

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. Metode Pembelajaran

Kata “metode” berasal dari kata latin *methodos*, yang bearti jalan yang harus dilalui. Metode adalah cara untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Menurut Daryanto, metode pembelajaran adalah cara pembentukan atau pematapan pengertian peserta (penerimaan informasi) terhadap suatu penyajian informasi atau bahan ajar.⁹ Sedangkan menurut Ridwan Abdullah Sani dalam bukunya menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰ Artinya, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. dengan demikian, bisa jadi satu strategi pembelajaran dapat menggunakan beberapa metode. Abdul Aziz menjelaskan bahwa metode dapat diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif.¹¹

⁹Daryanto, *Strategi dan Tahapan Mengajar*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), h. 1

¹⁰Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Buki Aksara, 2013), h. 158

¹¹Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-model Mengajar IPS*, (Bandung: Alfabeta), h.

Menurut Iskandarwassid, metode bersifat prosedural dan sistematis karena tujuannya untuk mempermudah pekerjaan suatu pekerjaan.¹² Dalam hal ini bermaksud memberikan kemudahan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Muhammad Yaumi menjelaskan bahwa metode merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.¹³ Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Tidak semua metode cocok digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. hal ini tergantung pada karakteristik peserta didik, dan materi pelajaran yang akan diajarkan. Pengembangan pembelajaran guru memegang peranan penting dalam menciptakan kondisi belajar yang memfasilitasi peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya metode pembelajaran adalah cara yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk melaksanakan strategi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

¹²Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 43

¹³Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 231.

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.

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. Permainan Miskin

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati menjelaskan bahwa bermain merupakan kebahagiaan anak-anak dan siswa. Sebab dengan bermain mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaan, serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.¹⁴ Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat.

Permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. Santrok menjelaskan bahwa permainan ialah pekerjaan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya, permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam.¹⁵ Dengan demikian, perasaan anak akan bahagia sehingga akan mengalami kenyamanan dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran.

Melalui permainan siswa dapat terlibat dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa. Setiap siswa walau melakukan kegiatan yang sama dengan teman-temannya, tetapi proses pengalaman bathin dalam mengembangkan potensinya sendiri mungkin berbeda-beda. proses bathin yang dirasakan oleh masing-masing siswa dan ekspresi dalam

¹⁴Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), h.22.

¹⁵M.Fadhilla, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014), h.

bentuk kata-kata serta perilaku akan menjadi bahan pengamatan para pelakunya untuk memahami proses pengembangan potensi dalam dirinya.¹⁶ Permainan dapat ditandai dengan adanya pemain yang menang dan pemain yang kalah. Dalam permainan dapat menimbulkan suasana yang mengasyikkan serta menyenangkan tanpa menimbulkan kelelahan. Sehingga siswa yang terlibat dalam permainan, mereka akan terhanyut dalam melakukan permainan tersebut. Permainan dalam pembelajaran sangat erat dengan ekspresi diri serta melatih pribadi agar siap melewati persaingan serta menerima kemenangan atau kekalahan. Oleh karena itu, permainan bersifat mendewasakan. Melalui permainan, seseorang belajar banyak mengenai kehidupan, baik kemandirian, keberanian, dan sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Guru sebagai pendidik harus dapat memilihkan permainan yang baik untuk muridnya. Jangan sampai permainan tersebut justru akan membuat anak mengalami keterlambatan perkembangan atau gangguan belajar yang lainnya. Bentuk permainan yang dipilih hendaknya mempunyai manfaat tertentu sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak, serta membuat anak menjadi aktif, nyaman, dan aman.¹⁷

Terdapat banyak jenis permainan yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Yang terpenting ialah bagaimana menyiapkan dan menyediakan permainan yang dapat memberikan

¹⁶Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2013), h.

¹⁷M.Fadillah dkk, *Op. Cit*, h. 36.

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.

manfaat bagi peserta didik dalam rangka menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar ialah permainan miskin.

Permainan miskin adalah permainan yang bertujuan untuk mengingat kembali materi pelajaran yang telah disampaikan. Permainan ini merupakan salah satu cara agar memacu siswa untuk aktif terhadap materi pelajaran yang telah dipelajarinya. Dalam permainan miskin, guru memberikan beberapa pertanyaan kepada masing-masing kelompok, kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar mereka diperbolehkan mengambil kartu yang terdapat di dalam kardus. Dimana kartu tersebut berisi jumlah point dari jawaban mereka. Namun, apabila ada kelompok yang mendapatkan kartu “Miskin”, maka semua nilai yang diperoleh akan hangus.¹⁸

3. Langkah-langkah Metode Permainan Miskin

Langkah-langkah permainan miskin adalah sebagai berikut:¹⁹

- a. Guru membuat kartu yang berisikan point-point sebagai berikut dan memasukkan kartu point ke dalam kardus yang tertutup:
 - 1) Buatlah kartu angka 5 sebanyak 3 lembar,
 - 2) Buatlah kartu angka 10 sebanyak 3 lembar,
 - 3) Buatlah kartu angka 20 sebanyak 2 lembar,
 - 4) Buatlah kartu angka 25 sebanyak 2 lembar,

¹⁸Raisatun Nisak, *lebih dari 50 Game Kreatif untuk Aktivitas Belajar-Mengajar*, (Jogjakarta: Diva Press, 2010), h. 134.

¹⁹*Ibid*, h 136.

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) Buatlah kartu angka 50 sebanyak 1 lembar,
- 6) Buatlah kartu bertuliskan “miskin” sebanyak 1 lembar.
- b. Guru membuat daftar pertanyaan sebanyak 12 buah,
- c. Guru membagi siswa ke dalam enam kelompok, masing-masing kelompok terdiri atas 6 orang,
- d. Guru memberi nama pada masing-masing kelompok atau mereka sendiri membuat nama untuk kelompok mereka,
- e. Guru membacakan pertanyaan kepada setiap kelompok,
- f. Kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar diperbolehkan untuk mengambil kartu yang berisikan point di dalam kardus,
- g. Guru mencatat jumlah point yang diambil oleh siswa,
- h. Apabila ada kelompok yang mengambil kartu “miskin”, maka semua nilai yang mereka peroleh akan hangus dan pemenang dalam kelompok ini adalah kelompok yang mendapatkan point tertinggi.

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan Miskin

- a. Kelebihan dari metode permainan miskin adalah:²⁰
 - 1) Membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran yang telah disampaikan,
 - 2) Dapat menumbuhkan hubungan yang lebih akrab antar diri siswa,

²⁰*Ibid*, h. 134.

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.

- 3) menumbuhkan rasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru,
 - 4) Menumbuhkan kegembiraan dan tidak melelahkan dalam belajar,
 - 5) Kompetensi ingin menang dirasakan oleh para peserta,
 - 6) Membuat suasana kelas lebih bersemangat.
- b. Adapun kekurangan dari metode permainan miskin adalah:²¹
- 1) sulitnya menumbuhkan rasa sosial dalam diri siswa yang memiliki sifat pendiam,
 - 2) Kemungkinan timbul perasaan untuk mengalahkan orang lain.

5. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²² Maksud perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar ini yaitu:²³

- a. Perubahan terjadi secara sadar. Maksudnya, seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan tersebut atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.

²¹Sudjana, *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Fallah Prouduction, 2010), h. 120.

²²Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 2.

²³*Ibid*, h. 3-4.

- b. Perubahan dalam belajar bersifat *continue* dan fungsional. Satu perubahan yang terjadi pada diri seseorang akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak akan terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha orang yang bersangkutan.
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar menetap dan tidak akan hilang begitu saja.
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah. Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang ingin dicapai.
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Annurahman, belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini dapat berupa manusia dan objek-objek lain yang memungkinkan individu

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.

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.

memperoleh pengalaman atau pengetahuan sehingga memungkinkan terjadinya interaksi.²⁴

Selanjutnya sardiman mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya.²⁵ Belajar merupakan proses mental yang bersifat individual dan sosial yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang diciptakan oleh pendidik dengan pemanfaatan berbagai media dan sumber belajar.²⁶ Hasil belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁷

Nawawi menjelaskan hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkatan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.²⁸ Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

²⁴Annurahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 36.

²⁵Sardiman, A.M *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 20.

²⁶Hartono, *PAIKEM*, (Pekanbaru: Zanafa, 2009), h. 17.

²⁷Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), h. 13.

²⁸Ahmad Susanto, *Op. Cit*, 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.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran atau tes yang dilaksanakan oleh guru di kelas. Sehubungan dengan penelitian ini maka hasil belajar yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melaksanakan metode permainan miskin pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Muhibbin Syah, ada tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu sebagai berikut:²⁹

- a. Faktor internal, yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa,
- b. Faktor Eksternal, yaitu kondisi lingkungan di luar diri siswa,
- c. Faktor pendekatan belajar, yakni sejenis belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Sedangkan menurut Daryanto, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Pada faktor internal, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yakni:

²⁹Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Rineka Cipta, 2005), h. 132.

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) Faktor jasmaniah

a) Faktor kesehatan

Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang akan terganggu, selain itu ia akan mudah lelah, kurang semangat, ataupun ada gangguan terhadap alat indranya serta tubuhnya.

2) Faktor psikologis

a) Intelegensi

Tingkat kecerdasan atau intelegensi (IQ) siswa tidak dapat diragukan lagi, sangat menentukan tingkat keberhasilan tingkat belajar siswa. Semakin tinggi tingkat kemampuan intelegensi seseorang maka semakin tinggi besar peluangnya untuk meraih sukses, semakin rendah kemampuan intelegensi seseorang maka semakin kecil peluangnya untuk meraih sukses.

b) Minat

Minat bearti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Slameto mengatakan bahwa anak didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung

untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.³⁰

c) Bakat

Bakat atau *appitude* menurut Hilgard adalah “*the capacity to learn*” atau dengan kata lain Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlath.³¹

d) Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya baik secara positif maupun negatif.

e) Motivasi

Motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia atau hewan yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu. Dalam hal ini motivasi bearti pemasok daya (*energizer*) untuk bertingkah laku secara terarah.

³⁰Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), h. 191.

³¹Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Yrama Widya, 2010), h. 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.

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. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri manusia, faktor ini meliputi dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para tenaga kependidikan (kepala sekolah dan wakil-wakilnya) dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Para guru yang selalu menunjukkan sikap dan prilaku yang simpatik dan memperlihatkan suri tauladan yang baik dapat menjadi daya dorong positif bagi kegiatan belajar siswa.

Selanjutnya yang termasuk lingkungan sosial adalah masyarakat, tetangga juga teman-teman sepermainan sekitar perkampungan siswa tersebut. Lingkungan sosial yang lebih banyak memengaruhi belajar siswa adalah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri.

2) Lingkungan non sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan kajian para ahli di atas, faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal (faktor dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa). Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Guru sangat berperan penting terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Untuk mencapai hasil yang optimal diperlukan permainan yang tepat dengan materi pelajaran IPS tersebut. Permainan termasuk dalam salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu permainan yang dapat digunakan yaitu permainan miskin. Permainan ini dapat memancing ingatan siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru serta dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dalam menjawab pertanyaan.

7. Hubungan Permainan Miskin dengan Hasil Belajar Siswa

Menurut Fathul Mujib 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 selalu membutuhkan permainan, dan permainan memang tidak selalu mempercepat pembelajaran. tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah semangat dalam belajar. Permainan bukanlah tujuan dari permainan itu sendiri melainkan

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.

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.

merupakan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan hasil pembelajaran.³²

Salah satu alternatif untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan permainan. permainan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah permainan miskin. Dengan menggunakan permainan miskin ini, guru dapat mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menyerap materi yang telah diajarkan melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Melalui pertanyaan yang diberikan oleh guru, siswa dapat mengingat kembali materi yang telah disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelumnya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang peneliti laksanakan relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ari Prasetyo dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Stategi *Team Quiz* Pada Pelajaran Pkn Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Jetis”. Peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus I mendapat persentase sebesar 68,4%. Sedangkan pada siklus II persentase motivasi belajar siswa meningkat menjadi 76,3%. Artinya motivasi belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 7,9%.³³

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian Ari Prasetyo terletak pada variabel X yaitu sama-sama berkelompok dalam belajar.

³²Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Op. Cit*, h. 26.

³³Ari Prasetyo, *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Metode Team Quiz Pada Pelajaran PKn Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Jetis*, (Skripsi Sarjana), 2012

Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y. Penelitian yang dilakukan oleh Ari Prasetyo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sedangkan pada penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan Istinganah dengan judul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Strategi *Team Quiz* Pembelajaran Fiqih Kelas III Tampingan Tegalrejo”. Peningkatan prestasi belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata 63,26. Sedangkan pada siklus II persentase prestasi belajar siswa meningkat menjadi 66,26. Artinya prestasi belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan.³⁴

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian Istinganah terletak pada variabel X yaitu sama-sama menggunakan diskusi berkelompok. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y. Penelitian yang dilakukan oleh Istinganah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sedangkan pada penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Indikator aktivitas guru melalui metode permainan miskin dalam kegiatan pembelajaran adalah:

³⁴ Istinganah, *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar siswa Melalui Strategi Team Quiz Pada Pembelajaran Fiqh Kelas III MI TampingTegalrejo*, (Skripsi Sarjana), 2013

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) Guru membuat kartu point kemudian dimasukkan kedalam kardus tertutup.
- 2) Guru membuat daftar pertanyaan.
- 3) Guru membentuk kelompok menjadi enam kelompok, masing kelompok terdiri atas 6 orang
- 4) Guru memberi nama kelompok atau mereka sendiri membuat nama kelompok untuk mereka.
- 5) Guru memberikan pertanyaan pada masing-masing kelompok.
- 6) Guru memberikan kartu point kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar.
- 7) Guru mencatat point yang diambil oleh siswa.
- 8) Guru memberikan pujian kepada kelompok yang mendapatkan point tertinggi

b. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dengan penerapan metode permainan miskin dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah:

- 1) Siswa memperhatikan guru membuat kartu point.
- 2) Siswa memperhatikan guru membuat daftar pertanyaan.
- 3) Siswa membentuk kelompok berdasarkan petunjuk guru, masing-masing kelompok terdiri atas 6 orang.
- 4) Siswa memperoleh nama kelompok mereka dari guru.
- 5) Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh 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.

- 6) Apabila siswa menjawab pertanyaan dengan benar, siswa diperbolehkan mengambil kartu point.
- 7) Siswa memperhatikan guru mencatat point yang diperoleh siswa.
- 8) Siswa menerima pujian yang diberikan oleh guru.

2. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dikatakan berhasil apabila memperoleh nilai ≥ 75 , yaitu standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan di Sekolah Dasar Negeri 012 Lalang Kabung. Artinya dari 10 soal yang diujikan, paling sedikit siswa dapat menjawab pertanyaan sebanyak 8 soal dengan benar.

Untuk menentukan kriteria penilaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, maka dikelompokkan dalam kriteria penilaian yaitu sebagai berikut:³⁵

Sangat sempurna	= 81% - 100%
Sempurna	= 61% - 80%
Cukup sempurna	= 41% - 60%
Kurang sempurna	= 21% - 40%
Tidak sempurna	= 0% - 20%

³⁵ Riduan, *Skala Pengukuran dan Variabel-variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 30.

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. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan tindakan dalam penelitian ini adalah dengan penerapan metode permainan miskin, hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 012 Lalang Kabung Kecamatan Pelalawan Kabupaten Pelalawan dapat ditingkatkan.

