

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 TEORITIS

#### A. Kerangka Teoritis

##### 1. *Game Information Trading*

*Game Information Trading* adalah *game* menjual dan membeli informasi siswa terlebih dahulu melakukan riset atau membaca buku. Informasi dari riset atau buku itu lah yang kemudian dijual kepada siswa lain.

Sigit Setyawan mengatakan bahwa dalam *game information trading* memiliki tujuan tersendiri dan telah dirancang sepraktis mungkin untuk dilakukan sehingga dapat dinikmati siswa karena menyenangkan dan seru. Didalam *game* ini guru akan menemukan anak-anak yang di pembelajaran kurang cemerlang, tetapi memiliki bakat kewirausahaan yang baik. Seperti anak-anak yang mengatur strategi dengan cerdas. Misalnya, ia akan langsung menemui rangking satu di kelas untuk membeli informasi lalu menjualnya kembali kepada temannya di kelas. Selain itu *game* ini akan melatih berbicara, mengingat, mengevaluasi dan melatih siswa yang biasanya pendiam ataupun kurang aktif menjadi siswa yang lebih aktif dan bisa berinteraksi dengan siswa yang lain. *Game* ini juga dapat membantu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan rasa percaya diri siswa.<sup>12</sup>

<sup>12</sup>Sigit Setyawan, *Kelas Asyik Dengan Games*, Jakarta: PT Grasindo, 2015, h. 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.

a. Langkah-langkah *game information Trading*

Adapun langkah-langkah *game information trading* ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagikan daftar pertanyaan. Siswa menyimak pertanyaan dengan saksama.
- 2) Guru meminta siswa bertanya mengenai soal atau informasi yang kurang jelas. Siswa bertanya tentang butir soal yang kurang jelas maksudnya atau kurang dipahami (jika ada).
- 3) Guru meminta siswa mencari jawabannya di perpustakaan. Siswa ke perpustakaan dan mencari jawabannya serta mengerjakan soal yang sudah diketahui jawabannya.
- 4) Guru meminta siswa kembali ke kelas dengan tertib dan tanpa berbincang dengan siswa yang lain.
- 5) Guru membagikan uang mainan dan menjelaskan cara penggunaannya dan menentukan batas waktu selesainya jual beli informasi.
- 6) Guru menghentikan kegiatan jual beli informasi. Siswa kembali ketempat duduk masing-masing.
- 7) Guru meminta siswa menjawab seluruh pertanyaan dan mengecek jawaban, serta menuliskan jumlah uang yang dimilikinya.
- 8) Guru meminta siswa dengan jumlah uang yang lebih dari 4 untuk angkat tangan. Siswa mengangkat tangannya.
- 9) Guru menanyakan informasi apa saja yang paling banyak dibagikan kepada siswa lain dan menjelaskan jawabannya. Siswa menjelaskan pertanyaan yang paling banyak diminta oleh siswa lain dan menjelaskan jawabannya.
- 10) Guru memberikan komentar atau penegasan akan jawaban siswa. Siswa diminta untuk mengumpulkan jawaban mereka.<sup>13</sup>

b. Kelebihan *Game Information Trading*

Adapun kelebihan dari *game information trading* adalah:

- 1) Melatih siswa yang tertutup untuk coba keluar dari zona nyaman untuk berinteraksi dengan siswa yang lain.
- 2) Meningkatkan keterampilan mengingat pengetahuan siswa karena pembelajaran dilakukan dengan mencari informasi.
- 3) Keterampilan gerak kaki, tangan, dan tubuh.
- 4) Kepekaan social, kejujuran, keuletan, dan kreativitas siswa menjadi aktif.

---

<sup>13</sup>Ibid h. 5

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

c. Kekurangan *Game Information Trading*

Adapun kekurangan *game Information Trading* ini adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa tidak mau aktif atau cenderung tidak peduli.
- 2) Siswa pemalu sering kali sulit untuk mencari informasi apa yang diperintahkan guru.
- 3) Tidak semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menjelaskan jawaban dari pertanyaan teman-temannya karena keterbatasan waktu pembelajaran.
- 4) Suasana kelas agak ribut.<sup>14</sup>

## 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.<sup>15</sup> Belajar adalah suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.<sup>16</sup> Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Semakin baik kegiatan pembelajaran maka akan semakin baik pula hasil yang diperoleh. Chalin dalam *Dictionary of Psychology* dalam Muhibin Syah menyatakan belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman.<sup>17</sup>

Belajar terjadi bila muncul perubahan perilaku pada diri siswa, baik dalam makna kognitif, afektif, maupun psikomotor. Perubahan

<sup>14</sup>Ibid h. 8

<sup>15</sup> Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005, h. 47

<sup>16</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008, h. 13

<sup>17</sup> Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009, h. 65

#### 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.

perilaku itu sangat mungkin, bahkan pasti demikian, tidak secara langsung dapat diamati. Perubahan perilaku sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran itu merupakan hasil dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.<sup>18</sup>

Belajar menurut para ahli

1. Menurut James O. Whittaker. Belajar adalah suatu proses dimana perilaku yang dihasilkan atau dimodifikasi melalui pelatihan atau pengalaman.
2. Winkel. Belajar adalah aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap.<sup>19</sup>
3. Howard L. Kingsley. Belajar adalah proses dimana perilaku disebabkan atau diubah melalui praktek atau latihan.
4. R. Gagne. Belajar adalah suatu proses untuk motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan sikap.<sup>20</sup>
5. Cronbach dalam Djamarah 2002. Belajar merupakan kegiatan yang ditunjukkan oleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan

<sup>18</sup>Sudarwan Danim dan Khairil, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2010, h. 120

<sup>19</sup> Belajarpsikologi.com/ *Pengertian Belajar Menurut Para Ahli*

<sup>20</sup> <https://laodesyamri.net> 2016

#### 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.

tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.

#### b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yakni Hasil dan Belajar. Arti kata hasil menurut kamus lengkap Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan dan sebagainya oleh usaha, pikiran dan sebagainya. Sedangkan arti kata belajar dalam kamus lengkap Bahasa Indonesia adalah berusaha berlatih untuk mendapatkan pengetahuan.<sup>21</sup>

Menurut Nana Sudjana seperti yang dikutip oleh Tohirin, Hasil belajar adalah apa yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

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.<sup>22</sup>

Hasil belajar merupakan 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

<sup>21</sup> Desi Anwar, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2013, h. 84

<sup>22</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012, h. 7

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif mantap<sup>23</sup>

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan dalam belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor dan sikap faktor pendukungnya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain:<sup>24</sup>

- a. Faktor internal: faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor eksternal: faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkarannya suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar siswa.

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

<sup>23</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, h.5

<sup>24</sup>Ahmad Susanto, *Op. Cit*, h. 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.

1. Ciri khas/ karakteristik siswa
2. Sikap terhadap belajar
3. Motivasi belajar
4. Kosentrasi belajar
5. Mengelola bahan belajar
6. Menggali hasil belajar
7. Rasa percaya diri
8. Kebiasaan belajar<sup>25</sup>

Baik buruknya situasi proses belajar mengajar dan tingkat pencapaian hasil proses intruksional itu pada umumnya bergantung pada faktor-faktor yang meliputi: karakteristik guru, interaksi dan metode, karakteristik kelompok, fasilitas fisik, mata pelajaran, dan lingkungan alam sekitar.<sup>26</sup>

#### 4. Hubungan *Game Information Trading* dengan Hasil Belajar Siswa

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.<sup>27</sup>

Menurut Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati bermain merupakan kebahagiaan bagi anak-anak dan siswa. Sebab, mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaan, serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan memang tidak selalu

<sup>25</sup>Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2012, h. 177-185

<sup>26</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007, h. 145-148

<sup>27</sup> Dewi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anak Mu Bermain (Menenal Manfaat & Pengaruh Positif Permainan Bagi Perkembangan Psikologi Anak)*, Yogyakarta: Diva Press, 2008, h. 5

## 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.

mempercepat pembelajaran. Tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah semangat dan minat dalam belajar. Permainan bukanlah tujuan dari permainan itu sendiri melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan aktivitas siswa.<sup>28</sup>

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>29</sup>

Salah satu cara untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan *game*. Banyak sekali *game* yang dapat membuat siswa ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran, salah satu contohnya adalah *game information trading*. Melalui *game* 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 *game* ini berlangsung, guru meminta siswa dengan jumlah uang yang lebih dari 4 untuk angkat tangan, guru bertanya kepada siswa informasi apa yang banyak dibagikan kepada siswa lain. Disinilah guru bisa mengetahui bagian indikator mana yang siswa belum bisa memahaminya, ini juga bisa dijadikan bahan untuk penjelasan ulang materi pelajaran yang sama, siswa diminta untuk mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang belum mereka kuasai, sehingga tercapailah tujuan peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam proses

<sup>28</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Educatif Pendukung Pembelajaran*, Yogyakarta: Diva Press, 2013, h. 22

<sup>29</sup> Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: CTSD, 2008, h. 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.

pembelajaran yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Guru dapat menggunakan sebagai bagian dari pelajaran atau sebagai aktivitas diakhir kelas. Aktivitas ini juga dapat dijadikan tantangan dalam sesi keterampilan berpikir, didalamnya terdapat aktivitas yang dapat membuat anak-anak berkonsentrasi, menghilangkan kebosanan dan menciptakan aktivitas yang menantang dengan proses berpikir, mengingat dan menyebutkannya.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa *game information trading* secara aktif dapat membuat siswa berpikir kritis dalam menjawab pertanyaan dari guru, serta mengasah kemampuan siswa. Guru dapat mengukur sejauh mana keberhasilan dalam menyampaikan materi ajar, serta sebagai bahan evaluasi untuk mengulang materi dan memperbaiki cara penyampaian materi oleh guru itu sendiri. Maka dapat disimpulkan bahwa disini bukan hanya siswa, tetapi keaktifan diantara keduanya dapat tercapai dengan baik sehingga, *game information trading* ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa sendiri.

Aunurrahman mengatakan, bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang dibedakan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kondisi lingkungan siswa serta cara mengajar guru termasuk kedalam faktor eksternal yang mempengaruhi

## 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.

hasil belajar siswa. Dengan demikian *game information trading* merupakan salah satu cara yang cukup variatif dan juga dan juga dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran akidah akhlak, terutama meningkatkan aktivitas belajar yang akan berimbas kepada meningkatnya hasil belajar siswa.

## B. Penelitian yang Relevan

1. Yolandi Putri, Penerapan Benar Atau Salah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pasir Pengaraiaan Kabupaten Rokan Hulu Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan benar atau salah dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas V madrasah ibtidaiyah negeri pasir pengaraiaan kabupaten rokan hulu. Sebelum dilakukan tindakan rata-rata keaktifan kelas V yaitu 60,04 %. Pada siklus I rata-rata persentase indikator keaktifan siswa adalah 69,10 atau dengan ketuntasan sebesar 72%. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 73,63 atau dengan ketuntasan sebesar 92%.<sup>30</sup>

Persamaan yang dapat dilihat dari relevansi penelitian ini adalah sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar, dikelas yang sama dan mata pelajaran yang sama. Perbedaanya terletak pada waktu dan tempat penelitian, penelitian yang dilakukan Yolandi Putri di MIN Pasir

<sup>30</sup> Yolandi Putri, *Penerapan Benar Atau Salah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pasir Pengaraiaan Kabupaten Rokan Hulu Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi Ftk UIN Suska Riau, Th 2016

## 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.

Pengaraian Kabupaten Rokan Hulu pada tahun 2015. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman kecamatan Kampar Timur kabupaten Kampar, pada tahun 2017.

2. Fitria Juniarti, Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Kegiatan Ekonomi Dan Sumber Daya Alam Dengan Menggunakan Strategi *Active Learning* Teknik *Trading Place* Kelas IV SDN 002 Tampan Kecamatan Payung Sekaki Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *Active Learning* Teknik *Trading Place* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi dan refleksi, pada pertemuan pertama nilai siswa cukup rendah, hanya mencapai 46,76 %, setelah menggunakan teknik *Trading Place* pada siklus pertama meningkat 47,62 %, pada siklus ke II 76,46 %.<sup>31</sup>

Persamaan yang dapat dilihat dari relevansi penelitian ini adalah sama-sama menggunakan strategi *Trading Place*. Perbedaannya terletak pada waktu, tempat penelitian, dan mata pelajaran. Penelitian yang dilakukan Fitria Juniarti pada tahun 2010, di sekolah SDN 002 Tampan, pada mata pelajaran IPS. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman kecamatan Kampar Timur kabupaten Kampar, pada tahun 2017, pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

<sup>31</sup> Fitria Juniarti, *Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Kegiatan Ekonomi Dan Sumber Daya Alam Dengan Menggunakan Strategi Active Learning Teknik Trading Place Kelas IV SDN 002 Tampan Kecamatan Payung Sekaki Pekanbaru* Skripsi Ftk UIN Suska Riau, Th 2010

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

### 3. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian upaya Penerapan *Game Information Trading* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar Tahun 2017. Pembelajaran akidah akhlak sangat penting untuk dikuasai. Terapan ilmu Akidah dan Akhlak sangat banyak dalam kehidupan. Untuk mencapai itu guru perlu berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan beberapa usaha perbaikan, terutama dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah menerapkan *game* pembelajaran yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa yaitu agar supaya siswa mau bertanya tentang materi yang sedang dipelajari terlebih dahulu kepada teman sekelasnya. Bersemangat untuk mencari informasi serta mempunyai rasa tanggung jawab dengan tugas yang diberikan guru. Maka perlu digunakan *game* pembelajaran, saat ini *game* pembelajaran semakin berkembang. Salah satu *game* pembelajaran yang dapat digunakan adalah *game information trading*. *Game* ini dapat membuat siswa terlibat secara langsung dengan materi. Dengan keterlibatan tersebut diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

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 Diindungi Undang-Undang**

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

**C. Indikator Keberhasilan**

**1. Indikator Kinerja**

a. Indikator Aktifitas Guru

- 1) Guru membagikan daftar pertanyaan.
- 2) Guru meminta siswa bertanya mengenai soal atau informasi yang kurang jelas.
- 3) Guru memintasiswa mencari jawabannya di perpustakaan.
- 4) Guru memintasiswa kembali ke kelas dengan tertib dan tanpa berbincang dengan siswa yang lain.
- 5) Guru membagikan uang mainan dan menjelaskan cara penggunaannya dan menentukan batas waktu selesainya jual beli informasi.
- 6) Guru menghentikan kegiatan jual beli informasi.
- 7) Guru meminta siswa menjawab seluruh pertanyaan dan mengecek jawaban, serta menuliskan jumlah uang yang dimilikinya.
- 8) Guru meminta siswa dengan jumlah uang yang lebih dari 4 untuk angkat tangan.
- 9) Guru menanyakan informasi apa saja yang paling banyak dibagikan kepada siswa lain dan menjelaskan jawabannya.
- 10) Guru memberikan komentar atau penegasan akan jawaban siswa.  
Siswa diminta untuk mengumpulkan jawaban mereka.

b. Indikator Aktifitas Siswa

- 1) Siswa menerima daftar pertanyaan dari guru.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

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

- 2) Siswa bertanya tentang butir soal yang kurang jelas maksudnya atau kurang dipahami.
- 3) Siswa ke perpustakaan dan mencari jawabannya serta mengerjakan soal yang sudah diketahui jawabannya.
- 4) Siswa kembali ketempat duduk masing-masing, tanpa berbincang dengan siswa yang lain.
- 5) Siswa menyimak apa yang dijelaskan guru.
- 6) Siswa kembali ketempat duduk masing-masing.
- 7) Siswa menjawab seluruh pertanyaan dan mengecek jawabannya, lalu menulis jumlah uang yang ia miliki.
- 8) Siswa mengangkat tangannya.
- 9) Siswa menjelaskan pertanyaan yang paling banyak diminta oleh siswa lain dan menjelaskan jawabannya.
- 10) Siswa mengumpulkan jawabannya.

**2. Indikator Hasil**

Hasil belajar diperoleh dari tes yang diberikan pada akhir pertemuan satu siklus. Siswa yang dikatakan tuntas adalah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM atau di atas angka 70. Sedangkan secara klasikal, menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) siswa dikatakan berhasil apabila ketuntasan siswa mencapai 75 % artinya dengan

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.

persentase tersebut hasilbelajar siswa dikatakan baik, karena berada pada interval 71-84%.<sup>32</sup>

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan. Maka, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Jika *Game Information Trading* diterapkan, maka Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampardapat meningkat”.

<sup>32</sup>Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008, h. 257