

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 Teoritis

1. Permainan Tunjukkan Padaku!

Permainan tunjukkan padaku! merupakan cara pemberian tugas kepada setiap individu siswa yang mana guru menyiapkan daftar pertanyaan berdasarkan materi pelajaran sebelumnya. Pertanyaan diajukan dapat berupa pertanyaan yang singkat, pertanyaan yang pendek, dan langsung mengacu pada dua jawaban. Kepada setiap siswa diberikan papan tulis putih kecil, spidol, dan penghapus. Semua siswa berdiri dan menuliskan jawaban pada papan tulis dan mengangkatnya saat guru berkata, “tunjukkan”. Siswa dengan jawaban yang salah harus duduk, permainan diteruskan hingga hanya tersisa satu orang yang berdiri sebagai pemenangnya.¹⁷

Permainan tunjukkan padaku! dapat membimbing siswa agar mampu berfikir kritis, cepat, dan tanggap dalam menjawab pertanyaan dari guru. Melalui permainan ini siswa akan berlatih untuk bekerja secara mandiri karena dengan waktu yang singkat dapat membuat siswa secara aktif dan berfikir sendiri serta meminimalisir kesempatan siswa untuk menyontek jawaban temannya, sehingga dengan permainan ini siswa dapat meningkatkan rasa percaya diri.

¹⁷ John Dabell, *Loc. Cit*

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.

Hal ini sesuai dengan pengertian bahwa permainan merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.¹⁸ Sebagaimana yang dijelaskan oleh Nursalim A.R. bahwa belajar dan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan pemerolehan mutu yang optimal.¹⁹ Dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa permainan yang tepat dan diintegrasikan dengan kegiatan belajar mengajar dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran yang salah satunya yaitu permainan tunjukkan padaku!.

Permainan tunjukkan padaku! dalam penelitian ini dilakukan pada sesi akhir pembelajaran yaitu sebagai kegiatan akhir untuk menguji pemahaman siswa setelah guru menjelaskan materi pembelajaran. Adapun langkah-langkah penerapan permainan tunjukkan padaku! adalah sebagai berikut:²⁰

¹⁸Haryanto, *Metode Permainan Dalam Pembelajaran*, [Online], tersedia di: <http://BelajarPsikologi.Com/Metode-permainan-dalam-pembelajaran/> 2010, tanggal download, 25 Maret 2016

¹⁹Nursalim, A.R., *Pembelajaran Bahasa Indonesia Pendidikan Guru SD dan MI*, Pekanbaru: Publishing and Consulting Company, 2016, hlm. 69

²⁰John Dabell, *Op. Cit*, hlm. 237

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. Siapkan daftar pertanyaan berdasarkan materi pelajaran sebelumnya.
- b. Berikan setiap siswa papan tulis putih kecil, spidol, dan penghapus.
- c. Semua siswa berdiri.
- d. Guru membacakan soal dan siswa menuliskan jawaban pada papan tulis putih kecil dan mengangkatnya saat guru berkata, “Tunjukkan”.
- e. Siswa dengan jawaban yang salah harus duduk.
- f. Teruskan permainan hingga hanya tersisa satu orang yang berdiri.

Melihat langkah-langkah dalam penerapannya, maka beberapa kelebihan permainan tunjukkan padaku! ini adalah sebagai berikut:²¹

- 1) Siswa akan menjadi lebih aktif karena semua siswa terlibat dalam permainan.
- 2) Mendorong siswa untuk berfikir kritis.
- 3) Siswa akan belajar bekerja secara mandiri dan
- 4) Guru akan mengetahui kemampuan individual setiap siswa secara objektif.

Sedangkan kelemahan permainan tunjukkan padaku! adalah sebagai berikut:²²

- 1) Membutuhkan waktu yang lama karena guru harus menyiapkan banyak pertanyaan sampai hanya tersisa satu orang pemenangnya.
- 2) Adanya siswa yang merasa minder karena tereliminasi disebabkan salah dalam menjawab pertanyaan.
- 3) Membutuhkan media yang cukup banyak dan persiapan yang matang karena siswa terlibat secara langsung dan serentak.

²¹*Ibid*

²²*Ibid*



2. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²³ Belajar adalah suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.²⁴ Menurut Witherington dalam Suyono dan Hariyanto menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.²⁵

Berdasarkan pengertian belajar yang dikemukakan di atas dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan. Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan kepribadian sebagai hasil dari pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya yang terdiri atas aspek kognitif (pengetahuan), afektif

²³Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005, hlm. 47

²⁴Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008, hlm. 13

²⁵Suyono & Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011, hlm. 11-12

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.

(sikap), dan psikomotor (keterampilan).

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.²⁶

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, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena dalam belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.²⁷

Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku pada kebanyakan hal merupakan suatu perubahan yang dapat diamati. Akan tetapi juga tidak selalu perubahan tingkah laku yang dimaksudkan sebagai hasil belajar tersebut dapat diamati. Perubahan-perubahan yang dapat diamati kebanyakan berkenaan dengan perubahan aspek-aspek motorik. Selain

²⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012, hlm. 7

²⁷ Ahmad Susanto, *Op.Cit*

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.

itu perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat menyentuh perubahan pada aspek afektif dan kognitif.²⁸

Aunurrahman menjelaskan hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.²⁹ Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan di berbagai aspek, baik aspek pengetahuan, keterampilan dan juga sikap. Sedangkan menurut Gagne, hasil belajar dapat berupa:³⁰

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

²⁸ *Ibid*

²⁹ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2012, hlm. 35

³⁰ Muhammad Thobroni, dan Arif Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013, hlm. 22-23



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.

- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru, perubahan sikap terhadap pengalaman belajar dan perkembangan keterampilan dalam mengamalkannya di kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini guru mempunyai hak dan kewajiban untuk memberikan penilaian terhadap hasil belajar dan peserta didik mempunyai hak untuk mengetahui hasil belajar mereka pada setiap bidang studi atau seluruh nilai rata-rata dalam buku rapor mereka.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dalam diri siswa itu sendiri dan faktor dari luar siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari dalam diri siswa terutama kemampuan-kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. 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 lain-lain.³¹

³¹Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009. 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.

Aunurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar siswa ditentukan oleh faktor-faktor internal dan faktor-faktor eksternal. Adapun faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah:³²

1. Ciri khas/karakteristik siswa
2. Sikap terhadap belajar
3. Motivasi belajar
4. Konsentrasi belajar
5. Mengelolah bahan belajar
6. Menggali hasil belajar
7. Rasa percaya diri
8. Kebiasaan belajar

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:³³

- a. Faktor guru, guru dituntut untuk memiliki sejumlah keterampilan terkait dengan tugas-tugas yang dilaksanakannya. Adapun keterampilan tersebut sebagai berikut:
 - 1) Memahami siswa
 - 2) Merancang pembelajaran
 - 3) Melaksanakan pembelajaran
 - 4) Merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran
 - 5) Mengembangkan siswa untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya
- b. Faktor lingkungan sosial termasuk teman sebaya, lingkungan sosial dapat memberikan pengaruh positif dan dapat pula memberikan pengaruh negatif terhadap siswa.
- c. Kurikulum sekolah, dalam rangkaian proses pembelajaran di sekolah, kurikulum merupakan panduan yang dijadikan guru sebagai kerangka acuan untuk mengembangkan proses pembelajaran. Kurikulum disusun berdasarkan tuntutan perubahan kemajuan masyarakat, sementara perubahan-

³²Aunurrahman, *Op. Cit*, hlm.177-185

³³*Ibid*

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.

perubahan dan kemajuan adalah sesuatu yang harus terjadi, maka kurikulum juga harus mengalami perubahan.

- d. Sarana dan prasarana, sarana dan prasarana pembelajaran merupakan factor yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dari dimensi guru ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran akan memberikan kemudahan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sedangkan dari dimensi siswa, ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran berdampak terhadap terciptanya iklim pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya kemudahan-kemudahan bagi siswa untuk mendapatkan informasi dan sumber belajar yang dapat mendorong motivasi untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dikelompokkan dalam dua faktor, yaitu faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar diri siswa). Permainan tunjukkan padaku! termasuk dalam faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

3. Hubungan Permainan Tunjukkan Padaku! dengan Hasil Belajar

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, anak belajar berbagai hal. Bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. Karena itu, bermain bagi anak adalah salah satu hak anak yang paling hakiki. Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial.³⁴

Menurut Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati bermain merupakan kebahagiaan bagi anak-anak dan siswa. Sebab, mereka bisa

³⁴Dewi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain (Mengetahui Manfaat & Pengaruh Positif Permainan Bagi Perkembangan Psikologi Anak)*, Jogjakarta: Diva Press, 2008, hlm. 5



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.

mengekspresikan 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 dan minat dalam belajar. Permainan bukanlah tujuan dari permainan itu sendiri melainkan merupakan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan aktivitas siswa.³⁵

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka mendominasi aktivitas pembelajaran.³⁶ Salah satu cara untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan permainan. Banyak sekali permainan yang dapat membuat siswa ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran, salah satu contohnya adalah permainan tunjukkan padaku!. Melalui permainan ini, siswa dapat aktif dan kritis dalam mengasah kemampuannya secara mandiri ketika guru memberikan pertanyaan dan guru dapat melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkannya. Ketika proses permainan ini berlangsung, saat siswa satu persatu duduk karena gagal menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, guru dapat mengetahui bagian indikator mana yang siswa belum bisa memahaminya, ini juga bisa dijadikan bahan untuk penjelasan ulang materi pelajaran yang sama, siswa dapat diminta untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi

³⁵Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Educatif Pendukung Pembelajaran*, Yogyakarta: Diva Press, 2013, hlm. 22

³⁶Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: CTSD, 2008, hlm. 18



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.

yang belum mereka kuasai, sehingga tercapailah tujuan peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

John Dabell mengatakan bahwa dalam permainan tunjukkan padaku! 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, pemahaman dan rasa percaya diri siswa. Guru dapat menggunakannya sebagai bagian dari pelajaran atau sebagai aktivitas di akhir kelas. Aktivitas ini juga dapat dijadikan tantangan dalam sesi keterampilan berpikir, di dalamnya terdapat aktivitas yang dapat membuat anak-anak berkonsentrasi, menghilangkan kebosanan dan menciptakan aktivitas yang menantang dengan proses berfikir secara cepat serta mengembangkan potensi dan kepercayaan dirinya. Selain itu, sebagai variasi permainan ini juga dapat dilakukan secara berpasangan atau berkelompok agar siswa dapat berbagi gagasan.³⁷

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tunjukkan padaku! secara aktif dapat membuat siswa berpikir kritis dalam menjawab pertanyaan dari guru secara cepat dan tepat serta mengasah kemampuan mandiri 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 disimpulkan bahwa disini bukan hanya siswa, tetapi

³⁷John Dabell, *Op.Cit*, hlm. 226



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.

keaktifan diantara keduanya dapat tercapai dengan baik. Sehingga, permainan tunjukkan padaku! ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa sendiri.

Aunurrahman menyatakan, bahwa secara global faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang dibedakan menjadi dua yaitu faktor internal (faktor dalam diri siswa) dan faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa). Kondisi lingkungan siswa serta cara yang digunakan guru dalam mengajar termasuk kedalam faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian permainan tunjukkan padaku! merupakan salah satu cara yang cukup variatif dan juga dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, terutama meningkatkan aktivitas belajar yang akan berimbas kepada meningkatnya hasil belajar siswa.

B. Penelitian yang Relevan

1. Esti Normalita, Penerapan Metode Diskusi dan Permainan Papan Memori untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Magelang Tahun Ajaran 2013/2014. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode diskusi dan permainan papan memori dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa Kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Magelang dalam pembelajaran Sejarah. Sebelum dilakukan tindakan rata-rata keaktifan kelas X yaitu 36,16%. Pada siklus I

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.

rata-rata persentase indikator keaktifan siswa adalah 79,46% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 9,38% menjadi 88,84%. Nilai rata-rata kelas pada siklus I yaitu *pretest* 48,18 mengalami peningkatan pada *posttest* sebesar 26,32 menjadi 74,5. Nilai rata-rata kelas pada siklus II yaitu *pretest* 46,82 mengalami peningkatan pada *posttest* sebesar 33,72 menjadi 80,54.³⁸

Persamaan yang dapat dilihat dari relevansi penelitian adalah sama-sama menggunakan strategi bermain untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, dimana langkah-langkah dalam permainan ini menyerupai langkah-langkah permainan tunjukkan padaku!, sedangkan yang membedakan penelitian yang akan penulis laksanakan dengan saudari Esti Normalita adalah peneliti meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sedangkan saudari Esti Normalita dalam mata pelajaran Sejarah. Selain itu, perbedaannya juga terletak pada waktu dan tempat penelitian, yaitu peneliti melakukan penelitian di SDM 028 Penyasawan Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar pada tahun 2016, sedangkan saudari Esti Normalita di SMA Muhammadiyah 2 Magelang pada tahun 2013.

2. Inayatul Karimah, Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran IPS Melalui Strategi Bermain Jawaban Pokok Bahasan Perjuangan Melawan Penjajahan di SDN Pancakarya 01 Ajung-

³⁸Esti Normalita, *Penerapan Metode Diskusi dan Permainan Papan Memori untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Magelang Tahun Ajaran 2013/2014*, Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013

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.

Jember. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi bermain jawaban dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas belajar siswa pada setiap siklus dan nilai tes tulis yang dilakukan setiap akhir siklus dalam pembelajaran IPS pokok bahasan perjuangan melawan penjajahan. Pada siklus I, aktivitas belajar siswa Kelas V tergolong *Sangat Aktif* yaitu sebesar 82,45%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus yang dilaksanakan melalui tes tulis menunjukkan bahwa 27 dari 38 siswa tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 71,05%. Pada siklus II, aktivitas belajar siswa meningkat dari 82,45% pada siklus I menjadi 88,41% dengan kategori *Sangat Aktif*. Hasil belajar siswa pada siklus II juga meningkat dari sebelumnya 71,05% pada siklus I menjadi 78,37%.³⁹

Persamaan yang dapat dilihat dari relevansi penelitian adalah sama-sama menggunakan strategi bermain untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan yang membedakan penelitian yang penulis laksanakan dengan saudari Inayatul Karimah adalah peneliti meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sedangkan saudari Inayatul Karimah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Selain itu, perbedaannya juga terletak pada waktu dan tempat penelitian, yaitu peneliti melakukan penelitian di SDM 028 Penyasawan Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar pada tahun

³⁹Inayatul Karimah, *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran IPS Melalui Strategi Bermain Jawaban Pokok Bahasan Perjuangan Melawan Penjajahan di SDN Pancakarya 01 Ajung-Jember*, Skripsi, Universitas Jember, 2013

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.

2016, sedangkan saudari Inayatul Karimah melakukan penelitian di SDN Pancakarya 01 Ajung-Jember.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan landasan teori yang telah peneliti temukan, maka dapat diambil suatu kerangka berfikir yaitu: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan alamnya, lingkungan dimana siswa tumbuh dan berkembang di tengah-tengah lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran IPA dikatakan berhasil apabila sebagian besar siswa telah mendapat nilai diatas nilai KKM. Adapun nilai KKM mata pelajaran IPA yang telah ditetapkan di SDM 028 Penyasawan adalah 70. Tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Guru mata pelajaran IPA telah melakukan berbagai upaya perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa namun usaha tersebut belum sepenuhnya berhasil.

Berdasarkan analisis ini, diharapkan jika permainan tunjukkan padaku! diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 028 Penyasawan, maka proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan semua siswa terlibat aktif, dengan demikian hasil belajar siswa akan meningkat. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran atau tes yang dilaksanakan oleh guru di kelas. Sehubungan dengan penelitian ini maka hasil



belajar yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa melalui tes setelah diterapkan permainan tunjukkan padaku!.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Indikator aktivitas guru dalam pembelajaran dengan penerapan permainan tunjukkan padaku! yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan daftar pertanyaan berdasarkan materi pelajaran sebelumnya.
- 2) Guru memberikan kepada setiap siswa papan tulis kecil, spidol dan penghapus.
- 3) Guru meminta semua siswa berdiri.
- 4) Guru membacakan soal dan meminta siswa untuk menuliskan jawaban mereka pada papan tulis putih kecil serta meminta siswa untuk mengangkatnya saat guru berkata “tunjukkan”.
- 5) Guru meminta siswa dengan jawaban yang salah untuk duduk.
- 6) Guru meneruskan permainan hingga hanya tersisa satu orang siswa yang berdiri.

b. Aktivitas siswa

Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan penerapan permainan tunjukkan padaku! yaitu sebagai berikut:

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.

- 1) Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti permainan saat guru menyiapkan daftar pertanyaan.
- 2) Siswa mengambil perlengkapan permainan yang diberikan oleh guru.
- 3) Siswa berdiri di tempat duduknya masing-masing.
- 4) Siswa menuliskan jawabannya pada papan tulisnya masing-masing dan mengangkatnya saat guru berkata “tunjukkan”.
- 5) Siswa dengan jawaban yang salah duduk.
- 6) Siswa yang menjawab dengan benar meneruskan permainan hingga hanya tersisa satu orang yang berdiri.

2. Indikator Hasil

Hasil belajar siswa ditentukan dari ketuntasan individu dan ketuntasan secara klasikal. Secara individu siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai KKM, yaitu 70. Sedangkan secara klasikal, menurut Wardani siswa dikatakan berhasil apabila ketuntasan siswa mencapai 75%.⁴⁰

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian kerangka teoritis di atas, maka hipotesis tindakan penelitian adalah jika permainan tunjukkan padaku! diterapkan, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas V SDM 028 Penyasawan Kec. Kampar Kab. Kampar.

⁴⁰Wardani, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2003, hlm. 115