

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Defenisi belajar pada dasarnya ialah tahapan perubahan perilaku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalamandan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.¹ Menurut O. Whittaker, belajar dapat didefenisikan sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.²

Menurut Sardiman belajar adalah berubah.³ Dalam hal ini yang di maksud belajar berarti usaha merubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa perubahan pada individu yang belajar. Perubahan tidak hanya yang berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, akan tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat watak dan penyesuaian diri yang ada pada individu.

Menurut Cronbach belajar yang terbaik adalah melalui pengalaman. Melalui pengalaman tersebut pelajar menggunakan seluruh panca inderanya.⁴ Belajar bukan menghafal bukan pula mengingat, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri

¹Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Jakarta: PT. Remaja Rosda Karya, 2010, hlm. 90

²Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004, hlm. 126

³Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Grasindo, 2007, hlm.

⁴Baharuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: PT Ar-ruzz Media, 2008, hlm. 13

seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan aspek yang ada pada individu.

Menurut Slameto belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁵ Jadi belajar hakikatnya adalah perubahan⁶

Ciri –ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar:

- a. Perubahan yang terjadi secara sadar
- b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.⁷

Dari beberapa pendapat tentang belajar diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang tidak baik menjadi baik, yang tidak tahu menjadi tahu yang dilakukan melalui proses belajar dan sangat dipengaruhi oleh lingkungan anak tersebut berada. Sedangkan belajar yang terbaik itu belajar yang diperoleh dari setiap pengalaman dan latihan siswa itu sendiri untuk mencapai perubahan yang lebih baik.

⁵Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, hlm. 2

⁶Syaiful Bahri Djamarah dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002, hlm. 11

⁷Abu Ahmadi, *Op. Cit.*, hlm. 129

2. Hasil Belajar

Pengajaran yang baik adalah pengajaran yang membuahkan hasil belajar yang diharapkan. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.⁸

Aunurrahman menjelaskan hasil belajar adalah suatu 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.⁹ Syaiful Bahri mendefinisikan, hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam individu.¹⁰

Hasil belajar merupakan nilai hasil belajar siswa melalui kegiatan dan pengukuran.¹¹ Selanjutnya Nana Sudjana menjelaskan hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Nana Sudjana membagi tiga macam hasil belajar, yakni :

- a. Ranah Kognitif, yaitu hasil belajar yang berkenaan dengan intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

⁸Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2001, hlm. 30

⁹Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2009, hlm. 35

¹⁰Djamarah, *Op. Cit.*, hlm. 23

¹¹Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Direktorat Pendidikan, 2002, hlm. 251

- b. Ranah Afektif, yaitu hasil belajar yang berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah Psikomotor, yaitu hasil belajar yang berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotor terdiri dari enam aspek yakni gerakan refleksi dan keharmonisan, atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.¹²

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu yang diperoleh individu dari kegiatan-kegiatan interaksinya dengan lingkungannya. Hasil belajar juga merupakan suatu perubahan perilaku siswa yang diperoleh setelah mengalami proses pembelajaran, yang merujuk pada aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotorik.

3. Faktor–faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah usaha yang dilakukan untuk menimbulkan perubahan tingkah laku. Perubahan perilaku dari hasil belajar itu merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan pengajaran, oleh karenanya hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan

¹² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009, hlm. 22-23

kognitif, afektif dan psikomotorik.¹³ Dalam memperoleh suatu perubahan tingkah laku banyak faktor yang mempengaruhinya, adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

a. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa) yakni keadaan kondisi jasmani dan rohani siswa.

1) Aspek fisiologis (keadaan jasmani)

Kondisi umum jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat menjadi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi tubuh yang lemah dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga pelajaran yang dipelajarinya kurang atau tidak berbekas. Untuk mempertahankan jasmani agar tetap bugar, siswa dianjurkan untuk mengonsumsi makan dan minuman yang bergizi. Selain itu siswa juga dianjurkan untuk memilih pola istirahat dan olahraga yang ringan. Hal ini penting sebab pola makan-minum serta istirahat akan menimbulkan reaksi yang tegangan otot yang negatif dan merugikan semangat mental siswa itu sendiri.

2) Aspek psikologis (keadaan rohani)

Yang termasuk kedalam aspek psikologis ini antara lain:

a) Intelegensi siswa (tingkat kecerdasan)

Tingkat kecerdasan atau intelegensi (IQ) siswa tidak dapat diragukan lagi, hal ini sangat menentukan tingkat

¹³Purwanto, *Op.Cit.*, hlm. 44

keberhasilan belajar siswa. Ini bermakna, semakin tinggi tingkat kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin kecil peluangnya untuk memperoleh sukses.

b) Sikap siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, sebagainya baik secara positif maupun negatif. Sikap siswa yang positif pertanda awal yang baik bagi proses belajar siswa tersebut. Sebaliknya sikap negatif yang ditimbulkan siswa apalagi diiringi kebencian kepada mata pelajaran atau guru akan dapat menimbulkan kesulitan belajar siswa itu sendiri.

c) Bakat siswa

Secara umum bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Bakat dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar bidang-bidang studi tertentu. Pemaksaan kehendak terhadap seorang siswa dan juga ketidaksadaran siswa terhadap bakatnya sendiri sehingga ia memilih jurusan keahlian tertentu yang sebenarnya bukan bakatnya, hal ini akan berpengaruh buruk terhadap prestasi belajarnya.

d) Minat siswa

Minat adalah kecenderungan besar terhadap sesuatu. Minat siswa yang tinggi pada suatu materi akan memberikan dampak yang baik bagi hasil belajarnya dalam bidang-bidang studi tertentu. Seperti minat seorang siswa terhadap pelajaran sains, maka ia akan memusatkan perhatiannya pada materi tersebut dan membuat siswa tersebut belajar lebih giat, dan pada akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

e) Motivasi siswa

Motivasi adalah dorongan seseorang untuk berbuat sesuatu. Motivasi selalu mendasari dan mempengaruhi setiap usaha serta kegiatan seseorang untuk mencapai tujuan. Dalam belajar jika seorang siswa memiliki motivasi yang tinggi, hal ini akan memperbesar usaha dan kegiatannya mencapai hasil yang tinggi.

b. Faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa) yakni kondisi lingkungan sekitar siswa.

Faktor eksternal ini terdiri dari faktor lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial. Faktor lingkungan sosial seperti para guru, staf administrasi, dan teman-teman kelas yang dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Kemudian faktor lingkungan nonsosial seperti gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut meningkatkan hasil belajar siswa.

- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan atau materi-materi pelajaran.¹⁴

Segala cara atau strategi yang digunakan dalam menunjang keaktifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat alat operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau tujuan belajar tertentu.

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa faktor keberhasilan siswa dapat dipengaruhi oleh diri siswa itu sendiri, terutama kemampuan yang dimilikinya, lingkungan serta faktor pendekatan belajarnya. Strategi yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar termasuk salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

B. Tinjauan Tentang Strategi Pembelajaran *Charades* (Tebak Kata)

1. Pengertian

Strategi tebak kata merupakan pembelajaran yang efektif dan merupakan aneka pembelajaran inovatif. *Charades* (tebak kata) merupakan suatu permainan yang bisa dilakukan siswa, yang mengondisikan siswa menggunakan kata benda, kata kerja, kata sifat dan kata keterangan dalam keadaan yang realistis. Model pembelajaran tebak kata adalah model pembelajaran yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan

¹⁴Muhibbin Syah, *Op.Cit.*, hlm. 129-136

dengan kartu jawaban teka-teki. Permainan tebak kata dilaksanakan dengan cara siswa menjodohkan kartu soal teka-teki dengan kartu jawaban yang tepat.¹⁵

Strategi pembelajaran tebak kata merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative learning*, dengan proses pembelajaran yang menarik agar siswa menjadi berminat atau tertarik untuk belajar, mempermudah dalam menanamkan konsep-konsep dalam ingatan siswa. Selain itu siswa juga diarahkan untuk aktif, yaitu siswa atau peserta didik mampu dan dapat bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.¹⁶ Menurut Rick Wormeli *charades*(tebak kata) dapat digunakan untuk meringkas materi pelajaran, siswa yang memberikan petunjuk harus memunculkan hal-hal penting dari konsep atau fakta yang menjadi soal dalam permainan dan siswa yang menebak harus menganalisis petunjuk tersebut berdasarkan apa yang mereka ketahui.¹⁷

Menurut (Pena Reihatun Nafhania Averoes), dengan pendekatan bahasa, metode akan tercipta. Mengingat kemampuan anak dalam menguasai bahasa sangat terbatas, disini guru mempunyai peranan merangsang anak untuk mengenal bahasa atau kata-kata yang berkaitan dengan benda yang ada disekeliling. Strategi permainan tebak kata ini juga bisa diterapkan diusia dewasa, dengan pendekatan bahwa permainan akan

¹⁵Winter Vina, *Model-Pembelajaran-Tebak-Kata-Htm*, (online),tersedia di [Http://Wintervina-Blokspot. Com](http://Wintervina-Blokspot.Com), 2012, tanggal download, 31 Maret 2013

¹⁶Ras Eko Budi Santoso, *Model-Pembelajaran-Cooperative-Learning-Html*, (online), tersedia di <http://ras-eko.blogspot.com>, 2011, tanggal dowlod 30 April 2013

¹⁷Rick Wormeli, *Meringkas Mata Pelajaran 50 Teknik untuk Meningkatkan Pembelajaran Siswa*, Jakarta: Erlangga, 2011,hlm. 90

menghilangkan kejenenuhan dan menciptakan suasana yang kompetitif yang penuh persaingan sehingga mampu memompa adrenalin manusia.¹⁸

Adapun kelebihan dari strategi *charades* (tebak kata) adalah anak akan mempunyai kekayaan bahasa, sangat menarik sehingga setiap siswa ingin mencobanya, siswa menjadi tertarik untuk belajar, memudahkan dalam menanamkan konsep pelajaran dalam ingatan siswa. Sedangkan kelemahannya adalah memerlukan waktu yang lama sehingga materi sulit tersampaikan, dan jika siswa tidak menjawab dengan benar maka tidak semua siswa dapat maju karena waktu terbatas.¹⁹

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa proses pembelajaran penggunaan strategi yang tepat sangat mendukung hasil belajar siswa. Setiap strategi yang digunakan pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing.

2. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Strategi *Charades* (Tebak Kata)

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran *charades* (tebak kata) menurut Rick Wormeli adalah:

- a. Guru menjelaskan materi.
- b. Guru membagi siswa menjadi 2 tim dan meminta siswa untuk memilih pasangannya dan membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3 atau 4 orang siswa.

¹⁸Pena Reihatuin Averoesnafhania, *Pembelajaran dengan Metode Permainan Tebak Kata Acak Kata dan Komunikata*, (online), tersedia di <http://nafania.Blig.Friendster.com>, 2009, tanggal download, 31 Maret 2013.

¹⁹Winter Vina, *Op. Cit.*,

- c. Guru membagikan sepotong kertas yang berisi konsep atau fakta kepada tim yang mendapatkan pasangan atau kelompok kecil.
- d. Guru meminta pasangan atau kelompok kecil untuk mendiskusikan mengenai topik tersebut.
- e. Siswa mempelajari daftar yang mereka buat untuk menentukan beberapa gerakan pantomim (tanpa suara).
- f. Selama kegiatan siswa berbisik-bisik agar suara mereka tidak terdengar oleh kelompok lain.
- g. Guru menggabungkan siswa kembali menjadi 2 tim, dan meminta salah satu pasangan atau kelompok kecil untuk menunjukkan pantomimnya ke kelompok yang lain.
- h. Guru memberikan nilai kepada tim yang menebak dengan benar²⁰

Dalam proses pembelajaran permainan ini bisa divariasikan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan materi.
- b. Guru meminta siswa menggambarkan petunjuk mengenai topik dari materi.
- c. Siswa tidak boleh menyampaikan gambaran topik dengan angka, kata, atau gerakan tubuh.²¹

Adapun langkah yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah langkah-langkah menurut Soleh Hamid yakni sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan materi yang ingin dicapai

²⁰Wormeli, *Op. Cit.*,

²¹Ibid.,

- b. Guru menyuruh siswa berdiri berpasangan di depan kelas.
- c. Seorang siswa diberikan kartu berukuran 10x10 cm yang akan di bacakan pada pasangannya, sedangkan pasangannya diberikan kartu berukuran 5x2 cm tidak boleh dibaca (dilipat), kemudian ditempelkan pada telinga atau saku.
- d. Siswa yang membawa kartu berukuran 10 x 10 cm membacakan kata-kata yang tertulis didalamnya.
- e. Siswa yang memegang kartu berukuran 5 x 2 menebak apa yang dimaksud dalam kartu 10x10 cm tersebut. Jawaban tepat apabila sesuai dengan isi kartu yang ditempelkan di telinga atau saku.
- f. Apabila jawabannya tepat(sesuai yang tertulis pada kartu), maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah ditentukan, boleh mengarahkan dengan kata-kata lain, asalkan jangan langsung memberikan jawaban.
- g. Begitu seterusnya sehingga siswa mendapatkan kesempatan.²²

Dalam strategi *charades*(tebak kata) ini media yang digunakan berupa dua lembar kertas karton yang digunakan sebagai kartu. Kartu yang bertama berukuran 10 x 10 cm yang berisi pertanyaan dan kartu satunya kartu berukuran 5 x 2 cm yang berisi jawaban. Berikut contoh isi kartu tersebut:

Pertanyaan : Saya berwarna merah, bentuk saya cair, sayamengalir
dalam tubuh manusia dan juga hewan

Siapakah saya ?

Jawaban : Darah

²²Sholeh Hamid, *Op. Cit.*, hlm. 231-232

C. Hubungan Penerapan Strategi *Charades* (Tebak Tata) dengan Hasil Belajar

Strategi *charades* (tebak kata) adalah suatu strategi pembelajaran dalam bentuk permainan yang mengkondisikan siswa menggunakan kata benda, kata kerja, kata sifat dan kata keterangan dalam keadaan yang realistis. Strategi *charades* (tebak kata) ini adalah strategi pembelajaran yang menggunakan media kartu teka-teki berpasangan dengan kartu jawaban teka teki. Permainan ini lebih mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.²³

Hubungan strategi *charades*(tebak kata) dengan proses pembelajaran sains sangat mendukung hasil belajar sains siswa. Karena siswa antusias dalam mengikuti pelajaran sains sebab strategi *charades* (tebak kata) mengajak siswa dalam bermain. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar negeri 005 Empat Balai Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar. Karena strategi pembelajaran menuntun siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran khususnya bagi siswa yang mempunyai sifat pendiam dan acuh tak acuh terhadap pelajaran dan dalam mengeluarkan pendapat.

Menurut Soleh Hamid permainan bisa dijadikan sebagai salah satu strategi untuk membuat suasana dalam proses pengajaran berjalan secara menyenangkan dan tidak membosankan bagi para siswa.²⁴ Aplikasi permainan yang tepat pada proses pembelajaran antara lain dapat menciptakan hubungan

²³Winter Vina, *Loc. Cit.*,

²⁴Hamid. *Op. Cit.*, hlm. 224

belajar yang lebih fleksibel antara siswa, memecahkan kebekuan antara siswa dan guru sehingga para guru bisa benar-benar berperan selayaknya teman belajar, dan melatih berbagai kecakapan berpikir tanpa mesti terbebani dan susah payah. Permainan secara efektif mampu mengubah dinamika kelas dan biasanya menciptakan kemauan yang lebih besar untuk belajar dan bersikap.²⁵

Winkel mengemukakan bahwa hasil belajar siswa itu dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut ditegaskan bahwa strategi pembelajaran mempengaruhi taraf keberhasilan siswa.²⁶ Oleh karena itu strategi *charades* (tebak kata) ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sains.

D. Penelitian yang Relevan

Penerapan strategi *charades* (tebak kata) pada mata pelajaran sains untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 005 Empat Balai Kecamatan Kuok. Model pembelajaran ini pernah diterapkan:

1. Oleh Misnawati pada mata pelajaran Sains SD, yakni dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Tebak Kata Terhadap Mata Pelajaran Sains Materi Bumi dan Alam Semesta untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SDN 035 Penyasawan”. Hasil penelitian saudara Misnawati menunjukkan peningkatan motivasi belajar dari siklus I, pada penelitian ini diperoleh hasil sebelum tindakan dengan perolehan skor 103

²⁵Winter Vina, *Op. Cit.*,

²⁶Winnkel, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Grafindo, 1998, hlm. 132

dengan rata-rata 51,5%, pada siklus I sesudah tindakan diperoleh skor 117 dengan rata-rata 58,5%, pada siklus II sesudah tindakan diperoleh skor 140 dengan rata-rata 70%, pada siklus III diperoleh skor 143 dengan rata-rata 71, 5%.²⁷ Kemudian pada siklus ini pembelajaran dihentikan karena target ketuntasan yang peneliti targetkan sudah selesai.

2. Oleh Yaumul Akhir, Yusrizal, Yulfia Nora pada mata pelajaran IPS SD dengan judul “ Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Model Tebak Kata dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 25 Balai Ahad Lubuk Basung Kabupaten Agam”. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan (termasuk satu kali pertemuan untuk tes akhir). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 25 Balai Ahad Lubuk Basung Kabupaten Agam, yang berjumlah 22 orang. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas siswa, aktivitas guru dan aktivitas hasil tes siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus 1 diperoleh rata-rata aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan 38,63%, rata-rata aktivitas siswa dalam membaca 38,63%, dan rata-rata aktivitas siswa dalam mendengarkan 47,72%. Sedangkan pada siklus II rata-rata persentase aktivitas menjawab pertanyaan 81,81%, rata-rata aktivitas siswa membaca 81,81%, dan rata-

²⁷Misnawati, *Penerapan Model Pembelajaran Tebak Kata terhadap Mata Pelajaran Sains Materi Bumi dan Alam Semesta untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SDN 035 Penyasawan*, Pekanbaru: UIN Suska Riau, 2011, hlm. 40-58

rata aktivitas siswa mendengar 88,63%.²⁸ Ini berarti pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model tebak kata berlangsung dengan baik.

3. Oleh Pertiwi Ajeng Melia pada mata pelajaran bahasa arab dengan judul” Penerapan Permainan Tebak Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMPI 01 Pujon oleh Ajeng Melia Pertiwi”. Jenis penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian tindakan kelas. Rancangan tindakan yang dilakukan melalui dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas 4 tahap, yaitu perencanaan, tindakan atau pelaksanaan, observasi dan evaluasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPI 01 Pujon.

Dari hasil penelitian ini kemampuan berbicara siswa setelah dilaksanakan pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu tebak kata mengalami peningkatan yang cukup pada siklus I, dan pada siklus II peningkatannya cukup baik atau lebih baik dari pada siklus I.²⁹ Permainan kartu tebak kata ini membuktikan bahwa pengajaran bahasa arab dengan menggunakan media ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Berdasarkan karya ilmiah yang telah dipelajari, maka terdapat persamaan dan perbedaannya. Persamaannya, penelitian yang dilakukan oleh Misnawati, Yaumul Akhir, Yusrizal, Yulfia Nora dan Pertiwi Ajeng adalah

²⁸Yaumul Akhir, Yusrizal, Yulfia Nora, *Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa melalui Model Tebak Kata dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 25 Balai Ahad Lubuk Basung Kabupaten Agam*, (online), tersedia di <http://ejournal.bunghatta.ac.id/index.php/JFKIP/article/view/153/59>, tanggal download, 30 April 2013.

²⁹Pertiwi Ajeng, *Penerapan Permainan "Tebak Kata" untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMP 01 Pujon oleh Ajeng Melia Pertiwi*, (online) tersedia di <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=51540>, 2011, tanggal download 30 April 2013.

menggunakan strategi tebak kata. Begitu juga dengan penulis menggunakan strategi tebak kata. Penelitian yang dilakukan oleh Misnawati Yaumul Akhir, Yusrizal, Yulfia Nora dan Pertiwi Ajeng adalah penelitian tindakan kelas. Begitu juga dengan penulis, penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Sedangkan perbedaannya adalah objek kajian yang diteliti oleh Misnawati yaitu motivasi belajar siswa, objek kajian yang dilakukan Yaumul Akhir, Yusrizal, Yulfia Nora adalah aktivitas belajar, objek kajian yang dilakukan oleh Pertiwi Ajeng adalah kemampuan berbicara. Sedangkan objek kajian yang diteliti oleh penulis adalah meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Indikator Aktivitas Guru

- 1) Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.
- 2) Guru meminta dua orang siswa untuk tampil di depan kelas.
- 3) Guru memberikan seorang siswa kartu berukuran 10 x 10 cm yang berisi pertanyaan yang akan dibacakan pada pasangannya. seorang siswa lagi di berikan kartu berukuran 5 x 2 cm yang berisi jawaban untuk diselipkan ditelinga atau disaku.
- 4) Guru meminta siswa yang diberi kartu berukuran 10 x 10 cm untuk membacakan soal atau pertanyaan yang ada pada kartu tersebut.
- 5) Guru menyuruh siswa yang diberi kartu berukuran 5 x 2 cm untuk menebak pertanyaan dari pasangannya.

- 6) Guru memperhatikan jawaban dari siswa. Jika jawaban betul sesuai dengan yang ada pada kartu berukuran 5 x 2 cm, maka siswa diminta kembali ketempat dan diberi *reward*.
- 7) Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk tampil.

b. Indikator Aktivitas Siswa

- 1) Siswa memperhatikan materi yang disampaikan guru.
- 2) Dua orang siswa tampil ke depan kelas.
- 3) Seorang siswa mengambil kartu yang diberikan guru berukuran 10 x 10 cm yang berupa pertanyaan. Seorang siswa lagi mengambil kartu berukuran 5 x 2 berupa jawaban yang diselipkan pada telinga atau saku.
- 4) Siswa membacakan pertanyaan pada kartu berukuran 10 x 10 cm kepada pasangannya.
- 5) Siswa menebak pertanyaan dari pasangannya.
- 6) Siswa melihat jawaban yang ada pada kartu berukuran 5 x 2 cm, sama atau tidak dengan tebakannya.
- 7) Siswa tampil secara bergiliran ke depan.

2. Indikator Hasil

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa 75% mencapai KKM yang telah ditetapkan.³⁰ Adapun KKM yang telah ditetapkan adalah 65 artinya dengan dengan persentase tersebut hampir keseluruhan hasil belajar siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan.

³⁰Suryo Subroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002, hlm.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teoretis yang telah dipaparkan diatas maka penulis dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: melalui penerapan strategi *charades* (tebak kata), maka akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sains di kelas V sekolah dasar negeri 005 Empat Balai Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar.