

BAB II

KAJIAN TEORIE

A. Kerangka Teorietis

1. Permainan Kategori

a. Pengertian Permainan Kategori

Permainan kategori adalah sebuah permainan kata. Dalam permainan kata ini, setiap pemain memikirkan kata-kata yang dimulai dengan huruf tertentu dan termasuk kedalam kategori tertentu.

Langkah-langkah permainan kategori:

- a) Gambar tabel 5x6
- b) Pilihlah empat huruf awal dan lima kategori. Dalam tabel huruf-huruf menjadi judul kolom dan kategorinya menjadi judul baris.
- c) Kemudian tantanglah siswa untuk mengisi tabel menggunakan judul kolom sebagai huruf awal untuk berbagai kata yang berkaitan dengan subjek pada judul baris.¹

Berikut contohnya:

Kategori	Ronde 1 Huruf M	Ronde 2 Huruf O	Ronde 3 Huruf D	Ronde 4 Huruf P
Gigi		Ompong	Dentin	
Magnet	Menarik			
Zat				Partikel
Batu	Marmer			
Cahaya	Merah			Prisma

¹Jhon Dabell, *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Sains*, Jakarta: Erlangga, 2012, hlm. 286

b. Tujuan permainan

- 1) Untuk memperkaya kosakata dan mengembangkan pemahaman akan istilah-istilah ilmiah.
- 2) Untuk memperlancar, memperkaya, dan menyeimbangkan cara berfikir.
- 3) Untuk memperkuat hubungan antara konsep kunci dengan gagasan.
- 4) Untuk memilah sumber informasi mana yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan.

c. Kelebihan permainan kategori

- 1) Melalui permainan ini dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahaman sendiri dan siswa mampu memecahkan masalah tanpa ada rasa takut membuat kesalahan.
- 2) Memperkaya kosa kata anak
- 3) Melalui permainan ini siswa tidak tergantung pada guru, tetapi menambah kepercayaan untuk berfikir sendiri.

d. Kelemahan permainan kategori

- a) Memerlukan waktu yang cukup banyak
- b) Mengganggu ketenangan kelas lain

2. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah proses pembelajaran dimana guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari peserta didik dalam membangun pengetahuan, bukan proses pasif yang hanya menerima penjelasan guru

tentang pengetahuan. Peran aktif peserta didik sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan juga orang lain.²

Kemudian Aktivitas belajar juga dapat dilihat dari aktivitas fisik dan mental siswa selama proses pembelajaran. Jika siswa sudah terlibat fisik dan mental, maka siswa akan merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. Aktivitas belajar bagi setiap individu, tidak selamanya dapat berlangsung secara wajar. Kadang-kadang lancar, kadang-kadang tidak, kadang-kadang cepat menangkap apa yang dipelajari, dan kadang-kadang terasa sulit. Kesulitan belajar ini tidak selalu disebabkan karena faktor intelegensi yang rendah (kelainan mental), akan tetapi disebabkan oleh faktor non-intelegensi.³

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat dipahami keaktifan belajar murid dalam pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Belajar aktif itu sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika peserta didik pasif, atau hanya menerima dan pengajar, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak. Belajar yang mengandalkan indra

²Hartono, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Pekanbaru: Zafana, 2008, hlm. 11

³Abu Hamadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Sadi Mahasatya, hlm. 77

pendengaran mempunyai kelemahan, padahal hasil belajar seharusnya disimpan dalam jangka waktu yang lama.⁴

Ketika peserta didik mendapat rangsangan menyenangkan dari lingkungannya, akan terjadi berbagai sentuhan tingkat tinggi pada diri peserta didik yang membuat mereka lebih aktif dan kreatif secara mental dan fisik. Ketika mereka tersenyum atau tertawa aliran darahnya akan semakin lancar menjalar keseluruh tubuh yang membuatnya semakin aktif. Kenyamanan yang mereka nikmati ketika tertawa, akan memberikan kesempatan otak emosi (memori) untuk menyimpan informasi.⁵

Hisyam Zaini menjelaskan bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif, ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran dengan ini mereka secara aktif baik menggunakan otak. Baik untuk menemukan ide pokok dari materi kuliah, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan nyata. Dalam belajar aktif ini peserta didik ini diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik, dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dimaksimalkan.⁶

⁴Hisyam Zaini dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insane Madani, 2008. hlm. xiv

⁵Darmansyah, *Strategi Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010, hlm. 4

⁶Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Insan Madani, CTSD, 2007) hlm. 17

Sedangkan menurut Muhammad Ali, Aktivitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswalah yang seharusnya banyak aktif, sebab siswa sebagai subjek yang melaksanakan belajar. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang diharapkan adalah keterlibatan secara manual (intelektual dan emosional) yang dalam beberapa hal harus sejalan dengan keaktifan fisik. Sehingga siswa betul-betul berperan serta dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya maka para ahli mengadakan klarifikasi atas macam-macam aktivitas tersebut. Beberapa diantaranya adalah yang dikemukakan oleh Paul B. Dierich dalam buku Ramayulis mengemukakan 8 bentuk aktivitas belajar yaitu :

- a. *Visual activities* (aktivitas visual), seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan dan lain-lain.
- b. *Oral activities* (aktivitas lisan), seperti menanyakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, diskusi dan lain-lain.
- c. *Listening activities* (aktivitas mendengarkan), seperti mendengarkan uraian percakapan, diskusi dan lain-lain.
- d. *Writing activities* (aktivitas menulis), seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin dan lain-lain.
- e. *Drawing activities* (aktivitas menggambar), seperti menggambar grafik, peta dan lain-lain.
- f. *Motor activities* (aktivitas metrik), seperti melakukan percobaan, memilih alat, berkebun dan lain-lain.
- g. *Mental activities* (aktivitas mental), seperti mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan dan lain-lain.
- h. *Emosional activities* (aktivitas emosional), seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup dan lain-lain.⁷

3. Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar Siswa

⁷Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2005, hlm. 106

Menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Adapun penjelasannya:

a. Faktor intern.

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, meliputi faktor jasmaniah (yang menyangkut tentang keberadaan kondisi fisik siswa), faktor psikologis (yang meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan).

b. Faktor ekstern.

Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu yang sedang belajar meliputi:

- 1) Faktor keluarga, yang terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, pengertian orang tua, dan latar kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah, yang 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) Faktor masyarakat.⁸

4. Hubungan Permainan Kategori dengan Aktivitas Siswa

Salah satu faktor mempengaruhi keaktifan belajar murid adalah faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar murid. Pembelajaran aktif dapat diartikan mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil

⁸Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, hlm. 54-69

belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki di samping itu pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian peserta didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Oleh sebab itu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa perlu suatu cara, strategi atau permainan yang disenangi oleh peserta didik.

Keberhasilan melakukan pengajaran di kelas banyak ditentukan oleh kemampuan guru untuk memulai pelajaran dengan menampilkan sesuatu yang menarik seluruh peserta didik. Guru hanya memerlukan sedikit waktu saja untuk melakukannya dan kemudian suasana kelas yang menyenangkan pun akan tercipta.⁹

Permainan dalam pembelajaran sangat berguna, baik guru maupun murid pada proses pembelajaran. Bagi guru, permainan dalam pembelajaran ini dijadikan sebagai pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan bagi murid penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran dan mempercepat untuk memahami materi pelajaran.

Kemudian diharapkan permainan ini dapat meningkatkan keaktifan siswa. Salah satu permainan yang penulis pilih adalah permainan Kategori, dengan alasan:

- a. Suasana kelas akan menjadi hidup, sebab anak-anak mengarahkan pikirannya kepada masalah yang diberikan guru.
- b. Menyadarkan anak didik bahwa masalah dapat dipecahkan dengan berbagai jalan.

⁹Taufik Tea, *Inspiring Teacing (Mendidik Penuh Inspirasi)*, Jakarta: Gema Insani, 2009, hlm. 118

- c. Membiasakan anak didik mendengar pendapat orang lain sekalipun berbeda dengan pendapatnya.
- d. Dapat menaikkan prestasi kepribadian individu seperti toleransi, demokratis, kritis, berfikir sistematis dan membuat siswa lebih aktif.
- e. Keaktifan belajar murid lebih meningkat, karena siswa lebih aktif dalam bertanya, mendengarkan penjelasan guru dan berpendapat.¹⁰

B. Penelitian Relevan

Sebagaimana diketahui bahwa judul penelitian ini adalah **Penggunaan Teknik Permainan Kategori untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Pekanbaru**. Berdasarkan judul penelitian di atas, maka penelitian ini sangat relevan dengan penelitian Misna Wati dengan judul : **“Penerapan Model Pembelajaran Tebak Kata pada Mata Pelajaran Sains Materi Bumi dan Alam Semesta untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 035 Penyesawan Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar”** menyimpulkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat dari 51 % menjadi 71,5%.¹¹ Keberhasilan dari pembelajaran ini dilatar belakangi oleh penggunaan model pembelajaran tebak kata sehingga aktivitas siswa menjadi lebih aktif. Penelitian penulis dengan penelitian Misna Wati sama-sama menggunakan Permainan, Sedangkan yang menjadi perbedaan yaitu peneliti yang penulis menggunakan Permainan Kategori.

¹⁰Buchari Alma, *Guru Professional Menguasai Metode dan Trampil Mengajar*, Bandung: Alfabeta, 2008, hlm. 53

¹¹Misna Wati, *Penerapan Model Pembelajaran Tebak Kata pada Mata Pelajaran Sains Materi Bumi dan Alam Semesta untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 035 Penyesawan Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*. (Pekanbaru: Skripsi), di Terbitkan

Sedangkan penelitian yang dilakukan Misna Wati menggunakan Model Pembelajaran Tebak Kata.

Syaifullah, pada tahun 2011 telah melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Strategi *The Power Of Two* untuk meningkatkan Keaktifan belajar Matematika siswa kelas VII MTS Darun Naim simpang kubu Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar”**. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa dengan menggunakan strategi *The Power Of Two* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar Matematika dengan rata-rata presentase 77,5%.¹² Persamaan peneliti Syaifullah dengan peneliti penulis adalah sama-sama meningkatkan aktivitas belajar siswa, sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan strategi pembelajarannya.

C. Kerangka Berpikir

Rendahnya aktivitas belajar disebabkan oleh kurang menariknya pembelajaran yang dilakukan, oleh sebab itu guru haruslah mampu untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif maka guru haruslah dapat memilih dan menerapkan strategi yang cocok. Salah satu strategi yang cocok untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa tersebut adalah strategi tennis verbal.

Seorang guru selalu mengharapkan siswanya untuk mencapai keaktifan belajar yang baik. Untuk mencapai keaktifan belajar yang baik tentu tidaklah

¹²Syaifullah, *Penerapan Strategi The Power of Two Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTS Darun Naim Simpang Kubu Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*, (Pekanbaru: Skripsi), Tidak di Terbitkan

mudah, guru sebagai pendidik proses pembelajaran harus merancang strategi pembelajaran yang tepat dengan materi pembelajaran yang bersumber dari kurikulum. Setiap sekolah tentunya menginginkan hasil belajar yang optimal, semuanya bisa tercapai bila didukung oleh keaktifan belajar yang tinggi.

Salah satu keuntungan keaktifan belajar adalah tanggapan sesuatu dari yang dialami atau dikerjakan siswa lebih sempurna dan mudah direproduksi dan pengertian yang diperoleh siswa lebih jelas. Selain itu, beberapa sifat watak tertentu dapat dipupuk misalnya: rajin, tekun, dan tahan uji, percaya pada diri sendiri, perasaan social, dan sebagainya.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja Guru

Indikator kinerja guru sesuai dengan langkah-langkah permainan yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Guru membentuk siswa siswa menjadi beberapa kelompok.
- b. Guru menggambar tabel dengan kotak 5x6 lalu meminta siswa untuk membuat tabel yang sama.
- c. Guru membagi gulungan kertas yang berisi kunci jawaban.
- d. Guru menulis beberapa huruf pada judul kolom dan kategorinya menjadi judul baris.
- e. Guru menantang siswa untuk mengisi dan menebak isi tabel yang berkaitan dengan subjek pada judul baris.
- f. Guru meminta setiap kelompok untuk bediskusi.

2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa

- a. Siswa duduk dalam masing-masing kelompok.
Setelah kelompok ditentukan oleh guru siswa diminta untuk duduk pada kelompoknya masing-masing sambil menunggu perintah selanjutnya dari guru.
- b. Siswa menggambar tabel 5x6.
Salah seorang anggota dari kelompok menggambar tabel 5x6 sesuai yang diperintahkan guru.
- c. Siswa menerima gulungan kertas yang diberikan guru.
Siswa memilih salah satu gulungan kertas yang diberikan guru. Didalam gulungan tersebut sudah berisi sebuah kata kunci yang nantinya siswa akan menjawab 4 buah istilah yang masing-masing memiliki 4 huruf awal yang sudah ditentukan guru berkaitan dengan kategori.
- d. Siswa memperhatikan guru untuk memilih 4 huruf awal dan 5 kategori.
Siswa memperhatikan penjelasan guru di depan kelas untuk dapat memilih 4 huruf awal dan 5 kategori dari hal yang berkaitan dengan materi.
- e. Siswa tertantang untuk mengisi dan menebak tabel.
Siswa antusias untuk memikirkan 4 istilah yang memiliki kaitan dengan kategori kata yang kelompok mereka dapatkan hingga waktu yang telah ditetapkan batas oleh guru.
- f. Siswa berdiskusi dalam kelompok.
Siswa mendiskusikan 4 istilah yang berkaitan dengan kategori yang mereka peroleh.