

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan cara pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pelajaran dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan guru untuk mendukung terciptanya efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Oleh karena itu, secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan, jika dihubungkan dengan pembelajaran, maka strategi diartikan pola-pola umum kegiatan guru dan siswa dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.¹⁰

Pendapat yang lebih spesifik tentang strategi pembelajaran dinyatakan oleh Romiszowski yang menyatakan bahwa strategi adalah sebagai titik pandang dan arah berbuat yang diambil dalam rangka memilih metode pembelajaran yang tepat, yang selanjutnya mengarah pada yang lebih khusus, yaitu rencana, taktik, dan latihan. Seiring dengan pendapat diatas Reigeluth juga menyatakan konsep yang tidak jauh berbeda bahwa strategi pembelajaran merupakan cara pandang dan pola pikir guru dalam mengajar. Dengan demikian, strategi

¹⁰Mardia Hayati dan Nurhasnawati, *Desain Pembelajaran*, (Pekanbaru: Mutiara Pesisir Sumatra, 2014), hal.37.

pembelajaran meliputi aspek yang lebih luas daripada metode pembelajaran.¹¹

Menurut Wina Sanjaya, strategi pembelajaran adalah sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sedangkan menurut Flowers mengartikan strategi dengan tujuan pembelajaran agar pelajaran yang diajarkan guru menjadi menarik, dinikmati siswa dan berhasil secara efektif.¹²

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

2. Permainan Kunci Rahasia

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati menjelaskan bahwa bermain merupakan kebahagiaan anak-anak dan siswa. Sebab, dengan bermain mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaan, serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.¹³ Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat.

¹¹Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 19.

¹²*Ibid*, hal. 19.

¹³Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hal. 22.

Melalui permainan siswa dapat terlibat dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa. Setiap siswa walau melakukan kegiatan yang sama dengan teman-temannya, tetapi proses pengalaman bathin dalam mengembangkan potensinya sendiri mungkin berbeda-beda. Proses bathin yang dirasakan oleh masing-masing siswa dan ekspresi dalam bentuk kata-kata serta perilaku akan menjadi bahan pengamatan para pelakunya untuk memahami proses pengembangan potensi dalam dirinya.¹⁴

Permainan dapat ditandai dengan adanya pemain yang menang dan kalah. Dalam permainan dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan tanpa menimbulkan kelelahan. Sehingga siswa yang terlibat dalam permainan, mereka akan terhanyut dalam permainan itu. Permainan dalam pembelajaran sangat erat dengan ekspresi diri serta melatih pribadi agar siap melewati persaingan serta menerima kemenangan dan kekalahan. Melalui permainan, seseorang belajar banyak mengenai kehidupan, baik kemandirian, keberanian, dan sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Guru sebagai pendidik harus dapat memilih permainan yang baik untuk siswanya. Jangan sampai permainan tersebut justru akan membuat anak mengalami keterlambatan perkembangan atau gangguan belajar yang lainnya.

¹⁴Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendikia, 2013), hal. 165-166.

Terdapat jenis permainan yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam proses mengajar ialah permainan kunci rahasia.

Permainan kunci rahasia adalah bertujuan untuk mengingat kembali materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Dalam permainan kunci rahasia, guru memberikan beberapa pertanyaan kepada setiap kelompok, kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan tepat akan diberikan satu kunci yang terbuat dari kertas. Kelompok yang banyak mendapatkan kunci terbanyak maka akan mendapatkan kunci rahasia dan akan ditukarkan dengan hadiah yang telah disiapkan oleh guru.¹⁵

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran permainan kunci rahasia adalah sebagai berikut :¹⁶

- a. Guru membuat pertanyaan dikertas
- b. Guru membuat gulungan pertanyaan dan di simpan
- c. Guru menyiapkan kunci dari kertas, dan kunci rahasia beserta hadiah
- d. Guru menunjukkan gulungan pertanyaan kepada siswa yang telah di simpan
- e. Guru menunjukkan kunci dari kertas, kunci rahasia beserta hadiah yang disediakan
- f. Guru membagi siswa ke dalam 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri 4 orang
- g. Setiap kelompok duduk sesuai kelompoknya
- h. Guru memberikan gulungan pertanyaan kepada setiap kelompok
- i. Kelompok yang menjawab dengan tepat, maka guru memberikan satu kunci yang terbuat dari kertas

¹⁵Cristian Wahyu Lasut, *63 Permainan-Menciptakan Pembelajaran Berkarakter, Bermakna, dan Menyenangkan*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2015), hal. 55.

¹⁶*Ibid*, hal. 55.

- j. Kelompok yang paling banyak mendapatkan kunci, maka akan mendapatkan kunci rahasia yang dapat ditukarkan dengan hadiah.
- k. Apabila ada kelompok yang memiliki kunci yang sama banyaknya, maka guru dapat memberikan pertanyaan rebutan.

Adapun Kelebihan dalam permainan kunci rahasia adalah:¹⁷

- 1) Membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran yang telah disampaikan
- 2) Membantu siswa untuk penanaman konsep peduli
- 3) Dapat mengasah kemampuan siswa dan rasa percaya diri
- 4) Menumbuhkan karakter disiplin dan kreatif
- 5) Melatih siswa dapat menyelesaikan tugas secara individu bahkan secara tim

Kekurangan dalam permainan kunci rahasia adalah :¹⁸

- 1) Guru dituntut kreatif dalam membuat kunci dari kertas dan adanya kunci rahasia.
- 2) Kemungkinan timbul perasaan untuk mengalahkan orang lain

3. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁹ Bahwa menurut Abdillah dalam buku Annurahman, belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh

¹⁷*Ibid*, hal. 56.

¹⁸Sudjana, *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Fallah Production, 2010), hal. 120.

¹⁹Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 2.

suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu.²⁰

Menurut Gagne mengatakan belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.²¹ Sedangkan menurut H.C. Witherington, mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian.²² Chaplin dalam *dictionary of psycology* dalam Muhibbin Syah menyatakan belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman.²³

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa pada dasarnya belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu melalui pemberian pengetahuan, latihan maupun pengalaman. Belajar dengan pengalaman akan membawa pada perubahan diri dan cara merespon lingkungan dengan baik, sehingga hasil belajar yang merupakan tujuan akhir dilaksanakan pembelajaran dapat tercapai.

Proses pembelajaran merupakan titik awal penentu keberhasilan belajar. Semakin baik kegiatan pembelajaran maka akan

²⁰Annurahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 35.

²¹Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Penerbit Erlangga, 2011), hal. 2.

²²Aunurrahman, *Op. Cit*, hal 35.

²³Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Raja Grasindo Persada, 2011), hal.65.

semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi pada diri siswa.

Nawawi menjelaskan hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkatan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.²⁴ Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Berhasilnya belajar atau gagalnya suatu proses pembelajaran sangat tergantung sebagaimana proses pembelajaran itu dilaksanakan. Sebagaimana dikatakan oleh Mulyasa dalam bukunya bahwa: “ hasil belajar tergantung pada cara-cara belajar yang dipergunakan.”²⁵

Berdasarkan paparan di atas. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dalam bentuk angka-angka atau skor dan hasil tes setelah proses pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kompetensi yang dicapai atau dimiliki siswa dalam bentuk angka-angka atau skor dari hasil tes setelah mengikuti proses pembelajaran melalui penerapan strategi permainan kunci rahasia.

²⁴ Ahmad Susanto, *Op. Cit*, hal. 5

²⁵ E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2008), hal. 195.

Untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dilakukan evaluasi hasil belajar.

4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni, faktor dari dalam diri siswa (internal) dan faktor dari luar diri siswa atau faktor lingkungan (eksternal). Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi lingkungan.²⁶

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

Kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

Oleh karena itu hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh dua

²⁶Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesido, 2011), hal. 39.

faktor yaitu kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kedua faktor tersebut mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar siswa. Artinya, makin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pengajaran, makin tinggi pula hasil belajar siswa.²⁷

Berdasarkan kajian para ahli di atas, 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 termasuk dalam salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu permainan yang dapat memancing ingatan siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru serta dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dalam menjawab pertanyaan.

5. Hubungan Strategi Permainan Kunci Rahasia dengan Hasil Belajar Siswa

Menurut Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati bermain merupakan kebahagiaan bagi anak-anak dan siswa. Sebab, mereka bisa mengespresikan berbagai perasaan. Serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan memang tidak selalu mempercepat pembelajaran. Tetapi, permainan yang dimanfaatkan

²⁷*Ibid*, hal. 40.

dengan bijaksana dapat menambah semangat dalam belajar. Permainan bukanlah tujuan dari permainan itu sendiri melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan hasil pembelajaran.²⁸

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

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian Dewi Apri Iswanti dengan judul “ Penerapan Permainan Kunci Rahasia dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di kelas V Patut”. Menunjukkan Prestasi belajar saat sebelum tindakan 31,58. Sehingga ada peningkatan prestasi belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata 63,26. Sedangkan pada siklus II presentase prestasi belajar siswa meningkat menjadi 66,26 artinya prestasi belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan.²⁹

²⁸Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Op. Cit*, hal. 26.

²⁹Dewi Apri Iswanti, *Penerapan Permainan Kunci Rahasia dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di kelas V Putat*, (Putat:Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013)

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian Dewi Apri Iswanti terletak pada variabel X yaitu sama-sama menggunakan kunci rahasia. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Apri Iswanti dilakukan pada siswa kelas V di patut sedangkan pada penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di Kecamatan Sabak Auh.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan penelitian Aniy Cholifah dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Team Quiz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Gerak Pada Tumbuhan Siswa Kelas VIII G SMP Muhammadiyah 1 Surakarta”. Peningkatan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata kognitif siswa pada siklus I meningkat menjadi 73,103 dari nilai awal sebesar 68,344; sedangkan nilai rata-rataafektif sebesar 12,24. Nilai rata-rata kognitif pada siklus II meningkat menjadi 80,344 dari siklus I yang hanya 73,103; sedangkan nilai afektif meningkat menjadi 14,51.³⁰

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian Aniy Cholifah terletak di variabel Y yaitu sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya pada variabel X peneliti Aniy Cholifah melakukan penelitian dengan penerapan strategi *Team Quiz*. sedangkan pada penelitian ini menggunakan penerapan strategi permainan kunci rahasia.

³⁰Aniy Cholifah, *Penerapan Strategi Pembelajaran Team Quiz Untuk Meingkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Gerak Pada Tumbuhan Siswa Kelas VIII G SMP Muhammadiyah 1 Surakarta*. (Universitas Muhammadiyah Suarakarta,2012).

Selain penelitian di atas, penelitian ini juga relevan dengan penelitian Yosi Oktavia dengan judul “ Penerapan Metode Permainan Miskin Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 012 Lalang Kabung”. Peningkatan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata 74,72 dengan ketuntasan klasikal 63,89% atau tergolong sempurna. Pada siklus II hasil belajar siswa semakin meningkat dengan rata-rata 83,88 dengan ketuntasan klasikal 91,66% atau tergolong sangat sempurna.³¹

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

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah peneliti kemukakan, maka dapat diambil suatu kerangka berpikir yaitu: pembelajaran IPS di sekolah SD/MI perlu disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa, dimulai dari masalah pribadi sampai masalah sosial lingkungan karena mengingat berpikir siswa yang masih dalam tahap operasional.

³¹Yosi Oktavia, *Penerapan Metode Permainan Miskin Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 012 Lalang Kabung*. (Pekanbaru: Universitas Sultan Syarif Kasim Riau, 2015).

Selain itu juga memiliki peranan yang penting bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya bagaimana siswa bersikap yang baik terhadap lingkungan sekitar, 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 permainan yang dapat menciptakan dan membentuk karakter siswa dan meningkatkan kognitif siswa dengan meningkatnya hasil belajar siswa, adapun strategi yang dipilih adalah strategi permainan kunci rahasia.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Indikator aktivitas guru melalui strategi permainan kunci rahasia dalam kegiatan pembelajaran adalah :

- 1) Guru menunjukkan gulungan pertanyaan kepada siswa yang telah disimpan
- 2) Guru menunjukkan kunci dari kertas, kunci rahasia beserta hadiah yang disediakan.
- 3) Guru membagi siswa kedalam 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri atas 4 orang
- 4) Guru mengatur tempat duduk siswa sesuai dengan kelompok
- 5) Guru memberikan gulungan pertanyaan pada setiap kelompok

- 6) Guru memberikan satu kunci dari kertas kepada kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar
- 7) Guru memberikan kunci rahasia kepada kelompok yang terbanyak mendapatkan kunci dari kertas serta dapat ditukarkan dengan hadiah.

b. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dengan penerapan strategi permainan kunci rahasia dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah :

- 1) Siswa memperhatikan guru dalam menunjukkan gulungan pertanyaan
- 2) Siswa memperhatikan guru dalam menunjukkan kunci rahasia
- 3) Siswa membentuk kelompok berdasarkan petunjuk guru, masing-masing kelompok terdiri atas 4 orang
- 4) Siswa duduk sesuai dengan arahan guru berdasarkan kelompok
- 5) Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
- 6) Apabila siswa menjawab pertanyaan dengan benar, siswa mendapatkan kunci
- 7) Kelompok yang mendapatkan kunci terbanyak maka dapat ditukarkan dengan kunci rahasia beserta hadiah

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 02 Kecamatan Sabak Auh.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan tindakan dalam penelitian ini adalah dengan penerapan strategi permainan kunci rahasia untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Kecamatan Sabak Auh Kabupaten Siak dapat meningkat.