

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 Teoretis

1. Strategi Pembelajaran Bermain Pantomim

Strategi pembelajaran meliputi kegiatan atau pemakaian teknik yang dilakukan oleh pengajar mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai ke tahap evaluasi, serta program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu pengajaran. Strategi merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia edisi kedua strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus.¹³

Strategi bermain pantomim merupakan salah satu strategi pembelajaran yang membantu siswa belajar dengan lebih efektif karena merupakan salah satu jenis drama yang dapat mengembangkan kemampuan sosial dan imajinasi-keatif siswa dalam bentuk permainan.

Bagi anak permainan merupakan wahana belajar yang sangat penting sebagai proses pendewasaan diri, membantu menjaga stabilitas emosi, mendorong perilaku prososial, sekaligus memperkenalkannya terhadap dunia yang lebih luas. Sedangkan bagi orang dewasa, permainan membutuhkan sasaran, konsep, dan teknik yang berbeda. Permainan

¹³Iskandarwassid, *Op.cit*, hlm.9



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif dan membesarkan setiap pribadi.

Kegiatan bermain berhubungan dengan kegiatan interaksi seseorang dengan orang lainnya, barang (mainan), atau hewan yang dapat terjadi dalam konteks tertentu, baik pembelajaran (*learning*) maupun rekreatif yang bersifat menyenangkan. Dengan permainan seseorang memperoleh manfaat dalam menemukan identitas, mempelajari sebab-akibat, mengembangkan hubungan, mempraktikkan kemampuan, serta mempengaruhi segenap faktor dan aspek kehidupan.

Sigmon Freud dalam bukunya *Igrea Siswanto dan Sri Letari* mengatakan anak bermain karena anak belajar merespon peran-peran tertentu dalam kehidupan, seperti peran dokter, tentara, pedagang; selain perlu melepaskan emosi secara tepat.¹⁴

Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia, dan sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru. Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak, yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak usia dini.¹⁵ Ada lima unsur dalam suatu kegiatan yang disebut bermain, yaitu : pertama, tujuan bermain. Kedua, dipilih

¹⁴Igrea Siswanto & Sri Lestari, *Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Bandung, Rosadakarya, 2014, hlm 106

¹⁵Imam Masbikin, *Buku Pintar Paud*, Yogyakarta, Laksana, 2010, hlm 90

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.

secara bebas. Ketiga, menyenangkan dan dinikmati. Keempat, ada unsur khayalan dalam kegiatannya. Kelima, dilakukan secara aktif dan sadar.¹⁶

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa bermain pantomim merupakan suatu petunjuk yang para pemainnya mengekspresikan dirinya melalui isyarat yang menyatakan bermacam ide tanpa media kata melalui imajinasi-kreatifnya dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Di Sekolah Dasar pantomim dapat diberikan dengan cara meniru pantomim orang lain, dan meniru perbuatan nyata.¹⁷

a. Meniru pantomim orang lain

Guru bisa menunjukkan atau mempertontonkan adegan pantomim melalui media visual, atau memanggil orang lain yang telah menguasai pantomim. Anak-anak dikelompokkan dalam sebuah kelompok diskusi beranggotakan tiga atau empat anak, selanjutnya beralih tugas untuk menulis cerita dalam adegan yang diperagakan pemain pantomim tersebut.

b. Meniru perbuatan nyata

Pembelajaran pantomim meniru orang lain tidak perlu menghadirkan orang lain, tetapi bisa dengan memperagakan seseorang yang sedang mencangkul, menanak nasi, menggayuh sepeda, menarik tali, menimba air, dan sebagainya. Anak-anak diberikan waktu

¹⁶*Ibid* hlm 98

¹⁷Nursalim, *Loc. Cit*

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.

beberapa menit untuk merenungkan untuk menirukan apa, dalam waktu yang singkat itu, kemudian mereka menampilkan didepan kelas.

Adapun tujuan dari permainan ini adalah melatih imajinasi anak dengan memperagakan peran-peran tertentu. Gerakan tersebut akan dijadikan teka-teki kepada teman-temannya untuk beraktivitas lebih dalam mengikuti pembelajaran yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia dan mengembangkan kognitif serta motorik dalam memperagakan peran yang dimainkan.¹⁸

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan, maka langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah:¹⁹

- 1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok heterogen
- 2) Guru meminta masing-masing kelompok untuk tampil di depan kelas. Mereka diminta menunjukkan sebuah kata adjektiva melalui sebuah gerakan, misalnya sedih, periang, tua, marah, dsb.
- 3) Peserta didik lain diminta untuk menebak adjektiva yang dipertontonkan melalui gerakan tubuh, namun dalam bentuk kalimat singkat. Misalnya: dia sedih, tua, marah, dsb.
- 4) Seorang anak mendapatkan giliran untuk memperagakan gerakan tertentu.
- 5) Guru dan anak-anak dapat mengembangkan dan mempersiapkan peran atau kegiatan yang akan diperagakan melalui pantomim ini. Pertanyaan tersebut dapat merupakan judul film, judul buku, permainan, benda, binatang dan sebagainya.

Dalam pelaksanaannya strategi pantomim memiliki kelebihan sebagai berikut:²⁰

- a) Sesuai dengan tahap perkembangan anak yang membutuhkan wahana dalam mengembangkan semua aspek-aspek

¹⁸Yeni rachmawati dkk, *Strategi Pengembangan Kreatifitas Pada Anak*, Jakarta. Kencana, 2011, hlm.111

¹⁹Iskandar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2009, hlm.251

²⁰ZahratulWardah, *KelebihanandanKekuranganBermain*, http://m.kompasiana.com//ndull/kelebihan-kelemahan-dari-metode-bermain-bagi-anak-usia-dini_54f70570a3331197238b45ea (20/06/15)



- perkembangannya, baik perkembangan fisik, perkembangan kognitif maupun perkembangan emosionalnya.
- b) Dapat mendorong aktivitas anak untuk belajar, dengan bermain anak biasanya tidak menyadari bahwa ia sedang belajar sesuatu sebab yang menjadi fokus utama mereka adalah ketertarikan terhadap bermainnya.

Selain memiliki kelebihan, strategi bermain Pantomim juga memiliki kelemahan antara lain adalah:

- a) Apabila strategi ini dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan-tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal sebab anak terlalu larut dalam proses bermain apalagi misalnya guru kurang memperhatikan tahapan-tahapan pembelajaran melalui strategi ini.
- b) Strategi ini biasanya memerlukan metode dan media pembelajaran yang disiapkan secara baik. Media disini bukan saja berbentuk barang tetapi dapat berbentuk berbagai jenis permainan yang harus dikuasai guru agar pembelajaran berjalan dengan baik. Apabila guru tidak menyediakan media pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai.²¹

2. Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar berasal dari kata “Aktif”, yang artinya adalah giat (bekerja dan berusaha). Sedangkan aktivitas belajar itu sendiri artinya kegiatan atau kesibukan.²²

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari

²¹ ibid

²²Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, 2007, hlm 123

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.

siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Aktivitas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan. Sedangkan belajar adalah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.²³

Aktivitas belajar merupakan suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.²⁴

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan disini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif seperti yang dikemukakan oleh Rochnan Natawijaya belajar aktif adalah “suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor”²⁵.

²³Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung, Alfabeta, 2009, hlm 35

²⁴Hartono, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Pekanbaru, Zanata, 2008, hlm 11

²⁵Natawijaya Rochman, *Aktivitas Belajar*, Jakarta, Depdiknas, 2005, hlm.31

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti :sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar dan lain sebagainya²⁶.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan lebih mengakibatkan suasana kelas menjadi lebih segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²⁷ Jadi secara umum dapat disimpulkan belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui interaksi dengan lingkungannya. Artinya seseorang dapat dikatakan belajar jika sudah mengalami perubahan tingkah laku. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

²⁶Rosalia Tara, *Aktivitas Belajar*, <http://id.shvoong.com/social-sciences/1961162-aktivitas-belajar/> (20/12/14)

²⁷Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, Bandung, Yrama Widya, 2010, hlm.2

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. Jenis-Jenis Aktivitas

Berdasarkan jenis aktivitas yang dapat dilakukan siswa disekolah. Paul B, Diedrich, menggolongkan aktivitas belajar siswa sebagai berikut:²⁸

- 1) *Visual activies*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activies*, seperti; menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi dan interupsi.
- 3) *Listening activies*, seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik dan pidato.
- 4) *Writing activies*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activies*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activies*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain, berkebun, beternak.
- 7) *Mental activies*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activies*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah, jenis-jenis aktivitas belajar adalah sebagai berikut:²⁹

- a) Mendengarkan.
- b) Memandang, yaitu mengarahkan pandangan ke suatu objek.
- c) Meraba, membau, mencicip/mengecap yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- d) Menulis atau mencatat.
- e) Membaca.
- f) Membuat ikhtisar atau ringkasan atau menggaris bawahi.
- g) Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram, dan bagan-bagan.
- h) Menyusun paper atau kertas kerja
- i) Mengingat.
- j) Berpikir.
- k) Latihan atau praktek.

²⁸Muhibbin syah, *Op. Cit*, hlm.101

²⁹Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta, Rineka Cipta, 2011, hlm 38

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.

Berdasarkan klasifikasi jenis-jenis aktivitas belajar tersebut, menunjukkan aktivitas belajar cukup kompleks dan bervariasi. Jika dalam pembelajaran guru dapat mengoptimalkan berbagai aktivitas siswa dengan menyelaraskan aktifitas fisik dan psikis, tentu siswa dalam pembelajaran lebih bersemangat, tidak mudah bosan dan dinamis. Dalam hal ini, kreativitas guru dalam menghidupkan keaktifan tersebut sangat menentukan, mulai dari merencanakan pembelajaran, menutup pembelajaran, maupun saat melakukan evaluasi.

A. Hubungan Strategi Bermain Pantomim dengan Aktivitas Belajar

Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa aktivitas belajar adalah suatu proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuan, bukan pasif yang hanya menerima penjelasan guru tentang pengetahuan. Salah satunya adalah strategi *Bermain Pantomim*, karena strategi pantomim dalam penerapannya dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, dimana pembelajaran ini menghendaki dan memotivasi siswa untuk beraktivitas lebih banyak selama proses pembelajaran. Sedangkan permainan pantomim adalah salah satu dari permainan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.³⁰ Siswa dibentuk menjadi 4 kelompok.

Tujuan dibentuknya kelompok adalah untuk memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan beraktifitas selama kegiatan pembelajaran. Dalam strategi ini siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan

³⁰Mujib Fathul dan Rahmawati Nailar, *Metode Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab 2*, Yogyakarta, Diva Press, 2011, hlm. 60



suatu peran, yang mana masing-masing siswa bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan, dengan tanggungjawab tersebut maka akan membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Strategi *bermain Pantomim* dapat meningkatkan imajinasi siswa serta mengembangkan kognitif dan motoriknya. Dengan demikian, strategi *Bermain Pantomim* menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

B. Penelitian yang Relevan

Setelah penulis membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, penelitian ini sangat relevan dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Skripsi Ahmad Pito dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2012) yang berjudul “ Pengaruh Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran PAI terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Inklusi Amalia Lamongsari. Sariharjo Ngangklik Sleman Yongyakarta” metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah statistik kuantitatif dan menjelaskan tentang pelaksanaan metode permainan edukatif bagi anak usia dini. Hasilnya pelaksanaan metode permainan edukatif rata-rata sebesar 58% dan kreativitas anak memperoleh rata-rata sebesar 50%. Hal ini dapat dikatakan bahwa pengaruh yang diberikan oleh penggunaan permainan edukatif terhadap kreativitas anak usia dini adalah signifikan.³¹

³¹ Ahmad pito, *Pengaruh Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran PAI terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Inklusi Amalia Lamongsari, PAI, 2012*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Pito dengan penelitian yang peneliti lakukan sama-sama menggunakan Strategi Bermain. Sedangkan perbedaannya adalah Ahmad Pito meneliti pada Anak PAUD Inklusi Amalia Lamongsari, terhadap kreativitas siswa dan pada mata pelajaran PAI. Sedangkan peneliti sendiri meneliti di kelas IV Sekolah Dasar Aziziyyah Pekanbaru untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Model penelitian yang dilakukan Ahmad Pito adalah eksperimen, sedangkan peneliti sendiri adalah PTK.

2. Penelitian oleh saudara Fahrur Rozi, pada pendidikan jurusan Bahasa Arab (PBA) UIN SUSKA RIAU pada tahun 2014. Dengan judul “ Penerapan Metode Permainan Membaca Pantomim dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Bahasa Arab Santri kelas II Mts Pondok Pesantren Alamin kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak”.³² Adapun penelitian yang dilakukan oleh Fahrur Rozi pada siklus I tergolong membaik.pada siklus pertama secara klasikal hanya mencapai skor 32 (40%) atau dapat dikategorikan rendah,dan pada pertemuan pertama siklus II aktivitas siswa meningkat dengan perolehan skor 51 (63,75%) dikategorikan baik. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam pelajaran Bahasa arab dengan strategi permainan membaca pantomimdikatakan berhasil. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Fahrur Rozi dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan Strategi Pantomim terhadap aktivitas belajar. Sedangkan perbedaannya adalah Fahrur Rozi

³²Fahrur Rozi, *Penerapan Metode Permainan Membaca Pantomim dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Bahasa Arab Sanrti di Pondok Pesantren Alamin Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak*, Skripsi Pustaka Uin Suska Riau: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, PBA, 2014

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.

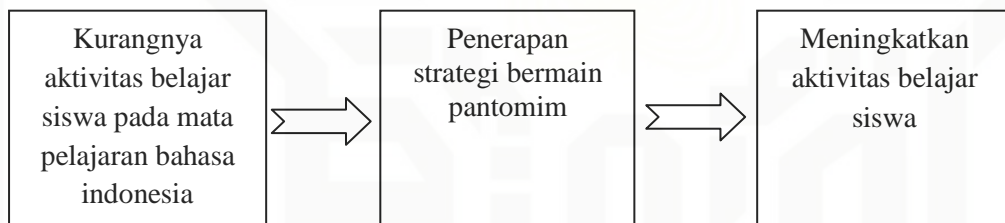
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

meneliti di kelas II Mts Pondok Pesantren Alamin pada pelajaran Bahasa Arab dengan strategi Membaca Pantomim sedangkan peneliti sendiri meneliti di kelas IV Sekolah Dasar Aziziyyah pekanbaru dengan strategi Bermain pantomim.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan uraian diatas, maka terdapat secara teori hubungan langsung sebab akibat antara variabel dependent dan variabel independen, bahwa strategi bermain pantomim ini diperkirakan dapat meningkatkan aktivitas belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD IT Aziziyah. Hubungan antara variabel dependen dan independen dapat digambarkan dengan diagram berikut ini:



D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Adapun indikator aktivitas guru dengan strategi bermain pantomim adalah sebagai berikut :

- 1) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok
- 2) Guru mempersilahkan satu kelompok maju di depan kelas untuk memperagakan peran-peran yang sudah ditentukan sebelumnya

**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 memberikan kartu bergambar atau kartu aktivitas yang dapat diperagakan dengan gerakan. Misalnya kartu berisi kalimat aktivitas membuka pintu, menghapus papan tulis, membaca buku di depan kelas, duduk di kursi.
- 4) Guru member kesempatan kepada setiap kelompok untuk tampil di depan kelas.
- 5) Guru memberi kesempatan kepada kelompok yang menebak untuk bertanya kepada kelompok yang memerankan pantomim.

b. Aktivitas Siswa

Adapun indikator aktivitas siswa dengan penerapan strategi bermain pantomim adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa membentuk kelompok berdasarkan perintah guru.
- 2) Siswa diminta untuk memperhatikan peran yang dimainkan kelompok lain di depan kelas.
- 3) Siswa menerima kartu serta memahami peran dan menebak peran apa yang telah dimainkan kelompok lain.
- 4) Setiap kelompok harus tampil di depan kelas.
- 5) Siswa mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang memainkan pantomim.

1. Indikator Hasil

Adapun indikator keberhasilan aktivitas belajar siswa dengan penerapan strategi bermain Pantomim adalah sebagai berikut :



- a. *Oral activities*, Siswa berpartisipasi dalam kelompok dengan saling mendiskusikan masalah dalam kelompok.
- b. *Writing activities*, Siswa mencatat karangan penting untuk dipantomimkan.
- c. *Motor activities*, Siswa memerankan perannya melalui gerakan tubuhnya
- d. *Mental activities*, siswa aktif memperhatikan peran sesuai pembelajarannya.
- e. *Emotional activities*, siswa bergembira dan bersemangat menerima penghargaan yang diberikan guru.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV mencapai 75%.³³ Artinya dengan persentase tersebut, hampir secara keseluruhan siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia, atau aktivitas belajar siswa tergolong baik.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika diterapkan strategi bermain pantomim pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Aziziyyah Pekanbaru.

³³E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2008, hlm 257