

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. Pengertian Strategi Pembelajaran

Menurut Kemp, seperti yang dikutip oleh Wina Sanjaya, Strategi pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.⁴ Senada dengan itu Gropper di dalam Hamzah B.Uno mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas tentang strategi pembelajaran, maka dapat disimpulkan strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Strategi sebagai bentuk suatu perencanaan sebelum melaksanakan pembelajaran. Hasil pembelajaran yang maksimal sangat ditentukan oleh pemilihan strategi yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. *Games Grab the Tail*

Games Grab the Tail adalah permainan kelompok di mana siswa paling belakang (tail) harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Jika dapat menjawab maka kelompok mendapat skor, tetapi jika

⁴Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*,(Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 126

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.

tidak dapat menjawab mendapat nilai minus. Di akhir permainan, kelompok dengan skor terbanyak adalah pemenang.⁵

Adapun langkah-langkah permainan *grab the tail* adalah sebagai berikut:

- a. Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok. Siswa berbaris dalam kelompok.
- b. Guru mengacak urutan barisan siswa. Siswa berbaris sesuai perintah guru.
- c. Guru mengajukan pertanyaan. Siswa paling belakang menjawab. Jika salah, siswa paling depan ke belakang untuk membantu. Jika terjawab, kelompok mendapat skor, jika tidak terjawab maka kelompok lain boleh menjawab.
- d. Guru mencatat skor di papan tulis.
- e. Guru mengacak urutan barisan. Siswa berbaris sesuai perintah guru.
- f. Guru mengajukan pertanyaan kedua dan seterusnya. Siswa paling belakang menjawab.
- g. Guru menghentikan permainan. Siswa menghitung jumlah skor dan menentukan pemenang.
- h. Guru dan siswa membahas pertanyaan yang tidak terjawab selama permainan.⁶

3. Kelebihan dan Kelemahan *Games Grab the Tail*

Setiap strategi ataupun model pembelajaran memiliki ciri khas dan kelebihan serta kekurangannya masing-masing. Begitu halnya dengan *Games Grab the Tail*, memiliki beberapa kelebihan yang tidak dimiliki oleh strategi pembelajaran yang lainnya. Bahwa permainan *grab the tail* memiliki beberapa kelebihan antara lain:

- a. Ini merupakan permainan yang dapat menumbuhkan sikap sportif dan jujur.
- b. Hubungan antar siswa akan semakin erat.
- c. Dapat melatih keterampilan gerak kaki, tangan dan tubuh siswa.

⁵ Sigit Setyawan, *Kelas Asyik dengan Games; 30 Games untuk Pembelajaran*, (Jakarta: Grasindo, 2015), hlm. 133

⁶ *Ibid*, hlm.135

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. Permainan ini dapat menumbuhkan rasa saling peduli dan bekerja sama satu dengan lainnya.

Di samping memiliki kelebihan permainan *grab the tail* juga memiliki kelemahan, adapun kelemahan tersebut sebagai berikut:

- a. Membutuhkan ruangan yang luas
- b. Guru susah mengontrol siswanya jika saat permainan berlangsung terjadi keributan antar kelompok.

Upaya untuk meminimalisir kelemahan di atas bisa dilakukan dengan adanya keinginan yang kuat dari diri guru tersebut untuk mengatasi kelemahan diatas. Salah satunya dengan cara kekreatifan seorang guru dalam menata ruangan kelas dan mengontrol siswa. Dalam mengajar, guru dituntut untuk selalu berfikir kreatif dalam mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar.

4. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri adalah suatu proses dalam diri seseorang yang berusaha memperoleh suatu dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relative menetap. Perubahan tingkah laku dalam belajar sudah ditentukan terlebih dahulu, sedangkan hasil belajar ditentukan berdasarkan kemampuan siswa.⁷

Menurut Nasution dalam Kunandar berpendapat bahwa “hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanyaberupa pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan

⁷ Nashar, *Peranan Motivasi & Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hlm. 77.

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.

penghayatan dalam pribadi individu yang belajar.⁸Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh sebab itu seorang guru yang ingin mengetahui apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai atau tidak, maka ia dapat melakukan evaluasi pada bagian akhir dari proses pembelajaran.

Melihat pentingnya hasil belajar dalam proses pembelajaran maka hasil belajar merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapainya hasil tersebut. Wina Sanjaya mengatakan kegiatan pembelajaran yang dibangun oleh guru dan siswa adalah kegiatan yang berhasil. Sebagai kegiatan yang berhasil, maka segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa hendaknya diarahkan untuk mencapai hasil yang telah ditentukan.⁹

Perubahan perilaku yang dimaksud sebagai dampak kegiatan belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik termasuk tujuan dari pengajaran. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil belajar yang dikategorisasi tidak dilihat secara fragmatis atau terpisah, tetapi secara

⁸Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 276.

⁹Istarani dan Intan Pulungan, *Ensiklopedi Pendidikan Jilid I*, (Medan: Media Persada, 2015), hlm.19

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.

komprehensif.¹⁰ Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki setelah melakukan kegiatan belajar yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh siswa dari hasil tes yang digunakan. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan tes hasil belajar. Hal tersebut seperti yang dinyatakan oleh Dimiyati dan Mudjiono bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar setiap akhir pembelajaran. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.¹¹

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Yang termasuk dalam faktor intern seperti, faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar

¹⁰Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar & Pembelajaran, Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm.24

¹¹Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 200.

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.

dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah (organisasi) dan faktor masyarakat.¹²

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

- a. *Faktor internal* (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani.
- b. *Faktor eksternal* (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.¹³

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

- a. *Faktor internal* (dari dalam diri subjek belajar)
- b. *Faktor eksternal* (dari luar diri subjek belajar).

Aunurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar siswa di samping, ditentukan oleh faktor-faktor internal juga dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah:

- a. Ciri khas/karakteristik siswa.
- b. Sikap terhadap belajar.

¹²Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm, 54-60.

¹³Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hlm, 129.

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.

- c. Motivasi belajar.
- d. Konsentrasi belajar.
- e. Mengolah bahan belajar.
- f. Menggali hasil belajar.
- g. Rasa percaya diri.
- h. Kebiasaan belajar.¹⁴

Sedangkan faktor eksternal adalah segala faktor yang ada di luar diri siswa yang memberikan pengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar yang dicapai siswa. Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain adalah:

- a. Faktor Guru, dalam ruang lingkupnya guru dituntut untuk memiliki sejumlah keterampilan terkait dengan tugas-tugas yang dilaksanakannya. Keterampilan yang dimaksud adalah: a) Memahami peserta didik, b) merancang pembelajaran, c) melaksanakan pembelajaran, d) merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran, dan e) mengembangkan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai kompetensi yang dimilikinya.
- b. Faktor Lingkungan Sosial (termasuk teman sebaya), lingkungan sosial dapat memberikan pengaruh positif dan dapat pula memberikan pengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa.
- c. Kurikulum Sekolah, dalam rangkaian proses pembelajaran disekolah, kurikulum merupakan panduan yang dijadikan sebagai kerangka acuan

¹⁴ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm, 177-185.

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.

untuk mengembangkan proses pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- d. Sarana dan prasarana, prasarana dan sarana pembelajaran merupakan faktor yang turut diberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keadaan gedung sekolah dan ruang kelas yang tertata dengan baik, ruang perpustakaan sekolah yang teratur, tersedianya fasilitas kelas dan laboratorium, tersedianya buku-buku pelajaran, media/alat bantu belajar, merupakan komponen-komponen penting yang dapat mendukung terwujudnya kegiatan-kegiatan belajar siswa.¹⁵

6. Hubungan *Games Grab the Tail* dengan Peningkatan Hasil Belajar IPA

Salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam proses mengajar adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Supaya tercapai hasil belajar yang maksimal maka dibutuhkan proses pembelajaran yang baik dan strategi yang tepat dalam belajar. Taraf keberhasilan siswa dalam belajar juga dipengaruhi oleh strategi belajar yang diterapkan oleh guru. Guru diharapkan mampu menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa untuk dapat mengembangkan kemampuannya. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh

¹⁵*Ibid*, hlm. 188-195

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.

Slameto bahwa proses belajar mengajar efektif dan efisien dapat tercapai apabila guru menggunakan strategi pembelajaran yang baik dan tepat. Strategi belajar diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang semaksimal mungkin.¹⁶

Dalam penelitian ini penulis mencoba menerapkan strategi *games grab the tail*. Bahwa strategi *games grab the tail* adalah suatu permainan kelompok di mana siswa paling belakang (*tail*) harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Jika kelompok itu tidak dapat menjawab, maka kelompok lain boleh menjawab. Di akhir *games* guru akan menghitung berapa pertanyaan yang tidak terjawab selama *games* dan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami.

Sigit Setiawan mengatakan bahwa dalam strategi *games grab the tail* memiliki tujuan tersendiri dan telah dirancang sepraktis mungkin untuk dilakukan sehingga dapat dinikmati siswa karena menyenangkan dan seru. Permainan ini juga dapat membantu mengembangkan pengetahuan dan pemahaman yang dapat membuat anak-anak berkonsentrasi, menghilangkan kebosanan dan menciptakan aktivitas yang menantang dengan proses berfikir secara cepat serta mengembangkan potensi dan kepercayaan dirinya dalam proses pembelajaran.¹⁷

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa strategi *games grab the tail* secara aktif dapat membuat siswa berpikir kritis dalam menjawab pertanyaan dari guru secara cepat dan tepat serta mengasah kemampuan

¹⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm 74

¹⁷ Sigit Setyawan, *Op.Cit*, hlm. 132

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, juga guru dapat mengukur sejauh mana keberhasilannya dalam menyampaikan materi ajar, serta sebagai bahan evaluasi untuk mengulang materi dan memperbaiki cara penyampaian materi oleh guru itu sendiri. Maka dapat disimpulkan bahwa disini bukan hanya siswa, tetapi keaktifan diantara keduanya dapat tercapai dengan baik. Sehingga, strategi *games grab the tail* ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang juga akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa sendiri. Maka dengan penerapan strategi *games grab the tail* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Penelitian yang Relevan

Setelah penulis membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, ada beberapa karya ilmiah lain yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan, di antaranya adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rudy Purwanto, S.Si pada tahun 2011 dengan judul “ Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Sistem Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran *Teaching Game Team* Terhadap Siswa Kelas XI IPA Smart Ekselensia Indonesia Tahun Ajaran 2010-2011”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Teaching Game Team* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yang terlihat dari ketuntasan 100% pada 3 siklus pembelajaran. Korelasi secara signifikan hanya dapat dilihat antara hubungan sesama nilai hasil belajar siswa, yaitu nilai Pr dan nilai Pj pada

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.

siklus 1; nilai Pr dan nilai Pp pada siklus 2; serta nilai Pr dan nilai Pp pada siklus 3. Hasil tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat kepada siswa dan guru di kemudian hari. Pencarian dan pengembangan metode pembelajaran lebih lanjut diperlukan untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan Rudy dengan yang dilakukan peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Rudy adalah Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Sistem Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran *Teaching Game Team* Terhadap Siswa Kelas XI IPA Smart Ekselensia Indonesia Tahun Ajaran 2010-2011, sedangkan yang peneliti lakukan adalah Penerapan Strategi *Games Grab the Tail* pada kelas V Sekolah Dasar 06 Belantik. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama untuk meningkatkan hasil.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmah pada tahun 2014 dengan judul “ Penerapan Strategi *Teams Games Tournamen* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 182 Marpoyan Damai Pekanbaru”. Tes hasil belajar dilakukan 4 kali dengan rincian 1 kali dilakukan sebelum menggunakan metode 3 kali setelah menggunakan Strategi *Teams Games Turnamen*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan tentang penerapan Strategi *Team Games Turnamen* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas III Sekolah Dasar Negeri 182 Marpoyan Damai Pekanbaru, diketahui dari hasil persentase sebesar 83,05% dalam rentang 81-100. Dengan demikian Penerapan Strategi

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.

Teams Games Tournamen untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 182 Marpoyan Damai Pekanbaru “Baik”.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan Rahmah dengan yang dilakukan peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Rahmah adalah Strategi *Teams Games Tournamen* dan pada kelas III Sekolah Dasar Negeri 182 Marpoyan Damai Pekanbaru, sedangkan yang peneliti lakukan adalah Penerapan Strategi *Games Grab The Tail* pada kelas V Sekolah Dasar 06 Belantik. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama menggunakan strategi dan untuk meningkatkan hasil.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Indres Novri Yanti pada tahun 2015 dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah Payung Sekaki Pekanbaru”. Hasil penelitian tindakan ini jauh lebih meningkat dibandingkan pada sebelum tindakan. Pada sebelum tindakan ketuntasan siswa hanya mencapai 16,7% atau 3 orang yang tuntas, pada siklus I siswa yang tuntas meningkat menjadi 8 orang atau ketuntasan mencapai 44,4%. Pada siklus II ternyata ketuntasan siswa mencapai 14 orang siswa atau dengan persentase 77,8%. Dengan demikian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah Payung Sekaki Pekanbaru.

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 perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu terletak pada variabel X nya, yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* sedangkan peneliti akan menggunakan penerapan strategi *games grab the tail*, disamping itu perbedaan lainnya terletak pada sekolahnya. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih didominasi strategi ceramah dan tidak meninjau kembali materi yang tidak dimengerti siswa yang cenderung terbatas pada aspek hafalan sehingga kurang melibatkan aktifitas siswa, akibatnya hasil belajar siswa masih rendah dan kegiatan belajar siswa pun masih belum menyentuh ranah afektif dan psikomotorik dan berkenaan dengan proses pengembangan kemampuan dalam hasil belajar yang diharapkan.

Hal ini mengakibatkan tidak tercapainya Standar Kompetensi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Kompetensi Lulusan Sekolah dalam kurikulum pendidikan yang menekankan pada pemberian pengalaman belajar langsung pada siswa dan menuntut siswa memiliki berbagai kemampuan yang sesuai Standar Kompetensi Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam serta kompetensi kelulusan sekolah, guru perlu mengubah strategi mengajar yang lama dengan strategi mengajar baru yang memungkinkan siswa untuk lebih giat dalam pembelajaran, mencapai hasil

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 yang baik, dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritisnya dan dapat mengingat materi yang telah dipelajari.

Dengan penerapan *games grab the tail* dapat menggantikan strategi mengajar yang lama, karena permainan ini merupakan suatu teknik memudahkan siswa untuk mempertimbangkan informasi dan menemukan cara-cara untuk menyimpan di otaknya. Oleh sebab itu penerapan *games grab the tail* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Aktivitas guru dengan penerapan permainan Pembelajaran *grab the tail* yaitu:

- 1) Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok.
- 2) Guru mengacak urutan barisan siswa.
- 3) Gurumengajukan pertanyaan.
- 4) Guru mencatat skor jika pertanyaan terjawab.
- 5) Guru mengacak urutan barisan.
- 6) Guru mengajukan pertanyaan kedua dan seterusnya.
- 7) Guru menghentikan permainan.
- 8) Guru membahas pertanyaan yang tidak terjawab selama permainan.

b. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dengan penerapan permainan *grab the tail* yaitu:

- 1) Siswa membentuk kelompok
- 2) Siswa berbaris sesuai urutan yang sudah ditentukan guru.
- 3) Siswa paling belakang menjawab. Jika salah, siswa paling depan ke belakang untuk membantu. Jika terjawab, kelompok mendapat skor, jika tidak terjawab maka kelompok lain boleh menjawab.
- 4) Siswa memperhatikan guru mencatat skor di papan tulis.
- 5) Siswa berbaris sesuai perintah 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.

- 6) Siswa paling belakang menjawab.
- 7) Siswa menghitung jumlah skor dan menentukan pemenang
- 8) Siswa membahas pertanyaan yang tidak terjawab selama permainan.

2. Indikator Hasil

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% siswa mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan. Adapun KKM yang telah ditetapkan adalah 75 artinya dengan presentase tersebut sebagian besar hasil belajar siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori di atas, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: jika *games grab the tail* diterapkan pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi Bumi dan Alam Semesta di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Belantik Kecamatan Siak, maka hasil belajarnya dapat ditingkatkan.