

Hak Cipta Dilindungi 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

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰ Metode menurut J.R. David dalam *Teaching Strategies for College Class Room* (1976) ialah “*a way in achieving something*” (cara untuk mencapai sesuatu). Dalam pengertian demikian maka metode pengajaran menjadi salah satu unsur dalam strategi pembelajaran.

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

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya:

¹⁰Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd, *Model Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011, hlm

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

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

- a. Metode ceramah
- b. Metode demonstrasi
- c. Metode diskusi
- d. Metode simulasi
- e. Metode laboratorium
- f. Metode pengalaman lapangan
- g. Metode brainstorming
- h. Metode debat
- i. Metode simposium
- j. Dan sebagainya

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

2. Metode Permainan Memilih Benda

Metode permainan memilih benda merupakan salah satu pengenalan untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. Permainan memilih benda mempunyai tujuan untuk memilih benda dan menjelaskan isi dari gambar yang diperolehnya. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pembelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

menyenangkan dan dapat menimbulkan motivasi. Adapun langkah-langkah dalam metode ini, yaitu:¹²

- a. Sebelumnya lakukan persiapan dengan mengumpulkan benda-benda sesuai dengan jumlah siswa. Benda tersebut dapat berupa gambar bunga, pensil, penghapus, mobil-mobilan, boneka kecil, gambar pesawat, batu dan lain sebagainya. Simpan benda-benda tersebut di atas nampan besar dan tutupi dengan kain.
- b. Ajak siswa-siswa duduk atau berdiri mengelilingi nampan yang tertutup.
- c. Berikan penjelasan bahwa ketika tutup kain dibuka, mereka diberi waktu 20 detik untuk melihat benda-benda yang ada di atas nampan dan menetapkan pilihan terhadap satu benda yang paling menarik perhatian mereka tanpa menyentuhnya terlebih dahulu. Setelah kita mengatakan “go” mereka harus segera mengambil benda yang telah mereka pilih sebelum orang lain yang memiliki pilihan yang sama mengambilnya.
- d. Hitung sampai 3, kemudian buka kain penutup nampan tersebut, hitung sampai 20 kemudian katakan “go”.
- e. Siap-siaplah jika ada siswa yang mengeluh tidak kebagian benda yang mereka inginkan, sarankan mereka untuk mengambil alternatif benda yang lain.

¹²Sunyo Adji Purnomo dan Ranni Novianty, *Op.Chit*, hlm 10.

Hak Cipta Dilindungi 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.

- f. Setelah setiap siswa memegang benda yang mereka pilih, minta mereka untuk memperkenalkan diri dan menjelaskan tentang gambar yang dipilihnya itu.

Dalam metode permainan ini, terdapat juga kelebihan dan kekurangannya.¹³

a. Kelebihan

- 1) Metode permainan memilih benda sebagai metode permainan dapat mengembangkan kecerdasan siswa di antaranya:
 - a) Kecerdasan kinestik-jasmani dan spasial, ketika berusaha mencari benda yang diinginkan dan berebut untuk mengambil benda tersebut.
 - b) Kecerdasan antarpribadi, intrapribadi, logis-matematis dan verbal/linguistik, ketika memperkenalkan diri dan alasan mereka memilih benda tersebut.
 - c) Kecerdasan verbal/linguistik, logis-matematis, spasial, intrapribadi dan antarpribadi siswa, ketika berusaha mengeluarkan pendapatnya dan menjawab pertanyaan pada saat refleksi.
- 2) Dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.
- 3) Dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan.

¹³*Ibid*, hlm 12.

Hak Cipta Dilindungi 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. Kekurangan

- 1) Bila jumlah siswa terlalu banyak, akan sulit melibatkan siswa dalam permainan.
- 2) Membutuhkan media pembelajaran yang banyak untuk penyiapan benda-benda yang sesuai dengan jumlah siswa.
- 3) Tidak semua materi dapat dilakukan melalui permainan.

3. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.¹⁴ Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁵

Motivasi erat sekali kaitannya dengan keinginan dan ambisi. Bila salah satunya tidak ada, maka motivasi tidak akan timbul. Banyak dikalangan manusia yang mempunyai keinginan dan ambisi yang besar, tetapi kurang mempunyai inisiatif dan kemampuan untuk mengambil langkah untuk mencapainya, sehingga keinginan dan ambisi tersebut menjadi sia-sia. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya energi pendorong dari dalam diri manusia itu sendiri atau kurangnya motivasi. Begitu juga dengan belajar, dibutuhkan motivasi sebagai energi

¹⁴Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009, hlm

¹⁵*Ibid*, hlm 23.



Hak Cipta Dilindungi 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.

pendorong untuk melakukannya. Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa motivasi dan belajar itu merupakan dua hal yang saling mempengaruhi.

Motivasi adalah dorongan yang menyebabkan terjadinya suatu perbuatan atau tindakan. Perbuatan belajar terjadi pada siswa karena adanya motivasi untuk melakukan perbuatan belajar.

Zakiah Drajat juga menjelaskan bahwa motivasi adalah usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapatkan kepuasan dengan perbuatannya.¹⁶

Dapat dipahami bahwa motivasi sangat dibutuhkan dalam belajar agar dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik terhadap materi yang dihadapinya dalam kegiatan pembelajaran.

Secara garis besar motivasi berdasarkan sumbernya dibedakan atas dua jenis, yaitu motivasi yang murni timbul dari dalam dirinya sendiri yang dikenal dengan istilah motivasi intrinsik dan ada pula yang berkat dorongan dari luar dirinya yang dikenal dengan istilah motivasi ekstrinsik.¹⁷

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar disekolah, yaitu:¹⁸

¹⁶Zakiah Drajat, *Metodik Khusus PAI*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001, hlm 140.

¹⁷Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008, hlm 137.

¹⁸Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2004,

Hak Cipta Dilindungi 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.

- a. Memberi angka, yang dimaksud dengan angka adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar siswa.
- b. Hadiah yaitu memberi sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan atau cendera mata.
- c. Kompetisi, yaitu persaingan dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong siswa agar mereka bergairah belajar.
- d. Ego-Involvement yaitu menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasa pentingnya tugas dan menerimanya sebagai suatu tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.
- e. Memberikan ulangan yaitu para siswa akan lebih giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu memberi ulangan itu juga merupakan sarana motivasi.
- f. Mengetahui hasil. Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan akan mendorong siswa lebih giat belajar. Semakin mengetahui grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi dalam diri siswa untuk terus belajar dengan suatu harapan hasilnya akan meningkat.
- g. Pujian yaitu apabila siswa yang sukses dan berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik.

Hak Cipta Dilindungi 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.

- h. Hukuman yaitu untuk memperbaiki yang negatif adalah baik, tetapi kalau diberi secara tepat dan bijaksana bisa merupakan alat motivasi.
- i. Hasrat untuk belajar. Hasrat untuk belajar ada berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri siswa itu memang ada motivasi belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan baik.
- j. Tujuan yang diakui. Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, maka akan ada gairah untuk terus belajar.

Motivasi berperan dalam belajar karena motivasi mengandung nilai-nilai sebagai berikut:

- a. Motivasi menentukan tingkat keberhasilan atau gagalnya kegiatan siswa. Belajar tanpa motivasi sulit untuk mencapai keberhasilan secara optimal.
- b. Pembelajaran yang bermotivasi pada hakekatnya adalah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang ada pada diri siswa.
- c. Pembelajaran yang bermotivasi menurut kreativitas dan imajinasi guru untuk berupaya sungguh-sungguh mencari cara-cara yang relevan yang serasi guna membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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. Berhasil atau gagal dalam membangkitkan dan mendayagunakan motivasi dalam proses pembelajaran berkaitan dengan upaya pembinaan disiplin kelas. Masalah disiplin kelas dapat timbul karena kegagalan dalam menggerakkan motivasi belajar.
- e. Penggunaan asas motivasi merupakan sesuatu yang esensial dalam proses belajar dan pembelajaran. Motivasi menjadi salah satu faktor yang turut menentukan pembelajaran yang efektif.

Siswa yang termotivasi dalam belajarnya dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku yang menyangkut minat, ketajaman, perhatian, konsentrasi, dan ketekunan. Siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajarnya menampakkan keengganan, cepat bosan dan berusaha untuk menghindar dari kegiatan belajar.

Dapat disimpulkan bahwa motivasi menentukan berhasil atau tidaknya kegiatan belajar siswa. Motivasi menjadi salah satu faktor yang dapat menentukan belajar yang efektif.

Motivasi belajar merupakan proses yang memberikan semangat belajar, arah dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.¹⁹

Motivasi belajar seorang siswa bisa saja berbeda-beda antara satu sama lain. Karena bisa jadi ada siswa yang termotivasi belajarnya karena janji yang diberikan orang tuanya. Seperti akan diberikan hadiah apabila

¹⁹Agus Supriyono, *Cooperative Learning*, Surabaya: Pustaka Pelajar, 2009, hlm 162.

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.

mendapat ranking pertama. Jadi, ada beberapa faktor yang menyebabkan motivasi belajar seorang siswa berbeda, antara lain:

- a. Perbedaan fisiologis, seperti rasa lapar dan haus,
- b. Perbedaan rasa aman, baik secara mental, fisik, ataupun intelektual,
- c. Perbedaan kasih sayang atau afeksi yang diterimanya,
- d. Perbedaan harga diri, dan
- e. Perbedaan aktualisasi diri, tersedianya kesempatan bagi seseorang untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya, sehingga berubah menjadi kemampuan nyata.

Motivasi belajar sangat penting diketahui dan dipahami oleh siswa maupun guru. Bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut:²⁰

- a. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil belajar.
- b. Menginformasikan kekuatan usaha belajar siswa
- c. Membesarkan semangat belajar siswa
- d. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar yang kemudian bekerja.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah segala sesuatu yang timbul dari dalam diri seseorang yang menjadi pendorong tingkah laku yang menuntut atau mendorong seseorang untuk memenuhi kebutuhan atau tujuan yang ingin dicapai. Motivasi belajar adalah suatu usaha yang datang dari individu siswa yang

²⁰Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006, hlm 85.

Hak Cipta Dilindungi 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.

menjadikan siswa bersemangat dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Dalam usaha untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, ada enam hal yang dapat dikerjakan oleh guru, yaitu:²¹

- a. Membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar.
- b. Menjelaskan secara konkret kepada anak didik apa yang dapat dilakukan pada akhir pengajaran.
- c. Memberikan ganjaran terhadap prestasi yang dicapai anak didik sehingga dapat merangsang untuk mendapat prestasi yang lebih baik dikemudian hari.
- d. Membentuk kebiasaan belajar yang baik.
- e. Membantu kesulitan belajar anak didik secara individual maupun kelompok.
- f. Menggunakan metode yang bervariasi.

Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:²²

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).

²¹Syaiful Bahri Djamarah, dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006, hlm 167-168.

²²Sardiman. *Belajar Mudah Penelitian Guru. Karyawan. dan Peneliti Pemula*, Bandung: Alfabeta, 2006, hlm 83



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. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan dengan tugas-tugas yang *rutin* (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Proses belajar mengajar tidak akan berlangsung secara optimal bila siswa tidak termotivasi dalam belajarnya. Semua potensi yang dimiliki siswa yang meliputi kemampuan intelektual atau bakat siswa tidak akan berarti tanpa adanya motivasi dari siswa itu sendiri untuk belajar walaupun sarana belajarnya lengkap.

Motivasi belajar siswa meliputi dimensi:²³

- a. Ketekunan dalam belajar
 - 1) kehadiran di sekolah
 - 2) mengikuti proses belajar mengajar di kelas
 - 3) belajar di rumah
- b. Ulet dalam menghadapi kesulitan
 - 1) sikap terhadap kesulitan
 - 2) usaha mengatasi kesulitan

²³Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*, Bandung: Alfabeta, 2006, hlm 31-32

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. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar
 - 1) kebiasaan dalam mengikuti pelajaran
 - 2) semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar
- d. Berprestasi dalam belajar
 - 1) keinginan untuk berprestasi
 - 2) kualifikasi hasil
- e. Mandiri dalam belajar
 - 1) penyelesaian pekerjaan rumah
 - 2) menggunakan kesempatan di luar jam pelajaran.

4. Hubungan Metode Memilih Benda dengan Motivasi Belajar Siswa

Metode merupakan suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru dalam menjalankan fungsinya sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendapat lain mengatakan bahwa metode mengkhususkan aktivitas dimana guru dan siswa terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.²⁴ Dengan memahami beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang dilakukan oleh seorang guru dimana aktivitas pembelajaran melibatkan guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Metode Permainan memilih benda memberikan keterampilan tertentu kepada siswa dengan cara menggembarakan. Dengan menggunakan permainan ini dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, siswa akan lebih bersemangat lagi

²⁴ Prof. Dr. Hamzah B Uno, *Op Chit*.

Hak Cipta Dilindungi 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.

dalam pembelajaran dan dapat menimbulkan motivasi. Dengan menggunakan metode ini dapat dikembangkan beberapa kecerdasan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.²⁵

Jadi, penggunaan metode permainan memilih benda dalam hubungannya dengan motivasi belajar sangat besar. Permainan ini dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam karena metode ini dapat mengembangkan beberapa kecerdasan sehingga mempermudah siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmi Amalia 2015 yang berjudul “Penerapan Teknik Merujuk Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 010 Air Tiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar”.²⁶ Adapun hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Rahmi Amalia adalah adanya peningkatan aktivitas belajar siswa yaitu sebelum tindakan yaitu 57,05% dengan kategori “Rendah” karena berada pada rentang 55%-59%. Artinya aktivitas belajar siswa sebelum tindakan jauh dibawah indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Kemudian

²⁵Sunyo Adji Purnomo dan Ranni Novianty, *Op.Chit*, hlm 12.

²⁶ Rahmi Amalia, *Penerapan Teknik Merujuk Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 010 Air Tiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*, Skripsi UIN Suska Riau, 2015.

Hak Cipta Dilindungi 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.

setelah menerapkan teknik merujuk gambar pada siklus I, aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 72,3% dengan kategori “Cukup Tinggi” karena berada pada rentang 60%-75%. Akan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Pada siklus II, aktivitas belajar siswa semakin meningkat menjadi 84,89% dengan kategori “Tinggi” karena berada pada rentang 76%-85%. Artinya sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik merujuk gambar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 010 Air Tiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan benda (gambar). Perbedaan antara penelitian yang dilakukan Rahmi Amalia dengan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Rahmi Amalia menggunakan teknik merujuk gambar pada mata pelajaran matematika, sedangkan yang akan peneliti lakukan menggunakan metode permainan memilih benda pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Yusfi 2012 yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPA dengan Menggunakan Media Gambar Diam pada Siswa Kelas III MI Al-Jabar Kecamatan Bengkong

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kota Batam”.²⁷ Adapun hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Yuli Yusfi adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dalam penelitian Yuli Yusfi menggunakan I siklus dua pertemuan. Pada pertemuan pertama hasil belajar siswa mencapai 61,00% dengan ketuntasan kelas 50%, dan dilakuka pertemuan kedua untuk perbaikan maka hasil belajar siswa meningkat 66% dengan ketuntasan kelas mencapai 75%. Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajarn dengan media gambar diam pada materi IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan benda (gambar), dan sama-sama diterapkan pada mata pelajaran IPA. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan Yuli Yusfi dengan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Yuli Yusfi menggunakan media gambar diam, sedangkan yang akan peneliti lakukan menggunakan metode permainan memilih benda.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyah Pekanbaru Tahun Ajaran 2015/2016. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu ilmu yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-

²⁷ Yuli Yusfi, *Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPA dengan Menggunakan Media Gambar Diam pada Siswa Kelas III MI Al-jabar Kecamatan Bengong Kota Batam*, Skripsi UIN Suska Riau, 2012.

Hak Cipta Dilindungi 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.

konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Proses belajar mengajar merupakan hal yang sangat menentukan hasil dari suatu pendidikan. Dimana dalam proses tersebut, guru dituntut mampu membuat suasana proses belajar mengajar yang bermakna dan menarik, agar siswa dapat belajar efektif dan efisien, sehingga tercapai tujuan yang akan diharapkan. Salah satu langkah yang dapat ditempuh untuk memiliki metode pembelajaran itu adalah menguasai tahap-tahap penyajiannya. Sehingga dapat dipahami bahwa metode pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang bagaimana cara mengajar yang digunakan oleh guru untuk menyajikan bahan pembelajaran kepada siswa di dalam proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan salah satu metode yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan metode permainan memilih benda adalah salah satu pengenalan untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain



yang diintegrasikan dalam sebuah materi pembelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menimbulkan motivasi dalam belajar.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

Adapun kinerja yang mengacu pada aktivitas guru dan siswa adalah sebagai berikut:

a. Indikator Aktivitas Guru

- 1) Guru sebelumnya melakukan persiapan dengan mengumpulkan gambar-gambar sesuai dengan jumlah siswa dan memasukkan gambar tersebut dalam nampan dan menutupnya dengan kain.
- 2) Guru mengajak siswa-siswa duduk atau berdiri mengelilingi nampan yang tertutup.
- 3) Guru memberikan penjelasan bahwa ketika tutup kain dibuka, mereka diberi waktu 20 detik untuk melihat benda-benda yang ada di atas nampan dan menetapkan pilihan terhadap satu gambar yang paling menarik perhatian mereka tanpa menyentuhnya terlebih dahulu. Setelah guru mengatakan “go” mereka harus segera mengambil benda yang telah mereka pilih sebelum orang lain yang memiliki pilihan yang sama mengambilnya.
- 4) Guru menghitung sampai 20, dan pada saat hitungan yang ke 20 guru mengatakan “go”.

Hak Cipta Dilindungi 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.

- 5) Guru harus bersiap-siap jika ada siswa yang mengeluh tidak kebagian gambar yang mereka inginkan. Guru harus menyarankan mereka untuk mengambil alternatif gambar yang lain.
- 6) Guru meminta siswa untuk memperkenalkan diri dan menjelaskan isi dari gambar yang telah dipilihnya.

b. Indikator Aktivitas Siswa

- 1) Siswa memperhatikan guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan jumlah siswa dan memasukkan gambar tersebut dalam nampan dan menutupnya dengan kain.
- 2) Siswa duduk atau berdiri mengelilingi nampan yang tertutup.
- 3) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
- 4) Siswa mendengarkan intruksi dari guru.
- 5) Siswa harus mengambil alternatif lain, jika dia tidak kebagian gambar yang telah dipilihnya.
- 6) Siswa memperkenalkan diri dan menjelaskan isi tentang gambar yang dipilihnya.

c. Indikator Motivasi Belajar Siswa

Adapun indikator motivasi belajar siswa dalam penerapan metode memilih benda adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa tekun mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

Hak Cipta Dilindungi 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) Siswa tidak mudah putus asa dan memiliki kemauan yang kuat untuk mengerjakan apapun yang diberikan oleh guru.
- 3) Siswa menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Siswa lebih senang bekerja mandiri (sendiri).
- 5) Siswa mudah bosan atau tidak suka pada tugas-tugas yang berulang-ulang.
- 6) Siswa dapat mempertahankan pendapatnya atau yakin terhadap kemampuannya.
- 7) Siswa tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini atau yang dipercayainya mengenai materi pelajaran
- 8) Siswa senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu jika metode Memilih Benda dilaksanakan maka motivasi pada mata pelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru dapat meningkat.