

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 I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu hal yang mutlak ada dan harus dipenuhi dalam rangka meningkatkan kualitas hidup masyarakat, pendidikan harus bertumpu pada pemberdayaan semua komponen masyarakat melalui peran sertanya dalam mewujudkan tujuan pendidikan Nasional yang dirumuskan secara jelas.¹ Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Semua orang mengetahui dan menyadari bahwa pendidikan itu sangat penting. Karena pendidikan adalah suatu proses utama dalam perkembangan kemajuan suatu peradaban dan untuk menjamin kelangsungan hidup suatu masyarakat baik negara maupun bangsa. Pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia, oleh karena itu pendidikan harus ditumbuh kembangkan secara sistematis.

¹ Mardia Hayati, *Desain Pembelajaran Berbasis Karakter*. Pekanbaru : Al-Mujtahadah Pres, 2012, hlm. 1

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Bandung : Kencana, 2006, hlm. 2

Pentingnya sebuah pendidikan juga terlihat pada firman Allah tentang perintah terhadap membaca dan belajar. Firman Allah SWT tersebut terdapat dalam surat Al-alaaq ayat 1-5 yang berbunyi:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ لِلْإِنْسَانِ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝
 أَلَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”³

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.⁴

Dalam proses pendidikan, guru merupakan salah satu faktor yang menentukan terhadap keberhasilan peserta didik. Dengan demikian, guru dalam proses belajar mengajar tidak hanya dituntut agar mampu menyampaikan materi pelajaran tetapi harus dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.⁵

Dalam proses belajar mengajar guru harus mampu memilih strategi yang tepat sesuai dengan kondisi siswa dan suasana kelas. Pemilihan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus berorientasi pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selain itu, juga

³ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Jakarta: PT. Sigma Examedia Arkanleema, 2009, hlm. 420

⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung : CV. Pustaka Setia, 2010, hlm. 20

⁵ Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2005, hlm.



harus disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik peserta didik, serta situasi atau kondisi di mana proses pembelajaran tersebut akan berlangsung. Ada banyak strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, tetapi tidak semuanya sama efektifnya dapat mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan kreativitas guru dalam memilih strategi pembelajaran tersebut.⁶

Di Sekolah Dasar, guru mengajarkan berbagai mata pelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Secara spesifik hakikat Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.⁷

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu pelajaran pokok di Sekolah Dasar yang mempunyai tujuan diantaranya agar peserta didik memiliki kemampuan untuk selalu aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada dipermukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera.⁸

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD menurut Kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006) secara terperinci adalah:

⁶ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009, hlm. 7

⁷ Susilawati, *Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah*, Pekanbaru: Benteng Media, 2013, hlm. 3.

⁸ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012, hlm. 136

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.

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara Ilmu Pengetahuan Alam, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
6. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan Ilmu Pengetahuan Alam sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau MTs.⁹

Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA itu, tentunya guru memerlukan pemahaman yang mendalam dan wawasan yang luas. Guru harus mampu untuk menciptakan proses belajar sebaik mungkin dan dapat dituntut untuk kreatif dalam menyajikan pembelajaran baik dalam menggunakan pendekatan, strategi, metode ataupun teknik agar pembelajaran menjadi suatu hal yang menyenangkan, dapat melibatkan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung. Maka dari itulah sebagai seorang guru, hendaklah selalu berusaha untuk melaksanakan pembelajaran semaksimal mungkin, sehingga diharapkan dapat menjadikan siswa yang berkualitas.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, diketahui bahwa di kelas III Sekolah Dasar Negeri 016 Mekar Jaya Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar, terlihat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih tergolong rendah. Gejala-gejala yang ditemukan di lapangan adalah sebagai berikut:

⁹ Susilawati, *Op. Cit*, hlm. 9



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.

1. Dari 29 orang siswa hanya 16 orang siswa (55,17%) yang memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65. Sedangkan yang lain masih tergolong belum tuntas.
2. Siswa masih kesulitan untuk menjawab soal yang diberikan, hanya 13 orang siswa (44,82%) yang dapat menjawab soal dengan benar.
3. Dari 29 orang siswa hanya 12 orang (41,37%) yang mengerjakan tugas yang diberikan guru, sedangkan yang lain tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru, baik pekerjaan kelas maupun pekerjaan rumah.

Dari gejala di atas terlihat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan strategi konvensional seperti ceramah, tanya jawab, kerja kelompok, mencatat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan selama proses pembelajaran siswa kurang dilibatkan untuk menggali informasi sendiri. Akibatnya, siswa tidak aktif dalam pembelajaran dan siswa akan merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Mengingat pentingnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), maka guru perlu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan beberapa usaha perbaikan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu penulis mencoba menawarkan suatu strategi yang diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Strategi tersebut adalah strategi permainan kuis keluarga.



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.

Strategi permainan kuis keluarga adalah strategi yang memainkan beberapa kelompok untuk menjawab pertanyaan dari hasil survei fiktif terhadap 100 orang sehingga siswa merasa pembelajaran tersebut menyenangkan dan pembelajaran akan berjalan lancar tanpa ada beban pada siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan strategi ini dapat melatih siswa untuk meningkatkan kerja sama dalam kelompok yang diharapkan dengan strategi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Penerapan Strategi Permainan Kuis Keluarga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas III Sekolah Dasar Negeri 016 Mekar Jaya Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar”.

B. Definisi Istilah

Untuk lebih terarahnya penelitian ini, ada beberapa istilah yang perlu didefinisikan antara lain:

1. Strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan.¹⁰
2. Strategi Permainan kuis keluarga adalah strategi yang memainkan beberapa kelompok untuk menjawab pertanyaan dari hasil survei fiktif terhadap 100 orang. Kelompok yang mendapat skor terbanyak itulah yang menjadi pemenangnya.¹¹

¹⁰ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014, hlm. 140

¹¹ John Dabell, *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis*, Bandung: Erlangga, 2012, hlm. 234

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.

3. Hasil Belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.¹² Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kompetensi dan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, dalam bentuk angka-angka atau skor dari hasil tes setelah proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan strategi permainan kuis keluarga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas III SDN 016 Mekar Jaya Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar ?

D. Tujuan dan Manfaat penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas III SDN 016 Mekar Jaya Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar melalui penerapan strategi permainan kuis keluarga.

¹² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, 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.

2. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan prestasi sekolah yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa.
- 2) Sebagai perbandingan untuk perbaikan kualitas pembelajaran IPA
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran proses pembelajaran di sekolah tersebut.
- 4) Dapat digunakan sebagai acuan bagi kepala sekolah dalam usaha peningkatan kualitas guru.

b. Bagi Guru

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah pengambilan tindakan perbaikan selanjutnya.
- 2) Memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang merupakan permasalahan selama ini.
- 3) Sebagai bahan pertimbangan dan sumber data bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar di kelas



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

- 4) Sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan nantinya pada siswa kelas III SDN 016 mekar jaya kecamatan kampar kiri tengah kabupaten kampar.
- c. Bagi Siswa
- 1) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 016 mekar jaya kecamatan kampar kiri tengah kabupaten kampar.
 - 2) Memberikan pengalaman baru bagi siswa berkaitan dengan proses belajar mengajar di kelas.
 - 3) Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- d. Bagi Peneliti
- 1) Untuk memenuhi salah satu persyaratan penyelesaian Sarjana Pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
 - 2) Menerapkan pengembangan pengetahuan yang sudah diterima dibangku kuliah.
 - 3) Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penelitian tindakan kelas.
 - 4) Dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan tentang penerapan strategi permainan melalui penelitian tindakan kelas yang nantinya dapat diterapkan ketika sudah memasuki dunia pekerjaan sebagai seorang guru.