

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.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kerangka Teorities

##### 1. Aktivitas Belajar

###### a. Pengertian Aktivitas

Thomas M. Risk dalam buku Ahmad Rohani yang berjudul *Principles and Practices of Teaching*, mengemukakan bahwa belajar adalah proses membimbing pengalaman belajar.<sup>8</sup> Pengalaman itu sendiri hanya bisa diperoleh jika peserta didik itu dengan keaktifannya sendiri bereaksi terhadap lingkungannya. Guru dapat membantu siswa belajar tetapi guru tidak dapat belajar untuk siswa itu. Jika seorang siswa ingin memecahkan suatu problem, ia harus berpikir menurut langkah-langkah tertentu. Kalau ia ingin menguasai suatu keterampilan, ia harus berlatih untuk mengkoordinasikan otot-otot tertentu. Kalau ia ingin memiliki sifat-sifat tertentu, ia harus memiliki sejumlah pengalaman emosional.

Belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan), adalah jika jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam

---

<sup>8</sup> Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta: Asdi Masasatya, 2004, hlm 6

**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.

rangka pengajaran. Seluruh peranan dan kemauan dikerahkan dan diarahkan supaya daya itu tetap aktif untuk mendapatkan hasil pengajaran yang optimal. Keaktifan jasmani fisik sebagai kegiatan yang tampak, yaitu saat peserta didik melakukan percobaan, membuat konstruksi model, dan lain-lain. Sedangkan kegiatan psikis tampak bila ia sedang mengamati dengan teliti, memecahkan persoalan, dan mengambil keputusan dan sebagainya.<sup>9</sup> Akan tetapi, aktivitas harus dipahami secara seksama agar tidak terjadi *miss-understanding* yang sering muncul, bahwa keaktifan atau kegiatan disamakan dengan menyuruh peserta didik melakukan sesuatu. Akan tetapi harus dipahami, keaktifan atau kegiatan yang dimaksud tentu jika siswlah yang melakukan sesuatu kearah perkembangan jasmani dan kejiwaan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah kegiatan fisik maupun psikis atas kemauan diri sendiri untuk mengembangkan jasmani dan rohani. Aktivitas fisik sangat bergantung pada aktivitas psikis, dan sebaliknya. Tanpa ada kerjasama antara kedua aktivitas tersebut, suatu kegiatan tidak akan membuahkan hasil yang optimal.

**b. Pengertian Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar merupakan suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan siswa

---

<sup>9</sup>*Ibid.* hlm. 5

#### 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.

aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.<sup>10</sup> Aktivitas belajar juga dapat diartikan sebagai interaksi yang aktif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, maupun siswa dengan sumber belajar. Sedangkan menurut Pat Hollingswort & Gina Lewis menjelaskan bahwa aktivitas belajar merupakan cara siswa melibatkan diri dalam proses pembelajaran dengan penuh rasa bersemangat, siap secara mental, dan bisa memahami pengalaman yang dialami.<sup>11</sup>

Belajar memerlukan aktivitas. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk merubah tingkah laku dalam bentuk melakukan kegiatan. Tidak ada belajar tanpa melakukan aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Bagaimana bisa seseorang itu dikatakan belajar jika tanpa melakukan aktivitas, karena belajar merupakan tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.<sup>12</sup>

Sebagai rasionalitasnya hal ini juga mendapatkan pengakuan dari berbagai ahli pendidikan. Montessori menegaskan bahwa anak-anak memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri. Pendidik akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak-anak didiknya. Pernyataan Montessori

<sup>10</sup>Hartono, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Pekanbaru: Zanafa, 2008, hlm. 11

<sup>11</sup>Pat Hollingswort & Gina Lewis, *Pembelajaran Aktif*, Jakarta: PT. Indeks, 2008, hlm. 7

<sup>12</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010, hlm. 90

#### 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.

ini memberi petunjuk bahwa yang lebih banyak yang melakukan aktifitas di dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri, sedang pendidik memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh anak didik.<sup>13</sup>

Dalam hal kegiatan belajar ini, Rousseau memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Ini menunjukkan setiap orang yang belajar harus aktif sendiri. Tanpa ada aktifitas proses belajar tidak akan mungkin terjadi. Dengan mengemukakan beberapa pandangan dari berbagai ahli di atas, jelas bahwa dalam kegiatan belajar, subjek didik/siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

#### c. Macam-macam Aktivitas

Aktivitas belajar banyak sekali macamnya, para ahli mengadakan klasifikasi atau macam-macam aktivitas tersebut di antara lain:

Menurut Dierich yang di kutip Hamalik menyatakan aktivitas belajar dibagi dalam beberapa kelompok yaitu sebagai berikut<sup>14</sup>:

<sup>13</sup>Sardiman AM, *Op. Cit.*, hlm. 96

<sup>14</sup>Nanang Hanafiah, *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung: Refika Aditama, 2012,

**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.

1. Aktivitas visual yaitu melihat gambar-gambar, mengamati penjelasan dari guru, dan mengamati orang lain.
2. Aktivitas lisan (oral) yaitu mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat.
3. Aktivitas mendengar yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan teman mendeskripsikan benda.
4. Aktivitas mental yaitu mengingat, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
5. Aktivitas metrik, yaitu melakukan percobaan, dan menyelenggarakan kegiatan
6. Aktivitas emosional, yaitu minat, membedakan, berani, tenang, senang, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang macam-macam aktivitas belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan kegiatan-kegiatan belajar tersebut dapat berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran.

## 2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Banyak aktivitas yang dapat dilakukan oleh peserta didik dalam belajar, misalnya seperti membaca, menulis, mendengar, menyimpulkan, menanggapi dan sebagainya, bukan hanya mendengar dan mencatat yang terjadi pada sekolah-sekolah umumnya. Namun kesemuanya itu dapat mengalami kegagalan yang disebabkan oleh berbagai faktor. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik adalah:<sup>15</sup>

### a. Faktor internal

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari diri peserta didik, yang dapat dibagi menjadi:

<sup>15</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, hlm. 65

**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.

- 1) Faktor Fisiologis, yang berhubungan dengan kondisi fisik siswa. Kondisi fisik berpengaruh terhadap aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat memberi pengaruh yang besar terhadap proses pembelajaran, karena jika kondisi fisik lemah maka akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal.
- 2) Faktor Psikologi, terdiri dari : motivasi, minat, sikap, dan sebagainya. Peserta didik yang memiliki motivasi, minat, dan sikap yang baik dalam kegiatan pembelajaran maka siswa tersebut akan melakukan berbagai aktivitas untuk meraih hasil yang optimal didalam proses pembelajaran.

**b. Faktor eksternal**

Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, yang mana faktor tersebut meliputi:

## 1) Faktor Keluarga

Keluarga merupakan salah satu faktor yang bisa mempengaruhi aktivitas belajar mengajar di kelas, misalnya dapat dilihat dari cara mendidik orang tua dan keadaan ekonomi orang tua. Orang tua yang tidak/kurang memperhatikan pendidikan anaknya akan mengakibatkan anak kurang bersemangat untuk belajar dan hasil yang diperoleh pun tidak akan memuaskan. Oleh karena itu, orang tua harus bisa atau memperhatikan cara belajar anaknya, agar mereka lebih semangat belajar dan memperoleh prestasi yang tinggi. Keadaan ekonomi keluarga juga berpengaruh terhadap cara belajar anak. Jika anak hidup dalam keluarga yang kurang mampu, kebutuhan pokok dan keinginannya kurang terpenuhi atau terbatas, akibatnya anak kurang mendapatkan sesuatu yang diinginkannya bagi jasmani dan rohaninya juga akan terganggu.

#### 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.

## 2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah misalnya dapat dilihat dari metode mengajar. Metode mengajar yang kurang baik sangat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, metode adalah jalan/ cara yang harus dilalui di dalam mengajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik maka guru dituntut melakukan metode yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Begitu juga dengan Kurikulum yang digunakan. Kurikulum merupakan sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa, kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran itu. Kurikulum yang kurang baik akan berpengaruh tidak baik terhadap belajar. Selain itu, yang bisa mempengaruhi aktivitas belajar di sekolah adalah relasi siswa dengan guru, relasi siswa dengan siswa, alat pengajaran, waktu, keadaan gedung dan lain sebagainya.

## 3) Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat juga mempengaruhi aktivitas belajar mengajar, misalnya kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat. Kegiatan siswa dalam masyarakat, dapat memberikan pengalaman yang baru terhadap mereka.

## 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. Strategi Pembelajaran

#### a. Pengertian strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>16</sup>

Di dalam konteks belajar mengajar, strategi berarti pola umum perbuatan guru di dalam perwujudan kegiatan belajar. Sifat umum pola tersebut berarti bahwa macam dan urutan perbuatan yang dimaksud tampak dipergunakan atau dipercayakan guru di dalam proses bermacam-macam peristiwa belajar.

Adapun beberapa tentang defenisi strategi pembelajaran<sup>17</sup>:

Menurut Kozma di dalam buku Wina Sanjaya secara umum menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Selanjutnya, menurut Kemp di dalam buku Wina Sanajaya menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif.<sup>18</sup>

Ada dua hal yang patut dicermati dari pengertian-pengertian di

atas. Pertama, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan yang

<sup>16</sup>Direktorat Tenaga Kependidikan, *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*, Jakarta: Depdiknas, 2008, hlm. 3.

<sup>17</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2006, hlm.124

<sup>18</sup>*Ibid.* hlm 125



## 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.

termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran. Kedua, strategi pembelajaran disusun untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>19</sup>

Artinya, arah dari semua keputusan dan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa strategi adalah sebuah perencanaan setiap kegiatan yang terpilih dalam pembelajaran yang dapat memberikan bantuan kepada siswa menuju tercapainya tujuan pembelajaran.

#### 4. Strategi *Beyond Center and Circle Time*

##### a. Pengertian *Beyond Center and Circle Time*

*Beyond Center and Circle Time* adalah pembelajaran sambil bermain yang berpusat pada anak, secara aktif dan kreatif. Belajar sambil bermain merupakan penanaman materi ajar pada anak didik dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan atau memerankan sesuatu, sehingga dengan permainan atau peranan yang dilakukannya berarti telah menanamkan pengetahuan yang tersirat dalam materi ajar.<sup>20</sup>

##### b. Langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan strategi *Beyond Center and Circle Time*.<sup>21</sup>

Adapun langkah-langkah penerapan *Beyond Center and Circle Time* sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 2) Guru mempersiapkan alat permainan yang diperlukan

<sup>19</sup>Ngalimun Dan Muhammad Fauzani, *Strategi dan Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016, hlm.4-6

<sup>20</sup>Istarani Dan Muhammad Ridwan, *Op., cit.*, hlm. 306

<sup>21</sup>*Ibid.* hlm. 307

## 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) Guru menjelaskan tujuan permainan yang akan dicapai
- 4) Guru menjelaskan cara penggunaan atau cara melakukan permainan
- 5) Guru melakukan monitoring secara seksama
- 6) Guru memperhatikan sikap, perilaku dan emosi anak dalam permainan
- 7) Siswa mengemukakan perasaan, pengalaman yang diperoleh, atau pikirannya melalui tulisan
- 8) Guru memberi evaluasi
- 9) Kesimpulan

c. Kelebihan dan kelemahan strategi *Beyond Center and Circle Time*1) Kelebihan strategi *Beyond Center and Circle Time*

- a) Siswa belajar melalui berbuat  
Dengan diberi kesempatan untuk selalu mencoba hal-hal baru, bereksplorasi, siswa akan memperoleh hal baru, dan inilah yang disebut dengan belajar yang sebenarnya.
- b) Siswa belajar melalui panca indera  
Panca indera merupakan jalur penerimaan informasi ke otak. Semakin banyak panca indera yang dilibatkan, semakin banyak pula informasi yang diterima, dan disinilah proses belajar terjadi.
- c) Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan perasaan, pengalaman yang diperoleh, atau pikirannya.
- d) Siswa belajar dengan bergerak  
Usia siswa merupakan usia yang memiliki keterbatasan dalam berkonsentrasi. Semakin lama anak duduk dan diam, semakin bosan dan tidak tertarik terhadap apa yang sedang dipelajari. Siswa perlu dimotivasi dengan menggerakkan seluruh bagian tubuh, seperti kaki, tangan, badan dan kepala.

2) Kelemahan strategi *Beyond Center and Circle Time*<sup>22</sup>

- a) Untuk menemukan jenis permainan yang cocok dan pas dalam penyampaian materi ajar sangatlah sulit
- b) Siswa larut dalam permainan sehingga ia lupa akan pembelajaran
- c) Menggunakan biaya yang relatif banyak dalam pembelian atau penyediaan permainan
- d) Bila tidak terkontrol secara baik, akan terjadi keributan di dalam pelaksanaan proses belajar mengajar

<sup>22</sup>*Ibid* .hlm. 308

## 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.

## 5. Ilmu Pengetahuan Sosial

### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dan merupakan sebuah mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Hal ini didasarkan pada realitas, gejala, dan masalah sosial yang menjadi kajian IPS yang tidak sama dengan negara-negara lain. Berikut pengertian IPS yang dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan dan IPS di Indonesia diantaranya<sup>23</sup>:

Menurut Moeljono Cokrodikardjo dalam buku Sakilah mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari. Selanjutnya menurut Nu'man Soemantri dalam buku Sakilah menyatakan bahwa IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, SLTA. Pengeserhanaan mengandung arti: a) menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan

<sup>23</sup> Sakilah, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, Pekanbaru: Kreasi Edukasi, 2017,

#### 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.

kematangan berfikir siswa siswi sekolah dasar dan lanjutan, b) mempertautkan dan memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.<sup>24</sup>

IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta menjadi warga yang cinta damai.<sup>25</sup>

Selain itu mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dan merupakan sebuah mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.

#### b. Tujuan IPS

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut<sup>26</sup>:

- 1) Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat
- 2) Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikais, menganalisa dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat
- 3) Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga msyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian

<sup>24</sup>*Ibid, hlm 2*

<sup>25</sup>Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta:Raja Grafindo Persada,2011, hlm 133.

<sup>26</sup> Sakilah, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* , Pekanbaru: Kreasi Edukasi. 2017.

**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.

- 4) Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap, lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupan yang tidak terpisahkan
- 5) Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, dan perkembangan ilmu dan teknologi

**c. Ruang Lingkup IPS**

Ruang lingkup IPS meliputi aspek- aspek sebagai berikut<sup>27</sup>:

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan
- 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- 3) Sistem sosial dan budaya
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

**d. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial**

Adapun karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial adalah<sup>28</sup>:

- 1) IPS memberikan tempat bagi siswa untuk belajar dan mempraktekkan demokrasi
- 2) IPS meningkatkan kepekaan siswa terhadap masalah- masalah sosial
- 3) IPS membantu siswa memperoleh pemahaman mendasar tentang sejarah, geografi dan ilmu-ilmu sosial lainnya.

**6. Hubungan Strategi *Beyond Center and Circle Time* dengan Aktivitas Belajar**

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, anak belajar berbagai hal. Bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. Karena itu, bermain bagi anak adalah salah satu hak anak yang paling hakiki.

<sup>27</sup> *Ibid*, hlm 3

<sup>28</sup> *Ibid*, hlm 10

## 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.

Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial.<sup>29</sup>

Menurut Fathul Mujib dan Nailul Rahmawati bermain merupakan kebahagiaan bagi anak-anak dan siswa. Sebab, mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaan, serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Pelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan memang tidak selalu mempercepat pembelajaran. Tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah semangat dan aktivitas dalam belajar. Permainan bukanlah tujuan dari permainan itu sendiri melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan aktivitas belajar siswa.<sup>30</sup>

Selain meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses belajar, permainan juga bisa membuat daya ingat anak menjadi kuat. Karena IPS membutuhkan daya ingat yang kuat, yang pada umumnya mempelajari banyak keberagaman suku bangsa dan budaya yang menuntut agar siswa bisa mengingat materi dengan baik. Oleh karena itu strategi *Beyond Center and Circle Time* diarahkan untuk mengembangkan kemampuan siswa mengingat informasi sehingga siswa dapat mengingat informasi yang telah diterima dan dapat diingat kembali pada saat yang diperlukan. Selain itu, strategi *Beyond Center and Circle Time* juga dapat melatih daya ingat anak dan memperkuat daya serap otak anak. Jika siswa

<sup>29</sup>Dewi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anak Mu Bermain (Mengetahui Manfaat & Pengaruh Positif Permainan Bagi Perkembangan Psikologi Anak)*, Yogyakarta: Diva Press, 2008, Hlm 5

<sup>30</sup>Fathul Mujib Dan Nailul Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran*, Yogyakarta: Diva Press, 2013, hlm. 22

## 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.

mampu mengingat materi yang disampaikan, maka pada saat guru menyampaikan pertanyaan atau soal evaluasi, siswa mudah menjawab sehingga strategi *Beyond Center and Circle Time* dapat membuat siswa untuk lebih semangat dalam belajar IPS.

## B. Penelitian Relevan

1. Warni, Peningkatan Aktivitas Belajar IPS Dengan Menggunakan Strategi Peran Figur (*Rele Models*) Pada Siswa Kelas IV E Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru tahun 2013/2014. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi peran figur (*rele models*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas VE madrasah ibtidaiyah negeri 1 pekanbaru. Sebelum dilakukan tindakan rata-rata hasil belajar siswa kelas IV E yaitu 67 %. Pada siklus I rata-rata persentase indikator keaktifan siswa adalah 76 %. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 92 %.<sup>31</sup>

Persamaan yang dapat dilihat dari penelitian ini adalah sama-sama untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, di kelas yang sama dan mata pelajaran yang sama. Perbedaannya terletak pada strategi waktu dan tempat penelitian, penelitian yang dilakukan Warni di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru tahun 2013. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Negeri 37 Pekanbaru, pada tahun 2018.

<sup>31</sup>Warni, *Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Strategi Peran Figur (Rele Models) Pada Siswa Kelas IVE Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru*. Skripsi: Pustaka Uin Suska Riau, 2013.

## 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.

2. Vivin Gustina, Penerapan Metode Permainan Memilih Benda Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyah Pekanbaru tahun 2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan memilih benda dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. Hal tersebut dapat dilihat dari observasi dan refleksi, pada pertemuan pertama nilai cukup rendah, hanya mencapai 50,88 %, setelah menggunakan metode permainan memilih benda pada siklus I meningkat 63,16 %, pada siklus II 75 %.<sup>32</sup>

Persamaan yang dapat dilihat dari penelitian ini adalah metode permainan. Perbedaan terletak pada waktu, tempat penelitian, dan mata pelajaran. Penelitian yang dilakukan Vivin Gustina pada tahun 2015, di Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyah Pekanbaru, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Negeri 37 Pekanbaru pada tahun 2018, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

### C Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir dalam penelitian upaya penerapan *Beyond Center and Circle Time* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata

<sup>32</sup>Vivin Gustina, *Penerapan Metode Permainan Memilih Benda Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyah Pekanbaru*, Skripsi: Pustaka Uin Suska Riau, 2015.



**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.

pelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 37 Pekanbaru tahun 2018.

Salah satu usaha untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran *Beyond Center and Circle Time*. *Beyond Center and Circle Time* merupakan strategi yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan bersemangat di dalam belajar. Selain itu juga memiliki peranan yang penting bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya bagaimana siswa bersikap yang baik terhadap lingkungannya, membentuk siswa memiliki sifat sosial dan lain sebagainya. Melalui IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan dan juga untuk pembentukan pola pikir dan sikap siswa.

Untuk itu diperlukan suatu strategi pembelajaran yang dapat menciptakan dan membentuk karakter siswa dan meningkatkan kognitif siswa dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa, adapun strategi yang dipilih adalah Strategi Pembelajaran *Beyond Center and Circle Time*.

#### **D. Indikator Keberhasilan**

##### **1. Indikator Kinerja**

###### **a. Aktivitas Guru**

- 1) Sebelum memulai pembelajaran, guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- 2) Guru mempersiapkan alat permainan yang diperlukan
- 3) Guru menjelaskan tujuan permainan yang akan dicapai

**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.

- 4) Guru menjelaskan cara penggunaan atau tata cara melakukan permainan
  - 5) Guru melakukan monitoring secara seksama
  - 6) Guru memperhatikan sikap, prilaku dan emosi anak dalam permainan
- b. Aktivitas Siswa
- 1) Siswa mendengarkan guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
  - 2) Siswa memperhatikan guru mempersiapkan alat permainan yang diperlukan
  - 3) Siswa mendengarkan guru menjelaskan tujuan permainan yang akan dicapai
  - 4) Siswa memperhatikan guru menjelaskan cara penggunaan atau tata cara melakukan permainan
  - 5) Siswa bermain dengan cara permainan yang dijelaskan oleh guru
  - 6) Siswa mengemukakan prasaan, peengalaman yang diperoleh, atau pikirannya melalui tulisan

**2. Indikator Aktivitas Belajar**

Adapun indikator aktivitas belajar siswa adalah sebgai berikut<sup>33</sup>:

1. Aktivitas visual yaitu melihat gambar-gambar, mengamati penjelasan dari guru, dan mengamati orang lain.

<sup>33</sup> Nanang Hanafiah, *Op cit*, hlm 24

**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.

2. Aktivitas lisan (oral) yaitu mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat.
3. Aktivitas mendengar yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan teman mendeskripsikan benda.
4. Aktivitas mental yaitu mengingat, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
5. Aktivitas metrik, yaitu melakukan percobaan, dan menyelenggarakan kegiatan
6. Aktivitas emosional, yaitu minat, membedakan, berani, tenang, senang, dan lain-lain.

Pelaksanaan pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa telah melaksanakan pembelajaran sesuai indikator di atas dengan kategori baik atau 75% dari seluruh indikator.

**E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka teoritis di atas, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika strategi pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* diterapkan, maka aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 37 Pekanbaru akan meningkat.