

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 Teoretis

1. Metode Permainan Merangkai Kata

Metode artinya cara atau jalan yang akan dilalui atau ditempuh. Metode digunakan oleh guru untuk mengkreasikan lingkungan belajar dan mengkhususkan aktivitas dimana guru dan siswa terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Biasanya metode digunakan melalui salah satu strategi, tetapi juga tidak tertutup kemungkinan beberapa metode berada dalam strategi yang bervariasi, artinya penetapan metode dapat divariasikan melalui strategi yang berbeda tergantung pada tujuan yang akan dicapai dan konten proses yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.¹¹

Setiap metode yang digunakan selalu dipilih dan diarahkan seefektif mungkin untuk melayani tujuan dalam menghadirkan mata ajar. Setiap metode yang digunakan menunjukkan suatu cara tertentu untuk menyajikan muatan atau konten tertentu dari sebuah kurikulum mata ajar.

Permainan adalah salah satu bentuk reaksi yang bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan. Menurut Sunyo Adji Purnomo & Ranni N., permainan ini sangat menarik dan

¹¹Abdul Majid, M.P.d, *Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014. hal 21.

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.

menyenangkan sehingga dapat mengajarkan siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.¹²

Metode permainan Merangkai Kata merupakan metode permainan yang mengasah kemampuan siswa untuk bekerja sama dan mempertahankan pendapatnya secara logis. Metode permainan Merangkai Kata juga merupakan salah satu cara yang ditempuh oleh guru untuk mengaktifkan siswa di dalam proses pembelajaran dan menuntuk siswa untuk serius mendengarkan apa yang diucapkan oleh guru sehingga siswa terfokus dengan apa yang disampaikan oleh guru. Metode permainan merangkai kata ini sangat efektif untuk mengaktifkan para siswa dalam pembelajaran, mengkoordinasikan para siswa agar kembali fokus maupun untuk memberi perasaan senang, dan juga cukup mudah untuk dapat langsung diterapkan tanpa memerlukan persiapan yang panjang. Metode permainan ini bertujuan untuk melatih konsentrasi dan melatih mental siswa dalam menjawab pertanyaan pada proses pembelajaran. Selain ini metode permainan ini juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun langkah-langkah dalam metode ini adalah sebagai berikut:¹³

- a. Sebelum permainan, siapkan beberapa set potong karton yang berisi satu-dua kata/kalimat.
- b. Bagi anak-anak menjadi kelompok beranggotakan 5-6 orang.
- c. Berikan satu set karton yang bertuliskan kata-kata pada masing-masing siswa dalam setiap kelompok.
- d. Minta mereka untuk menyusun kata-kata/kalimat tersebut menjadi sebuah kalimat/paragraf yang masuk akal atau logis (semua

¹²*Ibid*, hal 48.

¹³Sunyo Adji Purnomo dan Ranni Novianty, *Op Cit*, hal 111.

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.

- kata/kalimat harus dipakai).Rangkaian kata atau kalimat disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak-anak.
- e. Setelah selesai, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil mereka di depan teman-temannya dan mempertahankan pendapat mereka.

Metode permainan ini memiliki kelebihan, adapun kelebihanya yaitu:¹⁴

- a. Metode Permainan Merangkai Kata sebagai metode permainan dapat mengembangkan kecerdasan siswa diantaranya:
 - 1) Kecerdasan special, verbal/linguistic, intrapribadi dan antarpribadi, ketika anak-anak bekerja sama untuk merangkai kata menjadi sebuah kalimat atau merangkai kalimat menjadi sebuah paragraf.
 - 2) Kecerdasan verbal/linguistic, logis-metamatis, special, antar pribadi, dan intra pribadi, ketika anak mendiskusikan permainan ini dan mempertahankan pendapatnya.
- b. Melatih siswa akan pentingnya kerjasama antar kelompok.
- c. Dapat melatih integritas sosial siswa.

Selain memiliki kelebihan, metode ini juga memiliki kekurangan yaitu:¹⁵

- a. Dibutuhkan kelancaran siswa untuk kelancaran dalam pembelajaran.
- b. Hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu.

2. Landasan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Setelah disosialisasikan pemberlakuan kurikulum berdasarkan standar isi 2007, penyelenggaraan pendidikan diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik yang terampil dan memiliki standar kompetensi sehingga menjadi warga negara yang profesional dan memiliki komitmen kuat serta konsisten untuk membangun dan mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dalam

¹⁴*Ibid.*

¹⁵*Ibid*, hal 112.

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.

persaingan global. Komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dengan berdasarkan Pancasila dan Konstitusi Negara Indonesia akan terwujud apabila dibelajarkan secara terusmenerus dengan mengedepankan peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik melalui pemahaman penghayatan dan aplikasi dalam kehidupan di sekolah, keluarga dan masyarakat.

Dalam meraih harapan tersebut, perlu diperhatikan beberapa aspek dalam rangka optimalisasi pembelajaran di MI, yakni aspek perkembangan peserta didik dalam hal fisik, intelektual, pribadi dan sosial emosionalnya. Berikut ini diuraikan tentang aspek perkembangan peserta didik, yakni teori perkembangan kognitif, sosial- emosional dan bahasa anak.¹⁶

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah, guru perlu memahami perkembangan kognisi anak. Pemahaman tersebut berimplikasi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan berbekal teori perkembangan kognitif, guru dapat memberikan pajanan bentuk-bentuk tuturan yang kaya dan bervariasi sesuai dengan perkembangan kognisi, sehingga dapat mendukung kemampuan anak untuk menguasai bentuk-bentuk tuturan yang digunakan untuk menyatakan maksud sesuai dengan konteks penggunaannya.

¹⁶Nursalim A.R, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Pekanbaru: Zanafa Publishing, hal 15-16.

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.

Guru perlu memahami bahwa perkembangan kognisi anak berkaitan dengan penguasaan kompetensi komunikatif yang bersumber pada pengalaman dan kesan yang diperoleh anak terhadap kondisi, tingkah laku, dan fenomena yang ada disekitarnya yang dapat dialami secara konkret. Pemahaman mengenai hal ini dapat memaksimalkan perannya atau menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi perkembangan kompetensi komunikatif anak. Hal ini dapat dilakukan dengan cara melakukan penyesuaian-penyesuaian dalam rencana pembelajaran, memperhatikan kondisi siswa, fasilitas, dan media belajar bahasa, serta memaksimalkan pemberian kesempatan bagi anak untuk praktik berkomunikasi.¹⁷

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Slameto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁸ Hal senada juga diungkapkan oleh Hamalik bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.¹⁹

¹⁷*Ibid*, hal 19.

¹⁸Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, hal 02.

¹⁹Oemar Hamalik, *Loc Cit*, hal 28.

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.

Sementara menurut Muhibbin Syah, belajar adalah sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.²⁰ Jadi, belajar adalah suatu proses dari seorang individu yang berupaya mencapai tujuan belajar atau hasil belajar.

Belajar membawa suatu perubahan pada individu yang belajar, perubahan itu tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan, melainkan dalam bentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penghargaan, minat, penyesuaian diri, dan mengenai segala aspek pribadi seseorang.²¹

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²²

Aunurrahman juga menjelaskan belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap.²³ Yang diutamakan dalam defenisi ini adalah penguasaan pengetahuan sebanyak-banyaknya untuk menjadi cerdas atau membentuk intelektual, sedangkan sikap dan keterampilan diabaikan. Siswa lebih banyak menghafal pengetahuan yang diberikan melalui beberapa mata

²⁰Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010, hal 68.

²¹Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010, hal 35.

²²Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Keratif dan Inovatif*, Jakarta: Av Publisher, 2009, hal 02.

²³Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2009, hal 38.

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, bahkan hanya mengingat-ingat semua pengetahuan yang dibacanya.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan penemuan terakhir dalam rangkaian aktifitas belajar, hasil belajar adalah kemampuan siswa setelah ia mengalami pengalaman belajar.²⁴ Menurut Wayan Nur Kencana, hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami pengalaman belajar selama satu periode tertentu.²⁵

Menurut Dimiyati dan Mudjiono mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi murid, hasil belajar merupakan berakhirnya batas dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian atau (proses, cara, perbuatan) mencapai tujuan pembelajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental murid, hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti yang tertuang dalam angka rapor. Sementara dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain suatu transfer belajar.²⁶

Sobry Sutikno menjelaskan hasil belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu proses usaha

²⁴Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Rosda Karya, 1995, hal 03.

²⁵Wayana Kencana, *Evaluasi Hasil Belajar*, Surabaya: Usaha Nasional, 1992, hal 11.

²⁶Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009, hal 03.

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.

perubahan yang baru, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari defenisi tersebut, menunjukkan bahwa hasil belajar ditandai dengan adanya “perubahan”, yaitu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktifitas tertentu.²⁷

Kemampuan tersebut kemampuan yang meliputi bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Hal ini berarti bahwa belajar atau tujuan pembelajaran tergantung pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan secara optimal akan memberikan hasil yang optimal, hal tersebut disebabkan antara proses pembelajaran dengan hasil belajar berbanding lurus, ini berarti semakin optimal proses pembelajaran yang dilakukan.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam pencapaian hasil belajar, ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut yang secara garis besar dikelompokkan dalam dua faktor, yaitu faktor internal (berasal dari dalam diri), dan faktor eksternal (berasal dari luar diri). Yang termasuk dalam faktor intern seperti faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern yang mempengaruhi terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu, faktor keluarga, faktor sekolah (organisasi) dan faktor masyarakat.²⁸

²⁷Sobry Sutikno, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Prospect, 2009, hal 4.

²⁸Slameto, *Loc. Cit.*, hal 54-60.

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.

Adapun menurut Muhibbin Syah bahwa secara global faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

- a. Faktor internal, yakni keadaan jasmaniah dan rohani siswa
- b. Faktor eksternal, yakni kondisi lingkungan disekitar siswa
- c. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis dan upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.²⁹

Faktor yang datang dari dalam diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh Clark yang dikutip oleh Sudjana bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar antara lain: hasil belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.³⁰ Berdasarkan uraian-uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa guru merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa maka dari itu guru harus dapat menarik perhatian siswa dengan menggunakan strategi, metode, dan teknik sehingga dalam proses pembelajaran tidak membosankan siswa.

²⁹Muhibbin Syah, *Loc. Cit.*, hal 248.

³⁰Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algasindo, 2011, hal 39-40.

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. Hubungan Metode Permainan Merangkai Kata dengan Hasil Belajar siswa

Metode permainan merangkai kata dapat mengasah kemampuan anak dalam berfikir dan bekerja sama untuk mempertahankan pendapatnya secara logis. Dengan menggunakan metode permainan ini dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, keaktifan siswa sangat mempengaruhi hasil belajar, untuk itu agar hasil belajar siswa berjalan dengan baik maka guru harus berusaha mencari sesuatu yang bisa membuat anak terfokus dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, metode permainan merangkai kata ini dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga pada akhirnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa meningkat.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Relevan yang sesuai dengan peneliti teliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Rodiah pada tahun 2011 dengan judul “ Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Asy-Syafiiyah Air Tiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar”. Pada sebelum tindakan ketuntasan siswa hanya mencapai 58,00%, pada siklus I ketuntasan siswa mencapai 71,50%. Pada siklus II ketuntasan siswa

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mencapai 83,50%. Ini berarti telah mencapai 75% dan hasil belajar siswa meningkat.³¹

Penelitian yang akan peneliti lakukan dengan judul “Penerapan Metode Permainan Merangkai Kata untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru”. Persamaan antara penelitian yang dilakukan Rodiah dengan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu langkah-langkah yang dilakukan oleh Rodiah memiliki kemiripan dengan yang peneliti lakukan yaitu sama-sama membentuk kelompok dan menyiapkan set potongan kertas.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Rodiah dengan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian yang dilakukan Rodiah menggunakan strategi pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak sedangkan yang akan peneliti lakukan menggunakan metode permainan merangkai kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Rodiah di Madrasah Aliyah Asy-Syafiiyah Air Tiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar sedangkan yang akan dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru.

³¹ Rodiah, *Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas XI Madrasah Aliyah Asy-Syafiiyah Air Tiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*, Skripsi, Pekanbaru: UIN Suska Riau, 2011.

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. Penelitian Relevan yang sesuai dengan peneliti teliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Emi Susanti pada tahun 2014 dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak pada Pokok Bahasan Makhluk Gaib Selain Malaikat di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Tanjung Belit Air Tiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar”. Pada sebelum tindakan ketuntasan siswa hanya mencapai 61,79%, pada siklus I ketuntasan hanya mencapai 71,79%. Pada siklus II ternyata ketuntasan siswa mencapai persentase 85,00%. Ini berarti hasil belajar siswa telah meningkat.³²

Penelitian yang akan peneliti lakukan dengan judul “Penerapan Metode Permainan Merangkai Kata untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyah Pekanbaru”. Persamaan antara penelitian yang dilakukan Rodiah dengan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu langkah-langkah yang dilakukan oleh Emi Susanti memiliki kemiripan dengan yang peneliti lakukan yaitu sama-sama membentuk kelompok dan menyipkan set potongan kertas.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Emi Susanti dengan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian yang

³² Emi Susanti, *Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak pada Pokok Bahasan Makhluk Gaib Selain Malaikat di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Tanjung Belit Air Tiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*, Skripsi, Pekanbaru: UIN Suska Riau, 2014.

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.

dilakukan Emi Susanti menggunakan strategi pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak sedangkan yang akan peneliti lakukan menggunakan metode permainan merangkai kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Emi Susanti di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Tanjung Belit Air Tiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar sedangkan yang akan dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru.

3. Kerangka Befikir

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah peneliti temukan, maka dapat diambil suatu kerangka berfikir yaitu: Mata Pelajaran Bahasa Indonesia ini sangat penting untuk pemahaman anak dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Dengan berbekal pemahaman tersebut dapat mendukung kemampuan anak untuk menguasai bentuk-bentuk tuturan yang digunakan untuk menyatakan maksud sesuai dengan konteks penggunaannya.

Berdasarkan analisis di atas, maka penelitian ini berkenaan dengan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode permainan merangkai kata. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran atau tes yang telah dilaksanakan oleh guru di kelas. Sehubungan dengan penelitian ini maka hasil belajar yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa melalui tes setelah diterapkan metode permainan merangkai kata.

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.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Indikator kinerja guru dalam pembelajaran menggunakan metode permainan merangkai kata adalah sebagai berikut:

- 1) Sebelum itu, guru mempersiapkan beberapa set potongan karton yang berisi satu-dua kata atau kalimat.
- 2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok beranggotakan 5-6 orang.
- 3) Guru memberikan satu set karton yang bertuliskan kata-kata atau kalimat pada masing-masing siswa dalam kelompok.
- 4) Guru meminta siswa untuk menyusun kata-kata atau kalimat tersebut menjadi sebuah kalimat atau paragraf yang masuk akal atau logis (semua kata atau kalimat harus dipakai).
- 5) Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja sama masing-masing kelompok tersebut dan mempertahankan pendapat mereka.

b. Aktivitas Siswa

Indikator kinerja aktivitas siswa dengan penerapan metode permainan merangkai kata adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa memperhatikan beberapa set karton yang ada pada guru.
- 2) Siswa duduk menurut kelompok yang telah dibagikan oleh guru.

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) Siswa menerima beberapa set karton yang dibagikan oleh guru kepada masing-masing kelompok.
- 4) Siswa menyusun kata-kata atau kalimat yang ada pada karton tersebut menjadi sebuah kalimat atau sebuah paragraf.
- 5) Siswa mempresentasikan hasil kerja sama kelompoknya lalu mempertahankan pendapat mereka.

2. Indikator Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini dikatakan mencapai ketuntasan belajar secara individual, apabila hasil belajar yang di peroleh lebih dari 70% sesuai dengan KKM yang diterapkan yaitu 70. Artinya, dengan angka yang diperoleh tersebut, hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sudah tergolong baik. Penelitian ini dikatakan berhasil, apabila yang tuntas secara individual mencapai persentase 70%. Artinya dengan persentase tersebut hasil belajar siswa tergolong cukup baik.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan Penerapan Metode Permainan Merangkai Kata, maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyah Pekanbaru dapat ditingkatkan.