

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Proses pembelajaran dikatakan efektif dan efisien apabila seorang guru mampu memiliki metode/strategi pembelajaran yang tepat sehingga membuat seluruh siswa bisa terlibat langsung secara aktif, baik mental, fisik maupun sosialnya. Ini sesuai dengan yang dikatakan Slameto bahwa belajar yang efisien dapat dicapai apabila dapat menggunakan metode belajar yang tepat.¹

Artinya: Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah.²

Ayat tersebut mensiratkan bahwa Rasulullah sebagai seorang pendidik/guru selalu memberikan teladan kepada umatnya. Dengan kata lain, sebagai seorang pendidik harus memiliki sikap yang baik sehingga bisa menjadi teladan bagi siswanya. Bagaimana seorang guru bersikap, ayat diatas telah jelas mensiratkan bahwa rasulullah adalahsebaik-baik teladan.

¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hlm. 76.

² QS. *Al-Ahzab*: 21.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³ Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku.⁴

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan spikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.⁵ Belajar adalah “berubah”. Dalam hal ini yang dimaksudkan belajar berarti berusaha mengubah tingkah laku, jadi belajar akan membawa suatu perubahan individu-individu yang belajar.⁶ Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat dipahami bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku individu pada diri sendiri berkat adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

2. Pengertian Hasil Belajar

Mulyono Abdurrahman mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.⁷ Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan

³ Slameto, *Op. Cit*, hlm. 2

⁴ Wina Senjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2006), hlm. 112

⁵ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 35

⁶ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2011), hlm. 21

⁷ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 37.

yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁸ Menurut Etin Slihatin hasil belajar pada dasarnya merupakan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman.⁹

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya batas dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain, suatu transfer belajar.¹⁰ Hasil belajar pada dasarnya merupakan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman.¹¹

Muhibbin Syah menjelaskan bahwa pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya rana rasa rumit, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat *intangible* (tidak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan

⁸ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 2000), hlm. 40.

⁹ Etin Solihatin, *Strategi Pembelajaran PPKN*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 5.

¹⁰ Dimyati dan Mudjono, *Op.Cit*, hlm.3

¹¹ Etin Solihatin, *Strategi Pembelajaran PPKN*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 5-6

diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa.¹²

Hasil belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu.¹³

Berdasarkan uraian teori-teori di atas dapat didefinisikan secara sederhana bahwa hasil belajar adalah kompetensi dan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dalam bentuk angka-angka atau skor dari hasil tes setelah proses pembelajaran. Sedangkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dalam penelitian ini adalah kompetensi yang dicapai atau dimiliki siswa dalam bentuk angka-angka atau skor dari hasil tes setelah mengikuti proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto faktor yang mempengaruhi belajar adalah:

a. Faktor-faktor Intern, terdiri dari:

1) Faktor Jasmaniah

Adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu.

Jasmani pada umumnya sangat mempengaruhi aktivitas belajar seseorang, seperti faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh.

¹²Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 216

¹³Aunurrahman, *Op.Cit*, hlm 35

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang utama yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan.

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lung lainnya tubuh dan timbul kecendrungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

b. Faktor-faktor Ekstern

1) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat yang mempengaruhi belajar.¹⁴

Menurut Muhibin Syah, faktor-faktor yang turut menentukan efisiensi dan tingkat keberhasilan belajar siswa adalah pendekatan belajar (*approach to learning*) dan strategi atau kiat melaksanakan pendekatan serta metode belajar.¹⁵ Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Untuk meningkatkan hasil belajar guru dituntut mampu menggunakan berbagai macam strategi pembelajaran, tujuannya agar pada saat pembelajaran tidak membosankan dan mampu menarik perhatian siswa.

B. Tinjauan tentang Permainan Tunjukkan Padaku

1. Permainan Tunjukkan Padaku

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. Karena itu, kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam bentuk permainan. Jadi, permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang

¹⁴ Slameto, *Op. Cit.*, hlm. 54-70.

¹⁵ Muhibin Syah, *Op.Cit*, hlm. 133.

menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri.¹⁶

Permainan tunjukkan padaku merupakan kegiatan siswa menjawab berbagai pertanyaan sampai hanya tersisa satu orang yang menjadi juaranya. Adapun tujuan permainan tunjukkan padaku adalah:

- a. Untuk memperkaya kosakata dan mengembangkan pemahaman akan istilah-istilah ilmiah.
- b. Untuk memperlancar, memperkaya, dan membenarkan cara berpikir.
- c. Untuk memperkuat hubungan antara konsep kunci dan gagasan.
- d. Untuk mempertimbangkan sumber informasi apa yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan.

Langkah-langkah dari permainan tunjukkan padaku yaitu:

- a. Siapkan daftar pertanyaan berdasarkan materi pelajaran sebelumnya. Buat pertanyaan yang pendek dan langsung atau mengacu pada dua jawaban
- b. Berikan setiap siswa kertas putih.
- c. Semua siswa berdiri dan menuliskan jawaban mereka pada kertas putih dan mengangkatnya saat anda berkata, “Tunjukkan”. Siswa dengan jawaban yang salah harus duduk.
- d. Teruskan permainan hingga hanya tersisa satu orang yang berdiri.

Adapun kelebihan permainan tunjukkan padaku menurut John Dabell dari ciri-ciri permainan yaitu:

¹⁶Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya: 2009), hlm. 141

- a. Memperkaya kosakata dan mengembangkan pemahaman akan istilah-istilah ilmiah.
- b. Memperlancar, memperkaya, dan membenarkan cara berpikir.
- c. Memperkuat hubungan antara konsep kunci dan gagasan.
- d. Mempertimbangkan sumber informasi apa yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan.

Adapun kelemahan dari aplikasi permainan tunjukkan padaku yaitu:

- a. Memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak
- b. Memerlukan perencanaan dan persiapan yang matang
- c. Memerlukan perhatian yang lebih besar.¹⁷

C. Hubungan Permainan Tunjukkan Padaku dengan Hasil Belajar

Sejumlah kegiatan bermain mempunyai hubungan terhadap pembelajaran secara umum. Hubungan permainan terhadap pembelajaran tersebut, dapat dilihat pada ciri-ciri berikut ini:

- 1) Permainan menyediakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran.
- 2) Rasa memiliki merupakan hal yang pokok bagi pembelajaran anak yang diperoleh melalui permainan.
- 3) Siswa mempelajari cara belajar melalui permainan.
- 4) Siswa akan lebih mengingat hal-hal yang mereka lakukan dalam permainan.
- 5) Pembelajaran dengan permainan terjadi dengan mudah, tanpa ketakutan.

¹⁷ John Dabell, *Op.Cit*, hlm. 236

- 6) Permainan memampukan para guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya.¹⁸

Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Haryanto defenisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik¹⁹. Permainan Tunjukkan Padaku membantu siswa mengulangi pembajaran sebelumnya sehingga mempermudah siswa untuk mengingat kembali tentang materi pelajaran yang telah mereka pelajari sebelumnya. Permainan dalam pembelajaran mempunyai kelebihan kerena pembelajarannya disusun dalam permainan sehingga menjadi sebuah pembelajaran yang menarik. Dengan pembelajaran yang menarik tersebut diharapkan siswa lebih tertarik dalam pembelajaran sehingga berimbang pada hasil belajar siswa.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh:

1. Nurhayati, dengan judul: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Murid Kelas IVB Pada Pokok Bahasan Bumi dan Alam Semesta SDN 033 Kampar Kecamatan Kampar Timur. Pembahasan pada penelitian tersebut adalah bagaimana upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar Sains murid kelas IV SDN 033 Kampar Kecamatan Kampar

¹⁸ Panduan Guru, *Contoh dan Bentuk Penerapan Metode Belajar sambil Bermain*, (Online), tersedia di <http://panduanguru.com/2009/12/29/Contoh-dan-Bentuk-Penerapan-Metode-Belajar-sambil-Bermain/> download 03 Nopember 2013

¹⁹Haryanto, *Metode Permainan dalam Pembelajaran*, (online), tersedia di <http://belajarpsikologi.com/2010/09/04/Metode-Permainan-dalam-Pembelajaran/2010,download>

Timur. Setelah diadakan penelitian ternyata ketuntasan belajar siswa pada pada pelajaran Sains siklus pertama dan kedua rata-rata 100% dengan kategori tuntas. Daya serap murid setelah pembelajaran kooperatif tipe STAD berdasarkan nilai ulangan harian mengalami peningkatan yaitu dari siklus pertama nilai rata-rata adalah 77 dan pada siklus kedua nilai rata-rata 83 dengan kategori tinggi. Kesamaan pada penelitian yaitu sama-sama belajar melalui permainan dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sedangkan perbedaannya permainan yang digunakan, materi, sekolah, dan kelas.²⁰

2. Anisa Munfa'ati dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjung Pinang. Berdasarkan hasil penelitian telah dipaparkan selama dua siklus yaitu siklus I nilai rata-rata 71,86 dan siklus II nilai rata-rata 80,42. Kesamaan pada penelitian yaitu sama-sama belajar melalui permainan dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan perbedaannya permainan yang digunakan, mata pelajaran, materi, sekolah, dan kelas.²¹

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan hipotensis tindakan sebagai berikut: dengan penerapan permainan

²⁰ Nurhayati, *Penerapan Model Belajar Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Murid Kelas IVB pada Pokok Bahasan Bumi dan Alam Semesta SDN 033 Kampar Kecamatan Kampar Timur*, 2007

²¹ Anisa Munfa'ati, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjung Pinang*, 2013

tunjukkan padaku dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar.

F. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Aktivitas Guru

Adapun indikator aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan penerapan permainan tunjukkan padaku adalah:

1. Guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.
2. Guru memberikan kertas putih kepada siswa.
3. Guru meminta semua siswa untuk berdiri dan menuliskan jawaban mereka pada kertas putih.
4. Guru membacakan pertanyaan.
5. Guru meminta siswa mengangkat kertas putih saat guru berkata “Tunjukkan”.
6. Guru meneruskan permainan hingga hanya tersisa satu orang yang berdiri.

2. Indikator Aktivitas Siswa

Adapun indikator aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan permainan tunjukkan padaku adalah:

1. Siswa mendengarkan penjelasan materi pelajaran.
2. Siswa telah mendapatkan kertas putih.
3. Siswa mendengarkan pertanyaan dari guru
4. Siswa berdiri dan menuliskan jawaban pada kertas putih.

5. Siswa mengangkat kertas putih saat guru berkata “Tunjukkan”. Siswa dengan jawaban yang salah harus duduk.
6. Siswa meneruskan permainan hingga hanya tersisa satu orang yang berdiri

3. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar siswa ditentukan dari ketuntasan individu dan ketuntasan secara klasikal. Secara individu siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai KKM, yaitu 65. Sedangkan secara klasikal siswa dikatakan berhasil apabila ketuntasan siswa mencapai 75%, artinya hampir secara keseluruhan siswa mendapatkan nilai 65.²²

²²Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 257