

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 Pembelajaran

Kata “metode” berasal dari kata latin *methodos*, yang berarti jalan yang harus dilalui. Metode adalah cara untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Menurut Daryanto, metode pembelajaran adalah cara pembentukan atau pematapan pengertian peserta (penerimaan informasi) terhadap suatu penyajian informasi atau bahan ajar.¹⁰ Sedangkan menurut Ridwan Abdullah Sani dalam bukunya menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹¹ Artinya, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. dengan demikian, bisa jadi satu strategi pembelajaran dapat menggunakan beberapa metode. Abdul Aziz menjelaskan bahwa metode dapat diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif.¹²

Menurut Iskandarwassid, metode bersifat prosedural dan sistematis karena tujuannya untuk mempermudah pengerjaan suatu pekerjaan.¹³ Dalam hal ini bermaksud memberikan kemudahan dalam pencapaian

¹⁰Daryanto, *Strategi dan Tahapan Mengajar*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), hlm. 1.

¹¹Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 158.

¹²Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-model Mengajar IPS*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 83.

¹³Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 43.

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.

tujuan pembelajaran. Muhammad Yaumi menjelaskan bahwa metode merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.¹⁴ Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Tidak semua metode cocok digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. hal ini tergantung pada karakteristik peserta didik, dan materi pelajaran yang akan diajarkan. Pengembangan pembelajaran guru memegang peranan penting dalam menciptakan kondisi belajar yang memfasilitasi peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan penjelasan yang telah di kemukakan, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya metode pembelajaran adalah cara yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk melaksanakan strategi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sedangkan fungsi metode pembelajaran secara umum adalah sebagai pemberi jalan atau cara yang sebaik mungkin bagi pelaksana operasional pendidikan. Sedangkan dalam konteks lain metode merupakan sarana untuk menemukan, menguji dan menyusun data yang diperlukan bagi pengembangan di siplin suatu ilmu. Karenanya dalam memfungsikan metode terdapat suatu prinsip umum, yaitu prinsip agar pengajaran dapat di sampaikan dalam suasana menyenangkan, menggembirakan, penuh

¹⁴Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 23.

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.

dorongan dan motivasi, sehingga pelajaran atau materi itu dapat dengan mudah di berikan guru kepada siswa.

2. Permainan Kocok Sumpit

Permainan adalah media bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbarui sampai yang dapat diperbarui sampai yang dapat diperbarui hingga anak mampu melakukannya. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain benda atau sesuatu yang dipermainkan. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab kepada siapapun. Dari ketiga pendapat diatas, Zainal aqib dan Ali murtadlo menyimpulkan bahwa permainan adalah alat yang digunakan untuk bermain, dengan menjelajahi dunianya dari yang tidak dikenal sampai diketahui, tanpa ada unsur paksaan dan tanpa didasari oleh rasa tanggung jawab.¹⁵

Berdasarkan uraian tersebut, maka permainan sangat membantu dalam proses pembelajaran, salah satu dari permainan tersebut adalah permainan kocok sumpit.

Alat peraga permainan kocok sumpit merupakan sebuah media kreasi pendidik yang diadopsi dari alat yang biasanya digunakan oleh orang-orang tionghoa sebagai salah satu media untuk meramal. Adapun pada permainan kocok sumpit ini, peneliti menggunakannya untuk kegiatan pembelajaran

¹⁵Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif*, (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2016), hlm. 340.

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.

Alat dan bahan permainan kocok sumpit adalah sebagai berikut.

- a. Sebuah gelas/cangkir/kaleng/keramik berbentuk gelas khusus.
- b. Sumpit yang terbuat dari kayu.

Adapun cara kerja permainan kocok sumpit, diantaranya sebagai berikut :

- a. Pada ujung sumpit diberi tanda yang merupakan petunjuk tentang segala sesuatu yang harus dikerjakan atau dilengkapi dalam pelaksanaan permainan kocok sumpit.
- b. Pada salah satu sumpit diberi tanda khusus (misalnya warna merah) dengan ketentuan sumpit tersebut merupakan sumpit keberuntungan dan akan ada hadiah apabila siswa mampu menjawab pertanyaan lisan dalam permainan kocok sumpit.¹⁶

3. Langkah-langkah Metode Permainan Kocok Sumpit

Langkah-langkah permainan kocok sumpit adalah sebagai berikut:

- a. Sumpit yang digunakan terdiri dari 5 batang sumpit
- b. Pada salah satu sumpit di beri tanda khusus (misalnya merah) dengan ketentuan sumpit tersebut merupakan sumpit keberuntungan dan akan ada hadiah apabila siswa mampu menjawab pertanyaan secara lisan dan benar dalam permainan kocok sumpit.
- c. Pada awal permainan Guru selalu mengucapkan “Sumpit keberuntungan insyaAllah aku bisa ”.kemudian pendidik mengocok dan meletakkan kaleng atau gelas berisi sumpit diatas meja.

¹⁶ Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Op.Cit*, hlm. 343.

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. Siswa meniru mengucapkan kata-kata guru sebagai *password*, kemudian berebut dengan peserta didik lain untuk mendapatkan sumpit yang bertanda keberuntungan.
- e. Siswa yang mendapat keberuntungan menunjukkan kepada guru dan teman-temannya, lalu guru membacakan pertanyaan dan peserta didik menjawabnya secara lisan.
- f. Siswa yang lain mengoreksi hasil jawaban lisan siswa yang mendapatkan sumpit keberuntungan.
- g. Guru memberikan hadiah bagi siswa yang berhasil mendapatkan sumpit tanda keberuntungan dan mampu menjawab pertanyaan secara benar.
- h. Agar siswa mempunyai kesempatan ikut menjawab pertanyaan secara lisan dan aktif mengikuti kegiatan belajar maka guru mengatur strategi supaya setiap siswa dapat giliran.
- i. Guru mengadakan pengamatan, mencatat dan membimbing siswa agar dapat mencapai hasil secara tuntas.

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan Kocok Sumpit

Setiap metode pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh para pengajar di kelas tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Ada beberapa kelebihan dari metode permainan kocok sumpit ini, yaitu:

- a. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

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.

- b. Dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.
- c. Siswa termotivasi dalam belajar lebih maksimal karena ada semangat untuk mendapatkan pengakuan dan hadiah.¹⁷

Berdasarkan kelebihan dari metode permainan kocok sumpit yang telah dipaparkan, salah satu kelebihan metode permainan kocok sumpit yaitu tersebut dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Menurut Slameto, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung akan mempunyai sikap positif untuk berhasil.¹⁸ Artinya apabila seorang siswa yang cerdas, dan memiliki motivasi belajar yang rendah maka dia tidak akan mencapai hasil belajar yang baik. Sebaliknya, apabila seorang siswa yang kurang cerdas, namun memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, maka ia akan mencapai hasil belajar yang baik.

Namun disamping keunggulannya seperti yang disebutkan, metode permainan kocok sumpit ini juga memiliki kekurangan, antara lain:

- a. Apabila metode ini dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan-tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.
- b. Memerlukan waktu yang lama.

5. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (produk) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau

¹⁷Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Op.Cit*, hlm. 345-346.

¹⁸Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 72.

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.

proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional sedangkan belajar merupakan usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku. Belajar merupakan suatu proses yang terarah kepada pencapaian tujuan atau kompetensi yang telah ditentukan.¹⁹ Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu proses, artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak dan latihan.²⁰

Pengertian lain tentang hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²¹ Hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi tolak ukur seorang guru untuk menilai proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Ketika pembelajaran berakhir, maka siswa memperoleh hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi kegiatan belajar mengajar. Dari sisi guru, kegiatan mengajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.²² Hasil belajar yang dicapai antara siswa yang satu dengan yang lain tentu sangat berbeda. Hal ini perlu diketahui oleh guru, karena tingkat intelegensi dan kemampuan yang dimiliki setiap anak tentu tidak sama. Oleh karena itu, hasil belajar yang diperoleh setiap anak

¹⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008), hlm. 44.

²⁰ Sri Anitah, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014) hlm. 25.

²¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosakarya, 2010), hlm. 22.

²² Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm. 3.

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.

menjadi tolak ukur untuk perbaikan kegiatan proses pembelajaran selanjutnya.

6. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Menurut Daryanto, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu sebagai berikut:

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Pada faktor internal, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yakni:

1) Faktor jasmaniah

a) Faktor kesehatan

Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang akan terganggu, selain itu ia akan mudah lelah, kurang semangat, ataupun ada gangguan terhadap alat indranya serta tubuhnya.

2) Faktor psikologis

a) Intelegensi

Tingkat kecerdasan atau intelegensi (IQ) siswa tidak dapat diragukan lagi, sangat menentukan tingkat keberhasilan tingkat belajar siswa. Semakin tinggi tingkat kemampuan intelegensi seseorang maka semakin tinggi besar peluangnya untuk meraih sukses, semakin rendah kemampuan intelegensi seseorang maka semakin kecil peluangnya untuk meraih sukses.

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.

b) Minat

Minat bearti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Slameto mengatakan bahwa anak didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.²³

c) Bakat

Bakat atau *appitude* menurut Hilgard adalah “*the capacity to learn*” atau dengan kata lain Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlath.²⁴

d) Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya baik secara positif maupun negatif.

e) Motivasi

Motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia atau hewan yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu. Dalam hal ini motivasi bearti pemasok daya (*energizer*) untuk bertingkah laku secara terarah.

²³Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), hlm. 191.

²⁴Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Yrama Widya, 2010), hlm. 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.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri manusia, faktor ini meliputi dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para tenaga kependidikan (kepala sekolah dan wakil-wakilnya) dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Para guru yang selalu menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik dan memperlihatkan suri tauladan yang baik dapat menjadi daya dorong positif bagi kegiatan belajar siswa.

Selanjutnya yang termasuk lingkungan sosial adalah masyarakat, tetangga juga teman-teman sepermainan sekitar perkampungan siswa tersebut. Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi belajar siswa adalah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri.

2) Lingkungan non sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar 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.

Berdasarkan kajian para ahli di yang telah di paparkan, faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal (faktor dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa). 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 yang tepat dengan materi pelajaran IPS tersebut. Permainan termasuk dalam salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu permainan yang dapat digunakan yaitu permainan kocok sumpit. Permainan ini dapat memancing ingatan siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru serta dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dalam menjawab pertanyaan.

7. Hubungan Metode Permainan Kocok Sumpit dengan Hasil Belajar Siswa

Menurut Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati bermain merupakan kebahagiaan bagi anak-anak dan siswa. Sebab, mereka bisa mengepresikan berbagai perasaan, serta belajar bersosialisasi 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

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.

permainan itu sendiri melainkan merupakan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan hasil pembelajaran.²⁵

Menurut purwanto, berhasil atau tidaknya perubahan dalam hasil belajar siswa salah satunya di pengaruhi oleh faktor guru dan cara mengajarnya. Saat anak belajar di sekolah, faktor guru dan cara mengajarnya merupakan faktor yang penting. Sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru dan bagaimana cara guru mengajarkan pengetahuan tersebut kepada siswanya turut menentukan hasil belajar akan dicapai.²⁶ Jadi untuk meningkatkan hasil belajar siswa guru harus mengatur cara mengajar agar pembelajaran lebih menarik. Salah satunya yaitu dengan metode permainan.

Salah satu permainan yang penulis pilih adalah permainan Kocok Sumpit, dengan alasan:

- a. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.
- b. Dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.
- c. Peserta didik termotivasi dalam belajar lebih maksimal karena ada semangat untuk mendapatkan pengakuan dan hadiah.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan, salah satu alasan memilih metode permainan kocok sumpit yaitu dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Menurut Slameto, siswa yang memiliki motivasi

²⁵Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hlm. 26.

²⁶ Muhammad Thobroni, Arif Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran (Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional)*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 23.

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.

belajar tinggi cenderung akan mempunyai sikap positif untuk berhasil.²⁷ Artinya apabila seorang siswa yang cerdas, dan memiliki motivasi belajar yang rendah maka dia tidak akan mencapai hasil belajar yang baik. Sebaliknya, apabila seorang siswa yang kurang cerdas, namun memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, maka ia akan mencapai hasil belajar yang baik.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, dapat di pahami bahwa metode permainan kocok sumpit dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 028 Kubang Jaya Kabupaten Kampar.

B. Penelitian Relevan

Untuk menunjukkan keaslian peneliti bahwa topik yang diteliti belum pernah diteliti oleh peneliti terdahulu, maka peneliti mencantumkan penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya adalah :

1. Mimi Febrianti, dengan judul: "Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dengan Permainan Tunjukkan Padaku Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar"²⁸. Mimi Febrianti menyimpulkan bahwa dengan penerapan permainan tunjukkan padaku dapat meningkatkan hasil belajar

²⁷ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 72.

²⁸ Mimi Febrianti, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Permainan Tunjukkan Padaku pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Kasikan Kecamatan Tapung Hulu 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.

siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, hal tersebut terbukti dengan sebelum dilaksanakan tindakan, ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam hanya 58,75%. Setelah dilaksanakannya tindakan dengan menerapkan permainan tunjukkan padaku hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, menjadi meningkat. Hal tersebut dapat dilihat pada ketuntasan klasikal siklus I, yaitu 74,72% dan siklus II, yaitu 81,38%. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Mimi Febrianti dengan yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama belajar menggunakan permainan dan juga untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan perbedaannya terletak pada permainan yang digunakan. Dimana Mimi Febrianti menggunakan permainan tunjukkan padaku sedang peneliti menggunakan metode permainan kocok sumpit, mata pelajaran yang diteliti oleh Mimi Febrianti adalah Ilmu Pengetahuan Alam, sedangkan peneliti pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, serta sekolah yang diteliti oleh Mimi Febrianti di SDN 001 kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar. Sedangkan penelitian ini dilakukan di SDN 028 Kubang Jaya Kabupaten Kampar. Kemudian kelas yang di teliti oleh Mimi febrianti dilakukan di kelas V, sedangkan penelitian ini dilakukan di kelas IV.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ziella Juniarti dengan judul: ” Ziella Juniarti, Penerapan Model Kartu Arisan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kela V Sekolah Dasar Muhammadiyah 027 Batu Belah Kecamatan Kampar

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.

Kabupaten Kampar, pada tahun 2005. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa setelah menerapkan model kartu arisan hasil belajar siswa meningkat. Hal ini diketahui sebelum dilakukan tindakan siklus I diperoleh rata-rata 60,94% berada pada interval kurang dari 65% dengan kategori kurang. Sedangkan setelah dilakukan tindakan perbaikan dengan penerapan model kartu arisan siklus I, hasil belajar siswa terjadi peningkatan dengan rata-rata 70% berada pada interval 65%-70% dengan kategori cukup. Sedangkan tindakan pada siklus II juga terjadi peningkatan dengan rata-rata 80,25% berada pada interval 71-84% dengan kategori baik. Penelitian saudara Ziella ini dapat di simpulkan bahwa penerapan model kartu arisan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Muhammdiyah 027 Batu Belah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.²⁹Persamaan yang dilakukan Puji Lestari dengan penulis terdapat pada variabel Y, yaitu sama-sama meningkatkan hasil belajar. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh saudara ziella dengan penelitian penulis adalah terletak di variabel X , saudara Ziella menggunakan model kartu arisan sedangkan penulis menggunakan metode permainan kocok sumpit.

C Indikator Keberhasilan**1. Indikator kinerja****a. Aktivitas Guru**

²⁹ Ziella Juniarti, *Penerapan Model Kartu Arisan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kela V Sekolah Dasar Muhammadiyah 027 Batu Belah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*, Skripsi, (Pekanbaru: 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.

Indikator kinerja guru sesuai dengan langkah-langkah permainan yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan tentang prosedur permainan kocok sumpit, tujuan, dan gambaran umum tentang kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran
- 2) Guru menyiapkan bahan atau alat dalam permainan kocok sumpit (5 buah sumpit ,1 buah gelas dan soal-soal)
- 3) Guru memanggil 5 siswa untuk maju ke depan (bergiliran)
- 4) Pada awal permainan Guru selalu mengucapkan “Sumpit Keberuntungan InsyaAllah aku bisa”,kemudian guru mengocok dan meletakkan gelas berisi sumpit diatas meja
- 5) Guru mremberikan pertanyaan kepada siswa yang mendapatkan sumpit keberuntungan
- 6) Guru meminta siswa lain untuk mengoreksi jawaban temannya yang mendapatkan sumpit keberuntungan.
- 7) Guru memberikan hadiah kepada siswa yang berhasil mendapatkan sumpit tanda keberuntungan dan mampu menjawab pertanyaan secara benar.

b. Aktivitas Siswa

Adapun indikator aktivitas siswa dalam penggunaan metode permaianan kocok sumpit adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa mendengarkan guru menjelaskan tentang prosedur permainan kocok sumpit, tujuan, dan gambaran umum tentang kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran
- 2) Siswa memperhatikan guru menyiapkan bahan atau alat dalam permainan kocok sumpit (5 buah sumpit ,1 buah gelas dan soal-soal)
- 3) Siswa maju ke depan kelas setelah namanya di panggil namanya 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.

- 4) Siswa meniru mengucapkan kata-kata yang di ucapkan guru sebagai password dalam permainan
- 5) Siswa yang mendapatkan sumpit keberuntungan mendengarkan dan menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru.
- 6) Siswa yang lain mengoreksi hasil jawaban lisan siswa yang mendapatkan sumpit keberuntungan
- 7) Siswa akan mendapatkan hadiah dari guru apabila berhasil mendapatkan sumpit tanda keberuntungan dan mampu menjawab pertanyaan secara benar.

2. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dikatakan berhasil apabila memperoleh nilai ≥ 75 , yaitu standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan di Sekolah Dasar Negeri 028 Kubang Jaya Kabupaten Kampar yaitu 75.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan, maka penulis dapat merumuskan tindakan dalam penelitian ini adalah dengan penerapan metode permainan kocok sumpit dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 028 Kubang Jaya Kabupaten Kampar.