

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 I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sesuatu hal yang mutlak ada dan harus di penuhi dalam rangka meningkatkan kualitas hidup masyarakat, pendidikan harus bertumpu pada pemberdayaan semua komponen masyarakat melalui peran sertanya dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang di rumuskan secara jelas dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Proses pendidikan tidak akan terlepas dari dua interaksi yaitu belajar mengajar, yang merupakan inti dari pelaksanaan pendidikan. Istilah belajar dan mengajar adalah dua peristiwa yang berbeda, akan tetapi antara keduanya mempunyai hubungan yang erat sekali. Bahkan antara keduanya terjadi kaitan satu sama lain. Antara dua kegiatan itu saling mempengaruhi dan saling menunjang sama lain.²

Dalam keseluruhan pelaksanaan pendidikan di sekolah merupakan kegiatan belajar yang paling pokok. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui

¹Mardia Hayati, *Desain Pembelajaran Berbasis Karakter*, (Pekanbaru: Al-Mujtahada Press, 2012), hlm. 1.

²Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2008), hlm. 44.

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.

pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Belajar dapat membawa perubahan bagi si pelaku, baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dengan perubahan-perubahan tersebut, tentunya si pelaku juga akan terbantu dalam memecahkan permasalahan hidup dan bias menyesuaikan diri dengan lingkungannya.³ Maka dapat dikatakan belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.⁴ Dengan proses belajar kita akan mendapatkan ilmu, dan dengan ilmu manusia diangkat derajatnya oleh Allah SWT, seperti yang diterangkan dalam al-Qur'an surah Mujadilah [58]: 11 sebagai berikut :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ
 أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.⁵

Dapat dikatakan bahwa ilmu dalam hal ini bukan hanya pengetahuan tentang pengetahuan agama saja tetapi juga ilmu non-agama yang relevan dengan tuntutan kemajuan zaman. Selain itu ilmu tersebut juga harus bermanfaat bagi kehidupan orang banyak dan dan bagi orang yang menuntut

³Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hlm. 12.

⁴Oemar Hamalik, *Op.Cit*, hlm. 28.

⁵QS. Al-Mujadalah {58} : 11

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.

ilmu.⁶ Setiap orang dituntut untuk memiliki kemampuan religius dan akademik yang baik, sehingga berhasil dalam kehidupan dunia dan akhirat nantinya.

Begitu pentingnya pendidikan sehingga pendidikan sangat dibutuhkan oleh semua orang. Tapi sampai saat ini persoalan pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan, khususnya pendidikan dasar. salah satu mata pelajaran yang terdapat pada jenjang pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS adalah ilmu pengetahuan yang merupakan paduan atau fusi dari beberapa cabang ilmu-ilmu sosial. Secara konseptual IPS adalah ilmu yang diperoleh dari proses generalisasi dari fenomena, fakta, dan konsep menjadi sebuah teori. IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dalam rangka mempersiapkan anak didik menjadi anggota masyarakat yang mempunyai kemampuan mengembangkan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial budaya dan alam sekitar sehingga ia mampu mengembangkan kemampuan lebih lanjut secara sosial maupun secara formal dalam jenjang pendidikan. Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari.

⁶ Baharudin, *Op.Cit*, hlm. 33.

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.

Pembelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:⁷

1. Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan,
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, dan keterampilan dalam kehidupan sosial,
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan,
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Seorang guru mengharapkan siswanya untuk mencapai hasil belajar yang baik. Pada saat memulai pembelajaran apapun, guru sangat perlu menjadikan siswa aktif semenjak awal. Belajar aktif pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respon anak didik di dalam suatu pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tersebut menjadi hal yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

Untuk mencapai hasil belajar yang baik tentu tidaklah mudah, guru sebagai pendidik dalam proses pembelajaran haruslah merancang metode pembelajaran yang tepat dengan materi pelajaran yang bersumber dari kurikulum. Setiap sekolah tentunya menginginkan proses belajar siswa yang baik, itu semua bisa tercapai bila didukung oleh metode pembelajaran yang tepat.

⁷Sukma Erni, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, (Pekanbaru: Benteng Media, 2009), hlm. 25.

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.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 028 Desa Kubang Jaya Kabupaten Kampar terlihat bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah, hal ini dilihat dari gejala-gejala sebagai berikut:

1. Dari 33 orang siswa hanya 12 orang siswa (36,26%) yang bisa menjawab pertanyaan ketika guru bertanya
2. Dari 33 orang siswa hanya 15 orang siswa (45,45%) yang mampu mengerjakan tugas-tugas di sekolah atau Pekerjaan Rumah
3. Dari 33 orang siswa hanya 11 orang siswa (33,33%) yang mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75.

Berdasarkan gejala-gejala yang dikemukakan dan hasil pengamatan yang penulis lakukan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 028 Kubang Jaya Kabupaten Kampar, guru melakukan berbagai upaya, khususnya pada mata pelajaran IPS, upaya tersebut adalah :

1. Pada saat proses pembelajaran guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan metode ceramah.
2. Guru selalu memberikan soal-soal atau latihan tambahan.
3. Memberikan remedial bagi siswa yang belum mencapai ketuntasan minimal (KKM).

Namun upaya guru belum memberikan hasil yang maksimal. Melihat kondisi dan situasi seperti ini, sangat perlu diadakannya upaya meningkatkan hasil belajar siswa yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, peneliti mencoba memberikan solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan Metode Permainan Kocok Sumpit.

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.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, maka peneliti tertarik untuk mengangkat masalah ini dengan judul: **“Penerapan Metode Permainan Kocok Sumpit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 028 Kubang Jaya Kabupaten Kampar”**.

B. Defenisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka penulis perlu menegaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul, yaitu sebagai berikut :

1. Metode Permainan Kocok Sumpit

Metode Permainan Kocok Sumpit adalah suatu permainan dimana siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan Sumpit keberuntungan. Maka media dari permainan ini adalah sumpit . Pada ujung sumpit di beri tanda yang merupakan petunjuk tentang segala sesuatu yang harus dikerjakan atau dilengkapi dalam pelaksanaan permainan kocok sumpit. Pada salah satu sumpit di beri tanda khusus (misalnya merah) dengan ketentuan sumpit tersebut merupakan sumpit keberuntungan dan akan ada hadiah apabila peserta didik mampu menjawab pertanyaan secara lisan dalam permainan kocok sumpit.

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. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.⁸ Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar.⁹ Jadi hasil belajar dalam penelitian yang dimaksud penulis adalah hasil belajar yang di peroleh melalui tes pada akhir tindakan yaitu berupa angka-angka dari hasil tes setelah proses kegiatan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah Penerapan Metode Permainan Kocok Sumpit dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 028 Kubang Jaya Kabupaten Kampar ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 028 Kubang Jaya Kabupaten Kampar melalui Metode Permainan Kocok Sumpit.

⁸Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 15.

⁹Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009, hlm. 46.

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. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah di paparkan, maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa, untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 028 Kubang Jaya Kabupaten Kampar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
- b. Bagi Guru
 1. Untuk memberikan informasi dalam menggunakan metode yang tepat dalam proses pembelajaran.
 2. Dapat membantu dan mempermudah dalam mengambil tindakan selanjutnya.
 3. Untuk memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan guru.
- c. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan dalam membantu guru untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- d. Bagi Peneliti
 1. Untuk menambah pengetahuan peneliti tentang penerapan metode Permainan Kocok Sumpit khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
 2. Untuk memenuhi persyaratan sarjana pendidikan S1 jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.