

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. Pengertian strategi

Menurut Wina Sanjaya, strategi pembelajaran adalah sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan tertentu. Selanjutnya, dengan mengutip pemikiran J. R David, Wina Sanjaya menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.⁸

2. Strategi *College Ball*

Strategi *College Ball* (*Permainan Bola Guling*) termasuk kedalam pembelajaran aktif (*active learning*). Pembelajaran aktif yang dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif (*activa learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Sedangkan belajar aktif sendiri menurut Silberman adalah berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui

⁸*Ibid*

aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran.⁹

Silberman dalam bukunya 101 strategi pembelajaran aktif menjelaskan aplikasi strategi pembelajaran aktif dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu :

1. Membantu siswa aktif sejak dini, misalnya strategi membangun tim, strategi penilaian secara cepat, dan strategi melibatkan peserta didik.
2. Membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap secara aktif meliputi pengajaran kelas penuh, merangsang diskusi kelas, pertanyaan terlalu singkat, belajar dengan cara bekerja sama, mengajar teman sebaya, belajar mandiri, belajar efektif, dan pengembangan kecakapan.
3. Belajar agar tidak lupa melalui strategi peninjauan ulang, penilaian diri dan sentiment akhir.

Menurut Silberman, *College Ball* merupakan salah satu tipe dari strategi pembelajaran aktif yaitu strategi peninjauan ulang. Salah satu cara paling meyakinkan untuk menjadikan belajar tepat adalah menyertakan waktu untuk meninjau apa yang telah dipelajari. Materi yang telah ditinjau (*review*) oleh peserta didik mungkin disimpan lima kali lebih kuat dari materi yang tidak ditinjau. Hal itu karena peninjauan memudahkan peserta didik untuk mempertimbangkan informasi dan menemukan cara-cara

⁹Mel Silberman, *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2009), hlm. xxii

untuk menyimpannya dalam otaknya.¹⁰ Di samping menjadi aktif, mereka semua membuat tinjauan yang menyenangkan.

Strategi *College Ball* adalah satu putaran pengulangan yang standar terhadap materi pembelajaran. Strategi pembelajaran ini memperbolehkan dan berfungsi untuk menguatkan kembali, mengklarifikasi, dan meringkas poin-poin kunci.¹¹

Berdasarkan pengertian strategi pembelajaran *College Ball* di atas dapat disimpulkan bahwa strategi ini merupakan strategi yang meminta seorang pengajar untuk mengevaluasi siswa mengenai materi pelajaran yang berguna untuk mengingat pelajaran kepada siswa.

Langkah-langkah dari strategi *College Ball* sebagai berikut :

1. Kelompokkan peserta didik ke dalam tim yang terdiri atas tiga atau empat anggota. Masing-masing tim dimohon memberi nama sebuah lembaga (atau tim olah raga, perusahaan, mobil dan lain-lain) yang mereka wakili.
2. Berilah setiap peserta didik kartu indeks. Peserta didik akan memegang kartunya untuk menunjukkan bahwa mereka menginginkan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan. Format permainan adalah undian : setiap kali anda menyampaikan pertanyaan, setiap anggota tim dapat menunjukkan keinginannya untuk menjawab.
3. Jelaskan aturan-aturan berikut ini :
 - a) Untuk menjawab pertanyaan angkat kartumu.

¹⁰*Ibid*, hlm. 239

¹¹*Ibid*, hlm. 251.

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.

- b) Kamu dapat mengangkat kartumu sebelum pertanyaan secara penuh disampaikan jika kamu merasa mengetahui jawabannya. Segera setelah anda menginterupsi, pertanyaan dihentikan.
 - c) Tim memberikan skor satu point untuk setiap respons anggota yang benar.
 - d) Ketika seseorang menjawab dengan salah, tim yang lain menjawab (mereka dapat mendengarkan seluruh pertanyaan jika tim yang lain menginterupsi bacaan).
4. Setelah semua pertanyaan dilontarkan, hitunglah skor keseluruhan dan umumkan pemenangnya.

Adapun kelebihan dari strategi *College Ball* sebagai berikut :

- a. Kelebihan
 1. Siswa menjadi aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.
 2. Siswa menjadi ingat dan paham akan materi yang di ajarkan karena pembelajaran *College Ball* menekankan pada belajar agar siswa tidak lupa.
 3. Siswa dapat mengembangkan kemampuan menguji ide dan pemahamannya sendiri.
 4. Membantu siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
 5. Membantu siswa untuk lebih menghargai pendapat orang lain.
 6. Proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton.
 7. Strategi *College Ball* bisa digunakan pada semua kelas.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

b. Kekurangan

1. Membutuhkan waktu yang lama.
2. Siswa dalam dikelompokkan cenderung bicara sendiri.
3. Memerlukan persiapan yang cukup matang.

3. Motivasi belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Kata “motif” yang dapat di artikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam individu yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat sesuatu yang mempunyai tujuan. Motif menurut Bimo Walgito (2003) berasal dari bahasa latin *movere* yang berarti bergerak atau *to move*. Oleh karena itu, motif diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang mendorong untuk berbuat atau merupakan *driving force*.¹²

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Perannya yang khas adalah dalam penumbuhan gairah, merasa senang

¹²Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Prakrik Ditingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 373.

dan semangat untuk belajar, siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.¹³

Memberikan motivasi kepada seorang siswa berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Pada tahap awalnya akan menyebabkan si subjek belajar merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan sesuatu kegiatan belajar.¹⁴ Belajar dapat memberikan gairah semangat rasa segan yang akan menjamin kelangsungan kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan dari belajar tersebut. Guru sebagai tenaga pengajar sangatlah berperan penting dalam memotivasi dan membangkitkan semangat belajar siswa.

Motivasi belajar adalah motivasi di dalam kegiatan belajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya dan potensi-potensi diluar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar.¹⁵ Siswa belajar karena didorong oleh keinginan mentalnya. Kekuatan mental itu dapat berupa keinginan, perhatian dan kemauan, atau cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi. Motivasi dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.

¹³Sardiman, *Op.Cit*, hlm. 75.

¹⁴*Ibid*, hlm. 77-78.

¹⁵Anurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 138.

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.

Dalam motivasi terkadang adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap perilaku individu belajar.¹⁶ Berdasarkan teori yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan yang timbul karena adanya rangsangan dari dalam maupun luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas yang lebih baik dari yang sebelumnya.

Motivasi dapat timbul dari dalam diri individu dan dapat pula timbul dari luar dirinya yang disebut dengan motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi instrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri siswa seperti keinginan untuk mendapatkan sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari orang lain. Menurut Hamzah B. Uno, indikator motivasi belajar baik secara instrinsik maupun ekstrinsik dapat diklafikasikan sebagai berikut:¹⁷

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya keinginan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

¹⁶Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 80.

¹⁷Hamzah B. Uno, *Op. Cit*, hlm. 9-10.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

b. Fungsi Motivasi Belajar

Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, maka makin berhasil pula pembelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. ada tiga fungsi motivasi yaitu: ¹⁸

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni kerarah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa

1. Cita-cita atau aspirasi siswa

Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil seperti keinginan belajar berjalan, makan, bermain, dapat membaca, bernyanyi dan sebagainya.

¹⁸Sardiman, *Op.Cit*, hlm. 84-85.

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. Kemampuan siswa

Keinginan anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya, keinginan membaca perlu dibarengi dengan kemampuan mengenal dan mengucapkan bunyi huruf-huruf.

3. Kondisi siswa

Kondisi yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar, seseorang siswa sedang sakit akan terganggu perhatian belajarnya.

4. Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat.

5. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Siswa memiliki perasaan, perhatian dan kemauan, ingatan dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup.

6. Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Guru adalah seorang pendidikan profesional dan bergaul setiap hari dengan siswa, intensitas pergaulan tersebut mempengaruhi dalam perkembangan jiwa siswa.¹⁹

¹⁹Dimiyati, *Op.Cit*, hlm. 98.

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.

d. Ciri-ciri motivasi belajar

Untuk melengkapi uraian mengenai makna motivasi, perlu dikemukakan adanya beberapa ciri motivasi. Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
4. Lebih senang bekerja sendiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
6. Dapat mempertahankan pendapatnya.
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.²⁰

e. Pentingnya motivasi dalam belajar

Dalam proses pembelajaran motivasi sangat diperlukan, baik motivasi pada guru sebagai pengajar maupun motivasi kepada siswa sebagai pelajar. Menurut Sardiman makin tepat motivasi yang

²⁰Sardiman, *Op.Cit*, hlm. 83.

diberikan, akan berhasil pula pembelajaran itu, jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.²¹

Dengan demikian, berhasil atau tidaknya proses pembelajaran salah satu faktornya ditentukan oleh motivasi. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, jika tepat motivasi yang diberikan guru maka makin berhasil dan sungguh-sungguh siswa dalam belajar ilmu pengetahuan alam, sehingga mereka akan terlatih dan mahir dalam mengerjakan tugas-tugas serta mengatasinya dengan baik. Berdasarkan penjelasan mengenai pentingnya motivasi belajar dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sangat berperan dalam mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus benar-benar memperhatikan cara-cara yang dapat memotivasi siswa dalam belajar.

4. Hubungan strategi *College Ball* dengan Motivasi Belajar

Strategi *College Ball* secara harfiah artinya permainan bola guling, sedangkan secara defenisi artinya suatu putaran pengulangan yang standar terhadap materi pelajaran. Strategi *College Ball* merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu dalam rangka mempercepat proses pembelajaran. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat dan minat pada sebagian program belajar. Seperti semua teknik

²¹Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakakta: Bumi Aksara, 2001), hlm. 163.

belajar, permainan bukanlah tujuan itu sendiri, melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran.

Seringkali, guru mengeluh karena banyak siswa motivasi belajarnya rendah, walaupun guru itu sudah berupaya menggunakan berbagai metode penerapan media permainan merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.²² Banyak orang beranggapan bahwa bermain dan belajar merupakan dua sisi yang betolak belakang. *Banyak bermain dapat mengurangi waktu belajar*, itulah kata para orang tua. Sedangkan menurut anak, bermain itu menyenangkan, sedangkan belajar itu menjemukan!.

Terkadang, bermain disamakan dengan main-main, yang lebih bernada sepele, tidak serius dan dianggap sebagai tindakan yang hanya dilakukan oleh anak kecil. Padahal banyak aspek yang terkandung dalam bermain, terlebih permainan yang mengandung unsur pendidikan.²³

Jika diperhatikan dari langkah-langkah strategi *College Ball* maka akan terlihat bahwa strategi *College Ball* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan langkah-langkah siswa dituntut untuk bekerjasama dengan teman-temannya, dalam rangka mengumpulkan poin sebanyak mungkin, untuk mewujudkan hal ini sangat diperlukan motivasi terhadap siswa, dengan strategi ini siswa akan lebih bersemangat dalam

²²Fathul Mujid dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), hlm. 34.

²³*Ibid*, hlm. 35.

mengikuti pelajaran dan tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung dikelas.²⁴

B. Penelitian yang relevan

- a. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Asnawati dengan judul “Peningkatan kemampuan memahami bacaan bahasa inggris melalui strategi pembelajaran *College Ball* pada siswa kelas VA MIN 3 Simpang Tiga Kota Pekanbaru” adalah sama-sama menggunakan strategi *College Ball*. Hasil observasi sebelum menerapkan strategi *College Ball* diketahui bahwa kemampuan memahami bacaan siswa dalam pelajaran bahasa inggris siswa sebelum dilakukan tindakan secara klasikal masih tergolong rendah dengan memperoleh rata-rata persentase 64,4% berada pada interval 61-70, pada kategori rendah. Kemudian berdasarkan hasil observasi pada siklus pertama tergolong rendah dengan perolehan rata-rata persentase 68,2% kategori rendah. Sedangkan pada siklus kedua berada pada kategori tinggi dengan diperoleh rata-rata persentase 78,6% angka ini berada pada interval 71-80.²⁵ Perbedaan penelitian yang dilakukan penulis dengan Asnawati terletak pada variabel terikat. Penelitian yang dilakukan Asnawati melihat peningkatan kemampuan memahami bacaan bahasa inggris sedangkan penelitian untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa.

²⁴Tarigan, *Loc. Cit.*

²⁵Asnawati, *Peningkatan Kemampuan Memahami Bacaan Bahasa Inggris Melalui Strategi Pembelajaran College Ball Pada Siswa Kelas VA MIN Simpang Tiga Kota Pekanbaru*, Pekanbaru: Pustaka UIN Suska Riau, 2012.

- b. Penelitian juga dilakukan oleh Liza Nuranita, dengan judul “Penerapan Strategi Menyemarakkan Suasana Belajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dikelas IV Sekolah Dasar Negeri 020 Padang Mutung Kecamatan Kampar “ adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Liza Nuranita dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebelum tindakan motivasi belajar siswa diperoleh rata-rata 44,88%, berada pada rentang 40% -55% dengan kategori “kurang baik”. Pada siklus I pertemuan motivasi belajar siswa secara klasikal meningkat menjadi 48,86%, berada pada rentang 40% -55% dengan kategori “kurang baik”. Sedangkan pada siklus II motivasi siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam juga meningkat dengan rata-rata 81,53% berada pada rentang 76% -100% dengan kategori “baik”.²⁶ Perbedaan dengan penulis yaitu terletak pada penerapan strategi yang digunakan.

C. Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar merupakan peranan yang sangat penting dalam pencapaian tujuan. Guru mempunyai tugas utama dalam penyelenggaraan pembelajaran. Karena pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan untuk membelajarkan siswanya salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan strategi yang tepat. Strategi belajar dapat

²⁶Liza Nuranita, *Penerapan Strategi Menyemarakkan Suasana Belajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 020 Padang Mutung Kecamatan Kampar*, Pekanbaru: Pustaka UIN, Suska Riau, 2016.

membangkitkan motivasi siswa pada pelajaran dan pemahaman siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. Dengan strategi pembelajaran yang tepat, maka keberhasilan dalam belajar dapat dicapai.

Selama ini dalam melakukan pembelajaran ilmu pengetahuan alam guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Model pembelajaran ini cenderung memberikan suasana menjadi kurang menggairahkan sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar adalah dengan menggunakan strategi yang tepat salah satu strategi belajar yang tepat digunakan pada proses belajar mengajar adalah strategi *College Ball* dengan pemahaman yang benar tentang konsep ilmu pengetahuan alam diharapkan siswa dapat memecahkan berbagai masalah sehari-hari.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

indikator kerja pencapaian strategi pembelajaran *College Ball* yang dilaksanakan sebagai berikut :

- 1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 orang.
- 2) Guru memberikan tiap siswa satu kartu indeks, siswa yang memegang kartu berkesempatan bertanya dan setiap anggota dapat menjawabnya.

- 3) Guru menjelaskan aturan-aturan permainan yaitu jika akan menjawab pertanyaan mengangkat kartu, jika siswa telah mengetahui jawabannya sebelum pertanyaan selesai maka dapat mengangkat kartu, dan tim memberikan skor atau nilai kepada anggota yang menjawab benar, selanjutnya jika jawaban salah maka tim lain dapat menjawab dengan membacakan soal seluruhnya.
- 4) Guru meminta setiap tim menghitung skor keseluruhan dan guru akan mengumumkan siapa pemenangnya.
- 5) Guru melakukan peninjauan ulang materi yang tidak jelas atau yang memerlukan penguatan kembali.

b. Aktivitas Siswa

Sedangkan indikator Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan penerapan strategi *College Ball* yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa segera membentuk kelompok dan memberi nama kelompok masing-masing.
- 2) Siswa menerima kartu dan yang mempunyai kartu indeks berkesempatan mengajukan pertanyaan.
- 3) Siswa yang menjawab pertanyaan mengangkat kartu, walaupun tim belum selesai membacakan soalnya. Siswa yang menjawab dengan benar mendapat skor.
- 4) Siswa dari tim penanya menghitung jumlah skor yang didapat oleh tim lainnya dan memberikan hasilnya kepada 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.

- 5) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai peninjauan ulang terkait materi yang belum dipahami

2. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan ini adalah meningkatnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, yang ditandai dengan peningkatan indikator sebagai berikut:

- a) Tepat waktu dalam mengumpulkan tugas belajar di sekolah maupun tugas di rumah
- b) Siswa aktif dalam mengikuti materi pelajaran bersama kelompoknya
- c) Siswa memperhatikan penyampaian materi dari kelompok lain
- d) Dalam berdiskusi siswa dapat mempertahankan pendapatnya
- e) Siswa aktif bertanya tentang materi pembelajaran yang belum dipahami
- f) Siswa melakukan kerjasama dengan kelompoknya
- g) Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang dibahas dalam kelompok
- h) Siswa datang tepat waktu dalam mengikuti pembelajaran

Penelitian ini dikatakan berhasil dan dapat meningkatkan motivasi belajar ilmu pengetahuan alam sebesar 75% siswa telah mencapai kategori tinggi dari angka persentase $\geq 75\%$ dan setiap indikator telah mencapai persentase $\geq 75\%$ yang terletak pada interval 56-75%.

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.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian kerangka teoritis di atas, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu jika strategi *College Ball* dilaksanakan maka motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 015 Pulau lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar dapat meningkat.