

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. Belajar dan Pembelajaran

###### a. Pengertian Belajar

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melakukan aktivitas sendiri maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Dipahami atau tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas dalam kehidupan sehari-hari adalah belajar.<sup>14</sup>

Pengertian belajar dapat ditemukan dalam berbagai sumber dan literatur. Burton dalam sebuah buku "*The Guidance of Learning Activities*" merumuskan pengertian belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya.<sup>15</sup>

Jika dikaitkan dengan pendapat di atas, maka perubahan yang terjadi melalui belajar tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga keterampilan untuk hidup (*Life skill*) bermasyarakat meliputi keterampilan berpikir (memecahkan masalah) dan

keterampilan sosial, juga yang tidak kalah pentingnya adalah nilai dan sikap. Berdasarkan berbagai definisi tingkah laku kearah positif.

<sup>14</sup>Anurahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2010. hal. 32

<sup>15</sup>*Ibid.*, hal. 35

## 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 tingkah laku tersebut mencakup bidang kognitif, afektif, maupun psikomotorik.<sup>16</sup>

### b. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, antara peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Selain itu pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau sebagai suatu proses membelajarkan peserta didik yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar mahasiswa mahasiswi dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, berarti pembelajaran merupakan sebuah komponen yang terorganisir antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan model pembelajaran, media pembelajaran atau alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran.<sup>17</sup>

<sup>16</sup>Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*, Jakarta: Pranada Media, 2009. hal. 131

<sup>17</sup>Sakilah, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, Pekanbaru: Kreasi Edukasi, 2015. hal. 46-47



#### 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.

## 2. Aktivitas Belajar

### a. Pengertian Aktivitas

Aktivitas merupakan prinsip-prinsip atau yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Dalam aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yakni menurut pandangan ilmu jiwa dan ilmu moderen, menurut pandangan ilmu moderen, aktivitas didominasi oleh siswa. Montessori dalam buku Sudirman menegaskan bahwa anak-anak memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri, pendidikan akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak-anak didiknya. Pernyataan Montessori ini memberi petunjuk bahwa yang lebih banyak yang melakukan aktivitas di dalam pembentukan diri dalam anak itu sendiri, sedangkan pendidikan memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh anak didik.<sup>18</sup>

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian aktivitas adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa baik secara fisik maupun non fisik, dalam proses belajar aktivitas siswa yang diharapkan adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dalam hal ini sangat diharapkan aktivitas positif siswa guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran seperti yang diharapkan.<sup>19</sup>

<sup>18</sup>Sardiman A.M, *Op. Cit.*, hal. 96

<sup>19</sup>Wina Sanjaya, *Op. Cit.* hal. 26

## 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. Pengertian Aktivitas Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia aktivitas belajar berasal dari kata “Aktif”, yang artinya adalah giat (bekerja, dan berusaha). Sedangkan aktivitas artinya adalah kegiatan atau kesibukan. Belajar berasal dari kata ”Ajar”, yang artinya petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut). Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.<sup>20</sup> Maka aktivitas belajar dapat diartikan sebagai kegiatan-kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran terjadi yang dilakukan oleh siswa dan guru sebagai usaha untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman didalam belajar.

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental, sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi pembelajaran. Dengan kata lain, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas.<sup>21</sup> Menurut Hartono, Aktivitas belajar merupakan suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan

<sup>20</sup>Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Depdikbud, 2009, hal. 123

<sup>21</sup>Sardiman A.M, *Loc. Cit*



rupa agar menciptakan siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.<sup>22</sup>

Aktivitas belajar menurut Pat Hollingswort & Gina Lewis merupakan cara siswa melibatkan diri dalam proses pembelajaran dengan penuh rasa semangat, siap secara mental, dan bisa memahami pengalaman yang dialami.<sup>23</sup> Jadi, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan dalam proses pembelajaran yang melibatkan interaksi secara aktif yang dilakukan baik antar guru dan siswa, siswa dengan siswa, maupun siswa dengan media dan sumber belajar yang ada, karna suatu pembelajaran baru bisa dikatakan dengan belajar jika sudah ada aktivitas didalamnya.

Hisyam Zaini menyebutkan bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti siswa yang mendominasi aktivitas pembelajaran.<sup>24</sup> Jean Piaget, seorang pakar psikologi keturunan Swiss berpendapat bahwa seorang anak berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa berbuat anak tidak akan berpikir. Agar dia bisa berpikir sendiri, ia harus diberi kesempatan untuk berpikir sendiri. Seorang guru hanya dapat menyajikan dan menyediakan bahan pelajaran, siswalah

<sup>22</sup>Hartono, *PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*, Pekanbaru: Zanafra, 2008, hal. 11

<sup>23</sup>Pat Hollingswort & Gina Lewis. *Pembelajara Aktif*, Jakarta: PT. Index, 2008, hal. 7

<sup>24</sup>Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: CTSD, 2008, hal. 14



## 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.

yang akan mengolah dan mencernanya sendiri sesuai kemauan, kemampuan, bakat dan latar belakang. “*You can leads horse to water but you cannot make him drink*” (kamu dapat membimbing kuda ke air, akan tetapi kamu tidak dapat memaksa membuatnya minum).<sup>25</sup>

Dapat disimpulkan bahwa di dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik, dan aktivitas juga merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan siswa di dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam prosesnya, siswa mendominasi terlaksananya kegiatan belajar mengajar karena siswa ikut andil dalam hal menggali potensi diri dan memecahkan permasalahan dalam belajarnya. Namun, harus dipahami bahwa keaktifan siswa bukanlah menyuruh siswa melakukan sesuatu dengan sendirinya. Akan tetapi, keaktifan yang dimaksud adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dengan memerlukan guru yang berperan sebagai pembimbing yang akan mengarahkan siswa sesuai dengan latar belakangnya.

### c. Ciri-ciri Aktivitas Belajar

Para ahli melakukan berbagai penelitian mengenai aktivitas belajar dan menemukan berbagai macam hasil, salah satunya adalah sebagaimana yang dikemukakan oleh Paul D. Dierich

<sup>25</sup>Ahmad Rohani, *Pengelola Pengajaran*, Jakarta: Asdi Masasatya, 2004, hal. 6

#### 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 Oemar Hamalik membagi aktivitas belajar dalam 7 kelompok yaitu .<sup>26</sup>

1. *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
2. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, interview, diskusi dan sebagainya.
3. *Listening activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan diskusi, musik, pidato, ceramah dan sebagainya.
4. *Writing activities* seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin dan sebagainya.
5. *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, peta, patroon dan sebagainya.
6. *Mental activities*, seperti menangkap, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan dan sebagainya.
7. *Emotioal activities*, seperti menaruh minat, gembira, berani, tenang, gugup, kagum, dan sebagainya.

#### d. Indikator Aktivitas Belajar

Darwansyah menjelaskan ciri-ciri aktivitas belajar siswa dapat terlihat dari indikator-indikator:

1. Siswa aktif mengajukan pertanyaan.
2. Siswa aktif mengemukakan pendapat.

<sup>26</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2004, hal. 172

## 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. Siswa aktif dalam mengumpulkan data yang berhubungan dengan pelajaran.
4. Siswa aktif dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan pembelajaran.
5. Siswa aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.<sup>27</sup>

Menurut Darwansyah bahwa aktivitas belajar siswa pada proses pembelajaran dilihat dari aktivitas siswa bertanya kepada guru maupun kepada teman, aktif mengemukakan pendapat, aktif memberikan sumbangan terhadap respons siswa yang kurang relevan atau salah, aktif dalam mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan, dan aktif secara mandiri maupun secara kelompok dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.<sup>28</sup> Keterlibatan peserta didik merupakan hal yang sangat penting dan menentukan keberhasilan pembelajaran. Adanya keterlibatan peserta didik, merupakan syarat utama dalam kegiatan belajar dikelas.<sup>29</sup>

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah, jenis-jenis aktivitas belajar adalah sebagai berikut:<sup>30</sup>

1. Mendengarkan.
2. Memandang, yaitu mengarahkan pandangan kepada suatu objek.
3. Meraba, membau, mencicip/mengecap yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

<sup>27</sup>Darwansyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Diadit Media, 2009, hal. 117-120

<sup>28</sup>*Ibid*

<sup>29</sup>Andi Murniati, *Pengembangan Kurikulum*, Pekanbaru: Al Mujahadah Press, 2010, hal.

<sup>30</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011, hal. 38





## 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. Menulis atau mencatat.
5. Membaca.
6. Membuat ikhtisar atau ringkasan atau menggaris bawahi.
7. Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram, dan bagan-bagan.
8. Menyusun paper atau kertas kerja.
9. Mengingat.
10. Berpikir.
11. Latihan atau praktik.

Aktivitas siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Karena apabila siswa aktif dalam belajar, maka pelajaran akan mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa bersemangat dan aktif dalam melakukan langkah-langkah pembelajaran serta membuat siswa masuk kedalam pengalaman belajar yang berkesan dan tentunya ini membutuhkan arahan dan motivasi dari sang guru sebagai pembimbing.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat dirumuskan jenis aktivitas belajar yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.

## 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. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, interview, diskusi dan sebagainya.
3. *Listening activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan diskusi, musik, pidato, ceramah dan sebagainya.
4. *Writing activities* seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin dan sebagainya.
5. *Mental activities*, seperti menangkap, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan dan sebagainya.
6. *Emotioal activities*, seperti menaruh minat, gembira, berani, tenang, gugup, kagum, dan sebagainya.

#### e. Hubungan Strategi Permainan Mencari Kata dengan Aktivitas Belajar

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka mendominasi aktivitas pembelajaran.<sup>31</sup> Karena 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

<sup>31</sup>Hisyam Zaini, *Op. Cit.*, hal. 18



ini, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial.<sup>32</sup>

Seperti yang dikemukakan oleh Fathul Mujid dan Nailur Rahmawati bermain merupakan kebahagiaan bagi anak-anak dan siswa. Sebab mereka bisa mengepresikan berbagai perasaan serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Pembelajaran memang tidak perlu membutuhkan permainan, dan permainan memang tidak selalu mempercepat pembelajaran. Tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana akan dapat menambah semangat dan minat siswa dalam belajar. Permainan bukanlah tujuan dari permainan itu sendiri melainkan merupakan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan aktivitas siswa.<sup>33</sup>

John Dabell mengatakan bahwa dalam strategi permainan mencari kata 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,

<sup>32</sup>Dewi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain (Menenal Manfaat&Pengaruh Positif Permainan Bagi Perkembangan Psikologi Anak)*, Diva Press, Jogjakarta, 2008, cet.1, hal.5

<sup>33</sup> Fathul Mujid dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran*, Yogyakarta: Diva Press, 2012, hal. 22

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

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 dengan menggunakan dadu huruf untuk menentukan huruf yang diambil dan juga dapat juga dilakukan dengan menuliskan huruf pada sebuah kotak dan kemudian siswa menuliskan kata sains yang berawalan dengan huruf tersebut.

Salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran adalah menggunakan strategi permainan. Strategi Permainan yang dapat meningkatkan aktivitas siswa salah satunya adalah strategi permainan mencari kata. Dengan menggunakan strategi permainan mencari kata ini, guru akan dapat melihat langsung sejauh mana pengetahuan siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

### 3. Ilmu Pengetahuan Alam

#### a. Pengertian IPA

IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Definisi ini juga memberikan pengertian bahwa IPA merupakan cabang

pengetahuan yang dibangun berdasarkan pengamatan dan klasifikasi data, dan biasanya disusun dan diverifikasi dalam hukum-

## 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.

hukum yang bersifat kuantitatif, yang melibatkan aplikasi penalaran matematis dan analisis data terhadap gejala-gejala alam. Selain itu, secara spesifik hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan gejala-gejalam melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai prodek ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.<sup>34</sup>

Perkembangan IPA selanjutnya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta saja, tetapi juga ditandai oleh munculnya “metode ilmiah” yang terwujud melalui suatu rangkaian “kerja ilmiah” (Depdiknas, 2006). Jika menggunakan sudut pandang yang lebih menyeluruh, IPA seharusnya dipandang sebagai cara berpikir untuk memperoleh pemahaman tentang alam dan sifat-sifatnya, cara untuk menyelidiki bagaimana fenomena-fenomena alam dapat dijelaskan, sebagai batang tubuh keingintahuan orang.

IPA sebagai ilmu pengetahuan, juga mempunyai ciri khusus sebagaimana ilmu pengetahuan yang lain, yaitu:

1. IPA dapat mempunyai nilai ilmiah artinya kebenaran dalam IPA dapat dibuktikan lagi oleh semua orang dengan menggunakan

<sup>34</sup> Susilawati, *Op. Cit.*, hal. 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.

metode ilmiah dan prosedur seperti yang dilakukan terdahulu oleh penemuanya.

2. IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.

#### b. Tujuan pembelajaran IPA di SD/MI

IPA untuk anak sekolah dasar harus dimodifikasi agar anak didik dapat mempelajarinya. Ide-ide dan konsep harus disederhanakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitifnya supaya mudah dipahami tujuan pembelajaran IPA di SD adalah dimaknai sebagai suatu yang diharapkan akan dicapai oleh siswa setelah melalui suatu proses pembelajaran IPA tertentu disekolah dasar. Tujuan yang dirumuskan pada langkah awal pembelajaran digunakan sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran dan proses penilaian yang akan dilakukan.

Menurut Carl Hempel ada dua tujuan IPA dalam menjelaskan berbagai gejala alam ini, yaitu: (a) untuk hal yang bersifat preaktis, maksudnya untuk kepentingan kesejahteraan umat manusia, dan (b) untuk memenuhi hasrat ingin tahu. Sedangkan menurut kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006) tujuan pembelajaran IPA di SD itu secara terperinci ialah:

## 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. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keterampilan alam ciptaannya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antar IPA, 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, dan
6. Memperoleh bakal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau MTS.

Berdasarkan uraian diatas kiranya semakin jelas bahwa hakikat Ilmu Pengetahuan Alam tidak semata-mata pada dimensi pengetahuan (keilmuan), tetapi lebih dari itu, Ilmu Pengetahuan Alam lebih menekankan pada dimensi nilai *ukhrawih*, di mana dengan memperhatikan keteraturan di alam semesta akan semakin



#### 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.

meningkatkan keyakinan akan adanya kekuatan tuhan yang maha dasyat yang tidak dapat dibantah lagi, yaitu Allah SWT.

#### c. Fungsi dan Manfaat IPA

Untuk mengenal IPA dapat dijelaskan lebih lanjut dari segi fungsinya. Bahwa fungsi IPA ada lima, yaitu untuk:

1. Membangun pola berfikir
2. Menjelaskan adanya hubungan antara berbagai gejala alam, dengan ciri-ciri khusus, yaitu: Analitis, Logis, Sistematis, Kausatif, dan Kuantitatif.
3. Meramalkan
4. Menguasai atau mengontrol alam guna kesejahteraan manusia
5. Melestarikan gejala alam

Sedangkan manfaat IPA adalah untuk mengembangkan sikap ilmiah antara lain sikap ingin tahu, sikap ingin mendapatkan sesuatu yang baru, sikap kerja sama, sikap tidak putus asa, sikap terbuka untuk menerima, sikap mawas diri, sikap berpikir bebas, dan sikap kedisiplinan diri.

#### d. Prinsip-Prinsip Pembelajaran IPA SD

Lima prinsip utama pembelajaran IPA, yaitu:

1. Pemahaman tentang dunia sekitar dimulai dari pengalaman baik secara indrawi maupun non indrawi.

**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. Pengetahuan yang diperoleh tidak pernah dilihat secara langsung sehingga perlu diungkapkan selama proses pembelajaran.
3. Pengetahuan dari pengalaman umumnya kurang konsisten dengan pengetahuan para ilmuwan yang disebut dengan miskonsepsi.
4. Dalam setiap pengetahuan mengandung fakta, data, konsep, lambang, dan relasi dengan konsep yang lain.
5. IPA terdiri atas produk, proses dan prosedur.

**e. Ruang Lingkup IPA di SD/MI**

Secara umum IPA meliputi tiga bidang ilmu dasar, yaitu biologi, fisika, kimia, merupakan salah satu cabang dari IPA dan merupakan ilmu yang lahir dan berkembang lewat langkah-langkah observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep.

**4. Strategi Permainan Mencari Kata**

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 memperoleh mutu yang optimal.<sup>35</sup>

<sup>35</sup>Nursalim, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Pendidikan Guru SD/MI*, Pekanbaru: Kreasi Edukasi Publing and Consulting Company, 2016, hal 69

## 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.

Permainan Mencari Kata ini adalah aktivitas yang menguji siswa untuk bekerja dengan baik dalam mencocokkan, menyatukan, atau menyusun huruf-huruf yang telah dibuat siswa menjadi satu kata sains.

Langkah- langkah permainan mencari kata ini adalah<sup>36</sup>:

1. Gagasan dari permainan ini adalah agar siswa memikirkan sebanyak mungkin kata-kata sains sesuai dengan materi dari sejumlah huruf yang diberikan.
2. Setiap pemain menggambar tabel berukuran 5 x 6 cm
3. Mintalah seorang siswa untuk mengajukan sebuah huruf.
4. Semua siswa menulis huruf tersebut di mana saja dalam sebuah tabel mereka.
5. Berkelilinglah di kelas dan mintalah siswa menyebutkan sebuah huruf.
6. Siswa menuliskan huruf yang disebutkan itu ke dalam tabel mereka.
7. Saat semua tabel berisi, siswa diberi waktu lima menit untuk memadukan huruf-huruf dan membuat kata sains.
8. Sistem penilaian dapat dibuat berdasarkan jumlah kata yang dibuat, atau jumlah huruf yang digunakan untuk membuat kata.

## Variasi Strategi Permainan Mencari Kata

1. Gunakan dadu huruf untuk menentukan huruf yang diambil.
2. Permainan dapat dilakukan dengan menuliskan huruf pada sebuah kotak dan kemudian siswa menuliskan kata sains yang berawalan dengan huruf tersebut.

Setiap strategi dan permainan pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Adapun kelebihan dan kekurangan permainan mencari kata ialah sebagai berikut:<sup>37</sup>

- a. Kelebihan Permainan mencari kata.

<sup>36</sup>John Dabell, *Loc. Cit*

<sup>37</sup>[Lisayulista.blogspot.co.id/2012/01/sketsa-dan-porter-byedwar-kennedy.html?m=1](http://Lisayulista.blogspot.co.id/2012/01/sketsa-dan-porter-byedwar-kennedy.html?m=1)





#### 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. Dapat mengatasi ruang dan waktu
2. Dapat mengatasi pengamatan mata
3. Dapat mengatasi kemampuan berpikir
4. Dapat menarik perhatian murid
5. Dapat menambah pengetahuan murid
- b. Kelemahan permainan mencari kata
  1. Membutuhkan waktu yang lama
  2. Membuat kelas jadi tidak kondusif
  3. Tidak semua huruf bisa dijadikan kata sains

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan penelitian Anis Mufidah Ulfa yang dilakukan pada tahun 2012 dengan judul penerapan Strategi Pembelajaran *Card Sort* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Cahaya dan Sifat-Sifatnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 77,22% pada siklus II meningkat menjadi 83,33%.<sup>38</sup> Persamaannya terletak pada jumlah siklus yang digunakan. Selain itu persamaannya adalah sama-sama menggunakan media kartu dan siswa bertugas mencocokkan kartu tersebut. Persamaannya juga terletak pada mata pelajaran yang digunakan yaitu Ilmu Pengetahuan Alam. Sedangkan perbedaannya, penelitian yang dilakukan oleh Anis

<sup>38</sup>Anis Mufidah Ulfa, 2013, *Penerapan Strategi Pembelajaran Card Sort untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Cahaya dan Sifat-Sifatnya*[Online], tersedia di [http://eprints.ums.ac.id/21259/1/HALAMAN\\_DEPAN.pdf](http://eprints.ums.ac.id/21259/1/HALAMAN_DEPAN.pdf) (19 April 2016)



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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarifudin Riau

Mufidah Ulfa menggunakan strategi pembelajaran *Card Sort* dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan penulis menggunakan permainan mencari kata dan untuk meningkat aktivitas belajar siswa.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Rahayuningsih dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2014 dengan judul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA melalui Strategi Pembelajaran *Card Sort* pada Siswa Kelas II MI Muhammadiyah Trukan Karangasem Paliyan Gunung Kidul tahun ajaran 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar. Pada siklus I peningkatan jumlah siswa yang dapat mencapai KKM dari *pre test* ke *post test* sebanyak 69,44%. Siklus II peningkatan jumlah siswa dapat mencapai KKM dari *pre test* ke *post test* sebanyak 88,89%. Data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II.<sup>39</sup> Persamaannya terletak pada jumlah siklus yang digunakan. Selain itu persamaannya adalah sama-sama menggunakan media kartu yang berisi informasi dan siswa bertugas mencocokkan kartu tersebut. Persamaannya juga terletak pada mata pelajaran yang digunakan yaitu Ilmu Pengetahuan Alam. Perbedaannya terletak pada variabel X yaitu meningkatkan prestasi belajar, sedangkan variabel X penulis ialah

<sup>39</sup>Dwi Rahayuningsih, 2014, [*Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Card Sort* pada Siswa Kelas II MI Muhammadiyah Trukan Karangasem Paliyan Gunung Kidul tahun ajaran 2013/2014 Online], tersedia di <http://eprints.iainsalatiga.ac.id/712/COVER.pdf> (19 April 2016).



untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. selain itu, perbedaannya juga terletak pada tempat dan waktu penelitian.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV sekolah Dasar Negeri 011 Pulau Jambu Kecamatan Kampar kabupaten Kampar tahun pelajaran 2016/2017. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu ilmu pengetahuan yang bersifat abstrak yang membutuhkan kecermatan dalam mempelajarinya sebagai sarana berpikir logis yang sistematis dan kritis. Dengan Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu pengetahuan lainnya dapat berkembang. Strategi Permainan mencari kata dapat dengan mudah untuk mendapatkan partisipasi yang luas dalam strategi dan untuk mendapatkan partisipasi yang luas didalam kelas dan pertanggung jawaban individual. Strategi ini dapat digunakan sebagai cara merubah aktivitas kelas.

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi Permainan Mencari Kata merupakan strategi yang memacu aktivitas siswa dalam kelas, dalam proses pembelajaran serta dengan suasana kelas yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Oleh karena itu guru harus berusaha

semaksimal mungkin untuk mengembangkan kemampuan dan pemahaman siswa, sehingga terjadi proses pembelajaran yang optimal.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah Strategi Permainan Mencari Kata. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan melaksanakan Strategi Permainan mencari Kata dapat melatih kemampuan berpikir dan keterampilan sosial, dan jika kemampun berpikir siswa dilatih maka akan memungkinkan siswa mampu meraih keberhasilan siswa dalam belajar sehingga materi yang dipelajari siswa akan melekat dalam jangka waktu yang lama.

Dalam pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas, guru harus memiliki strategi ketika menyampaikan materi pelajaran sehingga terciptanya suasana belajar yang efektif dan efisien dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan umum pendidikan adalah memberikan kesempatan pada pikiran untuk aktif bekerja, membuka akal untuk berpikir keras pada hal-hal yang positif, menjadikan manusia berilmu sebagai bakal kehidupannya.

Sehingga dapat dipahami bahwa strategi adalah suatu pengetahuan tentang langkah-langkah dan cara mengajar yang telah dirancang oleh guru untuk diterapkan di dalam kelas. Strategi pembelajaran yang dipilih oleh guru selayaknya disadari ada pada berbagai pertimbangan sesuai dengan situasi, kondisi, dan lingkungan yang dihadapinya.

Pemilihan strategi pembelajaran umumnya bertolak dari:

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.

**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. Rumusan tujuan pembelajaran yang diterapkan.
- b. Analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihasilkan.
- c. Jenis materi pelajaran yang dikomunikasikan.

Strategi yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa salah satunya adalah Strategi Permainan Mencari Kata, dimana strategi ini cocok untuk meningkatkan aktivitas siswa di dalam kelas dengan menggunakan beberapa pertanyaan yang sesuai dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang dipakai untuk menilai kemampuan siswa. Diharapkan melalui penerapan Strategi Permainan Mencari Kata dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 011 Pulau Jambu Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.

#### **D. Indikator Keberhasilan**

##### **1. Indikator Kinerja**

##### **a. Aktivitas Guru**

Indikator aktivitas guru dalam pembelajaran dengan penerapan strategi permainan mencari kata yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru meminta siswa untuk memikirkan kata-kata sains sebanyak mungkin dari sejumlah huruf yang diberikan.
- 2) Guru meminta siswa untuk menggambar tabel yang berukuran 5 x 6 cm.



#### 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) Guru meminta salah seorang dari siswa untuk mengajukan sebuah huruf.
- 4) Guru meminta siswa untuk menuliskan huruf yang disebutkan oleh temannya tersebut kedalam tabel mereka.
- 5) Guru berkeliling dikelas dan meminta siswa menyebutkan sebuah huruf.
- 6) Guru meminta siswa untuk menulis huruf yang disebutkan kedalam tabel mereka
- 7) Saat semua tabel berisi, guru meminta siswa untuk memadukan huruf-huruf tersebut dan membuat kata sains dalam waktu lima menit.
- 8) Guru membuat sistem penilaian berdasarkan jumlah kata yang dibuat atau jumlah huruf yang digunakan untuk membuat kata

#### b. Aktivitas siswa

Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan penerapan strategi permainan mencari kata yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa memikirkan kata-kata sains sebanyak mungkin dari sejumlah huruf yang diberikan oleh guru.
- 2) Siswa menggambar tabel yang berukuran 5 x 6 cm sesuai dengan perintah guru.
- 3) Salah seorang dari siswa akan mengajukan sebuah huruf sesuai dengan intruksi dari 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.

- 4) Semua siswa menuliskan huruf yang disebutkan oleh temannya tersebut kedalam tabel mereka.
- 5) Semua siswa menyebutkan sebuah huruf, saat guru berkeliling di kelas
- 6) Siswa menuliskan huruf yang disebutkan itu ke dalam tabel mereka
- 7) Siswa diberikan waktu lima menit untuk memadukan huruf-huruf dan membuat kata sains
- 8) Siswa mendapatkan nilai dari guru berdasarkan jumlah kata yang dibuat atau jumlah huruf yang digunakan untuk membuat kata

**2. Indikator Hasil**

Adapun indikator keberhasilan aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah sebagai berikut:

**1. Aktivitas visual**

Siswa aktif melihat membaca materi, mengamati penjelasan materi dari guru dan mengamati orang lain melakukan kegiatan dengan strategi mencari kata

**2. Aktivitas lisan**

Siswa aktif mengemukakan hasil ringkasan, mengajukan pertanyaan, mengemukakan ide/gagasan dan membuat kesimpulan.

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. Aktivitas mendengarkan

Siswa aktif mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan teman menyampaikan hasil ringkasannya, mendengarkan ide/gagasan teman dan mendengarkan kesimpulan.

### 4. Aktivitas menulis

Siswa aktif menulis ringkasan, menuliskan ide/gagasan, menuliskan ide/gagasan dari teman

### 5. Aktivitas mental

Siswa aktif mengingat konsep, melihat hubungan-hubungan dengan materi lain dan membuat keputusan.

### 6. Aktivitas emosional

Siswa aktif berkerjasama, berani, tenang dan gembira.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas IV mencapai 75%.<sup>40</sup>

Artinya dengan presentase tersebut, hampir secara seluruh siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, atau aktivitas belajar siswa tergolong baik.

## E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian kerangka teoretis di atas, maka hipotesis tindakan penelitian adalah melalui penerapan strategi permainan mencari kata dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 011 Pulau Jambu Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar akan terjadi melalui Strategi Permainan Mencari Kata.

<sup>40</sup>E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008, hal. 257.