

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran IPS di SD

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asa pendidikan maupun teori belajar sebagai penentu utama sebuah keberhasilan pendidikan. Corey dalam Sagala (2012:16) menyatakan bahwa konsep pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan dimana suatu proses secara disengaja dikelola untuk memungkinkan turut serta dalam tingkah laku tertentu dengan kondisi-kondisi khusus untuk menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pembelajaran berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui, dan “belajar” yang berarti usaha dalam mendapatkan kepandaian atau ilmu. Sehingga pembelajaran berarti proses atau cara seseorang dalam mendapatkan ilmu. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara guru dan siswa untuk usaha dalam mendapatkan ilmu. Interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa dilaksanakan guna memperoleh tujuan utama dalam kegiatan pembelajaran yakni untuk mencapai keberhasilan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran wajib yang dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar pada sekolah dasar. Mata pelajaran IPS adalah perpaduan dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial yang membahas tentang peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi isu sosial. Pembelajaran IPS berisi penjelasan-penjelasan guna mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menganalisis terhadap kondisi sosial masyarakat (Setiawati, dkk., 2019:164). Sehingga dengan ini pembelajaran IPS mampu membekali siswa untuk dapat hidup bermasyarakat dan mengatasi segala permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Fadhilah (2018:23) ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu program pendidikan yang merupakan satu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam baik fisik maupun lingkungan sosialnya dari berbagai ilmu-ilmu sosial. Ilmu pengetahuan sosial berhubungan langsung dengan perkembangan dan organisasi masyarakat, manusia dan manusia sebagai anggota dari kelompok sosial.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah program pendidikan yang ada pada kurikulum sekolah dasar yang mempelajari kehidupan manusia dalam bermasyarakat serta interaksi antara manusia dengan lingkungannya.

b. Prinsip-prinsip Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS di SD sangat bermanfaat apabila didasari dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang sistematis. Djahiri dalam Susanto (2013:150) menjelaskan bahwa pembelajaran IPS di SD hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip seperti di bawah ini:

- 1) Tingkat perkembangan usia dan belajar siswa.
- 2) Pengalaman belajar dan lingkungan budaya siswa
- 3) Kondisi kehidupan masyarakat sekitar masa kini dan kelak yang diharapkan.
- 4) Isi dan pesan nilai moral budaya bangsa, Pancasila dan agama yang dianut dan diakui bangsa Indonesia.

c. Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sesuai dengan Depdiknas Tahun 2003 adalah sebagai berikut:

- 1) Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, dan sejarah melalui pendekatan pedagogis dan psikologis.

- 2) Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inquiri, memecahkan masalah dan keterampilan sosial.
- 3) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

2. Model Pembelajaran *Learning by Games*

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah rangkaian kerja yang memberikan sebuah gambaran untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar guna membantu proses belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan membantu siswa untuk mencapai tujuan belajarnya. Menurut Trianto (2017:23) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran. Arend (dalam Trianto, 2017:24) menyatakan “*The model team teaching refers to a particular approach to instruction that include it goals, syntax, environtmen, and managemen system.*” Yang berarti model pembelajaran mengacu pada satu pendekatan tertentu yang meliputi didalamnya berisi tujuan pengajaran, tahap-tahap pembelajaran, lingkungan kegiatan, serta pengelolaan kelas.

Menurut Octavia (2020:14) menyatakan pada umumnya model pembelajaran yang baik memiliki ciri-ciri yang dapat dikenali secara umum, diantaranya :

1. Memiliki prosedur yang sistematis.
2. Hasil belajar ditetapkan secara khusus.
3. Penetapan lingkungan secara spesifik.
4. Ukuran keberhasilan siswa.
5. Interaksi dengan lingkungan.

Pada akhirnya setiap model pembelajaran membutuhkan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Setiap pendekatan yang digunakan memberikan peranan yang berbeda baik kepada siswa, lingkungan belajar, dan suasana ketika belajar. Dengan tujuan yang akan dicapai meliputi aspek kognitif dari kegiatan pemahaman bacaan dan lembar kerja siswa (Trianto, 2017:55)

b. *Learning by Games*

1) Pengertian *Learning by Games*

Learning by Games merupakan belajar sambil bermain. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Belajar dapat dikatakan sebuah aktivitas yang dilakukan sepanjang hayat manusia (Baharuddin & Wahyuni, 2015:14). Dalam Kamus

Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak untuk menyenangkan hatinya. Hamdani (Sahara, 2017: 14) menyatakan bahwa bermain merupakan dunia sekaligus sarana belajar untuk anak. Dengan bermain anak akan belajar secara tidak langsung tanpa harus memberikan materi dengan penjelasan yang panjang. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain berarti memberikan kesempatan anak untuk belajar dengan cara-cara yang disenanginya. Permainan dalam pembelajaran dapat memanfaatkan tantangan, argumen, penghargaan, kegunaan, aktivitas, dan umpan balik siswa untuk mendorong penguasaan materi siswa dan mempertahankan motivasi belajar siswa.

Sahara (2017:14) menyatakan bahwa model pembelajaran belajar sambil bermain atau *Learning by Games* adalah salah satu model pembelajaran yang efektif dan cukup menarik terutama di kalangan anak-anak. Melalui model pembelajaran yang satu ini, siswa menjadi lebih aktif dan kreatif. Belajar sambil bermain juga merupakan model pembelajaran yang tidak membosankan, karena menyediakan media pembelajaran serta cara mengajar yang cukup menyenangkan. Model pembelajaran belajar sambil bermain (*Learning by games*) menjadi salah satu model pembelajaran yang sebaiknya diperhitungkan kembali oleh guru dalam mengajar siswa.

Sahara (2017:15) ada beberapa alasan kenapa model pembelajaran *Learning by Games* ini diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, diantaranya adalah :

- a. Siswa bisa belajar sekaligus bermain dalam waktu yang bersamaan. Ada kalanya siswa merasa bosan dengan cara mengajar yang masih menggunakan cara tradisional. Hal ini membuat siswa tidak lagi tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Akibatnya, siswa mudah merasa jenuh dan konsentrasi yang hilang saat pembelajaran.
- b. Melalui metode belajar sambil bermain, siswa mampu belajar seiring dengan kegiatan bermain. Melalui permainan, siswa tidak merasa bosan ketika belajar dan siswa akan merasa penasaran dengan kelanjutan materi pembelajaran. Alhasil, siswa akan mampu memahami materi yang diberikan oleh guru melalui sudut pandang yang belum mereka kenal sebelumnya.
- c. Metode belajar sambil bermain, juga membuat siswa mampu melakukan kemungkinan dan percobaan-percobaan tertentu dengan variabel yang baru.

2) Manfaat Model Pembelajaran *Learning by Games*

Pemilihan model pembelajaran permainan sebagai salah satu metode permainan yang memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran. Beberapa manfaat permainan sebagai metode

permainan menurut Paul Ginnis (Lestari, 2015:26) diantaranya ialah:

- a) Menciptakan suasana yang menyenangkan untuk siswa.
- b) Membangkitkan motivasi belajar siswa.
- c) Memfokuskan konsentrasi siswa.
- d) Mendorong siswa untuk selalu bekerja sama.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Learning by Games* dapat digunakan untuk membuat siswa menjadi aktif. Penggunaan model permainan akan menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa pada saat mengalami kebosanan selama proses pembelajaran. Sehingga dalam melakukan proses belajar menggunakan metode permainan perlu memperhatikan ciri-ciri alat permainan yang edukatif, salah satunya adalah permainan tersebut dapat digunakan untuk mencapai berbagai tujuan dan membuat siswa terlibat aktif selama proses belajar mengajar berlangsung.

3) Contoh Model Pembelajaran *Learning by Games*

Learning by Games merupakan belajar sambil bermain. Model pembelajaran belajar sambil bermain atau *Learning by Games* adalah salah satu model pembelajaran yang efektif dan cukup menarik terutama di kalangan anak-anak. Pada umumnya proses pendidikan di Sekolah Dasar diutamakan pada penggunaan metode pembelajaran bermain sambil

belajar. Hal ini dikarenakan metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Karena dunia anak adalah bermain, bagi anak bermain bagaikan bekerja untuk orang dewasa (Damara, 2018:8).

Terdapat beberapa contoh model pembelajaran *Learning by Games* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dengan penggunaan kegiatan bermain di dalam kegiatan pembelajaran dapat mengasah keterampilan dan kemampuan dalam diri anak. Berikut merupakan contoh dari model pembelajaran *Learning by Games* yang dapat diterapkan pada saat kegiatan belajar berlangsung 1) bermain peran; 2) bermain ular tangga; 3) bermain monopoli; 4) puzzle; 5) flash card; 6) teka-teki silang; 7) eksperimen Sains sederhana; 8) Kuis; dsb.

a) Bermain Peran

Bermain peran (*role playing*) merupakan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda disekitar siswa sehingga dapat mengembangkan daya imajinasi dan penghayatan terhadap bahan materi atau kegiatan yang dilaksanakan (Gunarti *et al.* dalam Halifah, 2020:36). Melalui bermain peran siswa dapat membangun kemampuan dalam berkomunikasi, berimajinasi dan berinteraksi bersama rekan bermainnya.

Hamalik dalam Halifah (2020:36) menyatakan bahwa model pembeajaran bermain peran merupakan model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada siswa dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Dengan bermain peran, dapat melatih perkembangan sikap emosional siswa dengan mengidentifikasi perasaan dalam penghayatan ketika menguasai pemeranan.

Hamalik dalam Seselia (2012) menyatakan bahwa ada empat tujuan bermain peran, yakni : (1) belajar dengan berbuat, siswa memerankan peranannya sesuai dengan kenyataan; (2) belajar melalui peniruan (imitasi), siswa bagian pengamat atau yang mengamati jalannya drama menempatkan diri pada pelaku dan tingkah laku pemeran; (3) belajar melalui tanggapan, siswa yang mengamati jalannya drama atau bermain peran memberikan sebuah tanggapan atau komentar terhadap para pemeran, (4) belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan, siswa dapat memperbaiki penampilan-penampilan yang diberi tanggapan menjadi lebih baik lagi pada penampilan berikutnya.

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) banyak digunakan dalam pembelajaran IPS karena sesuai

dengan beberapa materi IPS serta kebutuhan siswa dalam belajar di dalam kelas. Bermain peran (*role playing*) dirancang untuk membantu siswa dalam mempelajari nilai-nilai sosial serta mengembangkan keterampilan sosial (Wahab dalam Yanto, 2015:54). Sehingga dengan model bermain peran (*role playing*) ini siswa dapat menempatkan peran yang dimainkan sesuai dengan yang sudah disepakati bersama guru.

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) (Usman dalam Safitri, 2015:19-20).

(1) Kelebihan model pembelajaran bermain peran (*role playing*):

- Melatih keberanian siswa dengan mendramatisasikan peran yang didapat
- Melatih siswa dalam menciptakan serta menyusun imajinasi,
- Melatih siswa untuk memahami dan mengingat isi materi yang akan dimainkan
- Melatih perkembangan sikap emosional siswa dan penghayatan dalam suatu peristiwa
- Suasana kelas menjadi hidup karena menarik perhatian siswa

(2) Kekurangan model pembelajaran bermain peran (*role playing*):

- Banyak menyita waktu pembelajaran
- Memerlukan persiapan yang matang
- Memerlukan tempat yang luas untuk melaksanakan bermain peran
- Penolakan siswa ketika ditunjuk atau diajak bermain peran dengan alasan malu atau kurang cocok dengan minatnya, dan sebagainya.

Menurut Uno (2016:26-28) ada sembilan langkah yang perlu diperhatikan oleh guru sebelum melaksanakan kegiatan bermain peran. Adapun langkah-langkah tersebut adalah :

(1) Pemanasan. Guru memperkenalkan kepada siswa terkait isu atau permasalahan yang akan dimainkan serta menjelaskan karakteristik permasalahan tersebut sehingga siswa memiliki imajinasi terkait dengan permasalahan yang seang dibahas.

(2) Pemilihan partisipan. Guru mengajak siswa untuk berdiskusi terkait pemeran untuk menentukan siapa saja yang akan menjadi pemeran. Guru bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk

mengusulkan pemerannya sendiri atau guru bisa menunjuk langsung.

(3) Menata panggung. Guru mengajak siswa untuk berdiskusi tentang tempat dan alur cerita yang akan dimainkan, selain itu guru juga melibatkan siswa dalam menyiapkan tempat serta kebutuhan lainnya yang diperlukan selama bermain peran.

(4) Menunjuk beberapa pengamat. Guru menunjuk beberapa siswa yang tidak mendapatkan peran sebagai pengamat jalannya permainan peran.

(5) Permainan peran dimulai. Permainan peran (*role playing*) dilaksanakan secara spontanitas. Pada awal permainan akan terjadi beberapa kesalahan yang dilakukan oleh siswa, misalnya siswa memainkan perannya tidak sesuai dengan peran yang seharusnya dilakukan, dsb. Disini guru menentukan untuk melanjutkan atau menghentikan permainan.

(6) Diskusi dan evaluasi permainan. Guru dan siswa melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dimainkan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapatnya tentang permainan peran yang telah dilaksanakan. Dari sini

mulai muncul usulan perbaikan untuk permainan peran berikutnya.

(7) Pengulangan permainan peran. Berdasarkan hasil diskusi dan evaluasi sebelumnya permainan peran dilakukan ulang dengan lebih baik lagi.

(8) Diskusi dan evaluasi permainan. Dalam diskusi dan evaluasi yang kedua ini guru mengarahkan siswa terhadap realita kehidupan dengan mengajak siswa untuk membandingkan hal-hal yang terjadi dalam alur cerita yang diperankan juga terjadi di dunia nyata. Kemudian guru memberikan siswa kesempatan untuk menyimpulkan hasil dari perbandingan yang terjadi ketika memainkan peran dan ketika di kehidupan nyata.

(9) Berbagi pengalaman. Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman terkait dengan permainan peran yang telah dilakukan. Misalkan ketika mendapatkan situasi yang kurang menyenangkan dan bagaimana merespon atau menanggapi situasi tersebut dan apa yang harus dilakukan siswa dalam menghadapi situasi tersebut supaya tidak terjadi lagi.

a) Teka-teki Silang

Contoh model pembelajaran *Learning by Games* selain bermain peran adalah teka-teki silang. Teka-teki silang merupakan salah satu strategi dari *active learning* pada bagian keempat tentang bagaimana menjadikan belajar tidak terlupakan. Teka-teki silang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa menghilangkan hakikat proses kegiatan pembelajaran (Nurkusuma, 2020:3).

Dewanti, *et al.* (2019:24) teka-teki silang merupakan salah satu contoh model pembelajaran berupa permainan edukatif yang terkonsep secara terangkum dan berkarakteristik secara sederhana. Materi yang ada di dalam teka-teki silang biasanya berupa istilah-istilah yang bersifat abstrak. Sehingga teka-teki silang termasuk kedalam jenis permainan yang mengasah otak yang mengharuskan para pemain bekerja dengan menggunakan daya ingat.

Teka-teki silang berupa kotak-kotak kosong yang mengandung sebuah pertanyaan yang telah disiapkan untuk kemudian dilengkapi dengan suatu jawaban sesuai dengan pertanyaan tersebut (Setiawan, 2019:2548). Teka-teki silang sangat berguna untuk mengasah otak dalam mengingat agar lebih berkonsentrasi dalam mengerjakan

sebuah soal. Teka-teki silang terdiri dari dua jalur yaitu vertikal dan horizontal atau biasa juga disebut mendatar dan menurun.

Teka-teki silang dapat mendorong siswa untuk berlomba-lomba dalam memecahkan teka-teki yang diberikan. Karena pada dasarnya teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang didalamnya mengajak siswa untuk belajar, sehingga siswa akan merasa senang dan tertantang dalam memecahkan teka-teki yang diberikan. Selain itu membuat siswa menjadi senang, lebih aktif dan terlibat dalam sebuah kegiatan pembelajaran langsung. Hal ini sesuai dengan penelitian Davis, Sepherd, dan Zwiefelhofer (dalam Rakhmadhani, dkk., 2013:192) bahwa permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran secara langsung dapat merangsang minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Kelebihan dan kekurangan permainan teka-teki silang menurut Hisyam dkk. (dalam Sri & Zakir, 2018:45) dan Muzakki (2012:12-14) adalah :

(1) Kelebihan model pembelajaran teka-teki silang:

- Tidak membutuhkan banyak bahan pembuatan media

- Dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam belajar
- Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar
- Dapat memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada siswa
- Mampu meningkatkan kesabaran dan kerjasama sesama siswa
- Memperdalam daya ingat siswa
- Dapat meningkatkan hasil belajar siswa

(2) Kekurangan model pembelajaran teka-teki silang:

- Siswa dapat meniru atau mencontek pekerjaan temannya
- Bila tidak diberikan petunjuk yang jelas hasil pekerjaan kemungkinan akan menyimpang dari tujuan
- Dalam teka-teki silang banyak mengandung unsur spekulasi
- Sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia

Langkah-langkah model pembelajaran permainan teka-teki silang menurut Silberman (2016:256-257) :

- (1) Menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah diajarkan oleh guru.
- (2) Membuat daftar pertanyaan dan jawabannya adalah kata-kata yang akan diisi di dalam teka-teki silang.
- (3) Menyusun sebuah teka-teki silang sederhana dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran.
- (4) Menyusun kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang.
- (5) Membagikan teka-teki silang yang telah dibuat kepada peserta didik baik kelompok maupun individu.
- (6) Memberikan reward atau penghargaan kepada kelompok atau individu yang paling banyak pemenangnya.

4) Langkah-langkah dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran *Learning by Games*

Di bawah ini merupakan langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran *Learning by Games* menurut Dienes (dalam Dian Damara, 2012:9):

a. Tahap Persiapan

Merumuskan tujuan yang akan dicapai, kemudian guru menentukan permainan yang akan dimainkan, menjelaskan

manfaat dari permainan yang akan dilakukan, menentukan ruang dan tempat bermain, mempersiapkan bahan yang akan digunakan dalam bermain.

b. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap ini akan ada tiga tahap lagi yang harus dilakukan, yaitu :

1. Tahap Pembukaan

Pada tahap ini guru memberikan arahan kepada siswa apa yang harus dilakukan dan bagaimana pelaksanaannya.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini para siswa memainkan permainan yang sudah ditentukan dengan mengikuti arahan yang telah ditentukan oleh guru.

3. Tahap Penutup

Pada tahap ini guru memberikan reward kepada murid yang telah melakukan permainan, dan mengajak siswa untuk terus bersemangat dalam pelaksanaan kegiatan selanjutnya.

Berikut merupakan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Learning by Games* pada kelas V di SD Negeri 4 Sempu :

- a. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari.
- b. Guru menentukan permainan yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar
- c. Guru menjelaskan permainan yang akan digunakan kepada siswa berupa bermain peran dan teka-teki silang.
- d. Guru mengajak siswa untuk memulai materi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran.
- e. Guru mengajak siswa berdiskusi untuk menentukan siapa saja yang menjadi pemeran dan pembaca naskah.
- f. Pembelajaran dimulai, guru mengarahkan siswa terkait alur dan tempat.
- g. Setelah selesai menggunakan model pembelajaran bermain peran, guru dan siswa mengkaji ulang materi pembelajaran yang ada pada sebuah cerita tersebut.
- h. Guru menyiapkan teka-teki silang.
- i. Siswa mengisi jawaban di dalam teka-teki silang.

5) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Learning by Game*

Adapun kelebihan dan kekurangan menurut Damara (2012:13) adalah :

a. Kelebihan

1. Merangsang perkembangan motorik anak, karena dalam bermain membutuhkan gerakan-gerakan

2. Merangsang perkembangan berfikir anak, karena dalam bermain membutuhkan pemecahan masalah bagaimana melakukan permainan itu dengan baik dan benar.
3. Melatih kemandirian anak dalam melakukan sesuatu secara mandiri tidak menggantungkan diri pada orang lain.
4. Melatih kedisiplinan anak, karena dalam permainan ada aturan-aturan yang harus ditaati dan dilaksanakan.
5. Anak lebih semangat dalam belajar, karena naluri anak usia dini belajar adalah bermain yang didalamnya mengandung pelajaran.

b. Kekurangan

1. Membutuhkan biaya yang lebih, karena dalam metode bermain membutuhkan alat atau media yang harus dipersiapkan terlebih dahulu
2. Membutuhkan ruang atau tempat yang khusus sesuai dengan tipe permainan yang dilakukan
3. Sering terjadi saling berebut alat atau media bermain antara anak yang satu dengan yang lainnya apabila alat atau medianya tidak mencukupi.

B. Penelitian Relevan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah mempelajari terlebih dahulu beberapa judul skripsi yang sekiranya bisa dijadikan bahan acuan atau referensi. Adapun yang menjadi bahan kajian pustaka adalah:

- 1) Penelitian yang telah dilakukan oleh Mita Prisilia Purnama Sari dari Universitas Cokroaminoto Palopo, dengan judul “Penerapan Metode belajar Sambil Bermain dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 94 Lalong Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu”. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2020/2021. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II dengan jumlah siswa 20. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah bahwa penerapan metode belajar sambil bermain pada pelajaran Matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas II SDN 94 Lalong yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 94 Lalong yang mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 40% ke siklus II sebesar 95%.
- 2) Penelitian yang telah dilakukan oleh Almira Nurkusuma dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pontianak, dengan judul “Efektivitas Media Teka-teki silang dalam meningkatkan minat Belajar Peserta Didik”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 9 Pontianak. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah minat

belajar siswa tergolong kuat setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan media teka-teki silang daripada sebelum menggunakan media pembelajaran teka-teki silang.

- 3) Penelitian yang telah dilakukan oleh Ayudia Pratiwi, dkk. dari STKIP Taman Sari Bima, dengan judul “Analisis Penerapan Metode *Game Education* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah dasar”. Penelitian ini dilakukan dengan metode studi pustaka yang dimana teknik pengumpulan data dengan menelaah 5 artikel yang berhubungan dengan judul peneliti. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah bahwa hasil penulisan ini memberikan pernyataan yang nyata bahwa pembelajaran berbasis *games education* lebih efektif dan efisien meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, karena penerapan pembelajaran berbasis *games education* membantu memberikan semangat terhadap siswa untuk belajar karena anak-anak sangat senang ketika kegiatan belajar mengajar mereka disatukan dengan permainan.
- 4) Penelitian yang telah dilakukan oleh Meti Safitri dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* (Bermain Peran) terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cempaka 1 Putih Tahun Ajaran 2014-2015”. Penelitian ini dilakukan dengan penelitian Kuantitatif dengan metode penelitian *pra-eksperimental*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah rata-rata motivasi belajar siswa

pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) secara signifikan berbeda dengan rata-rata motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tidak menggunakan metode *role playing* (bermain peran).

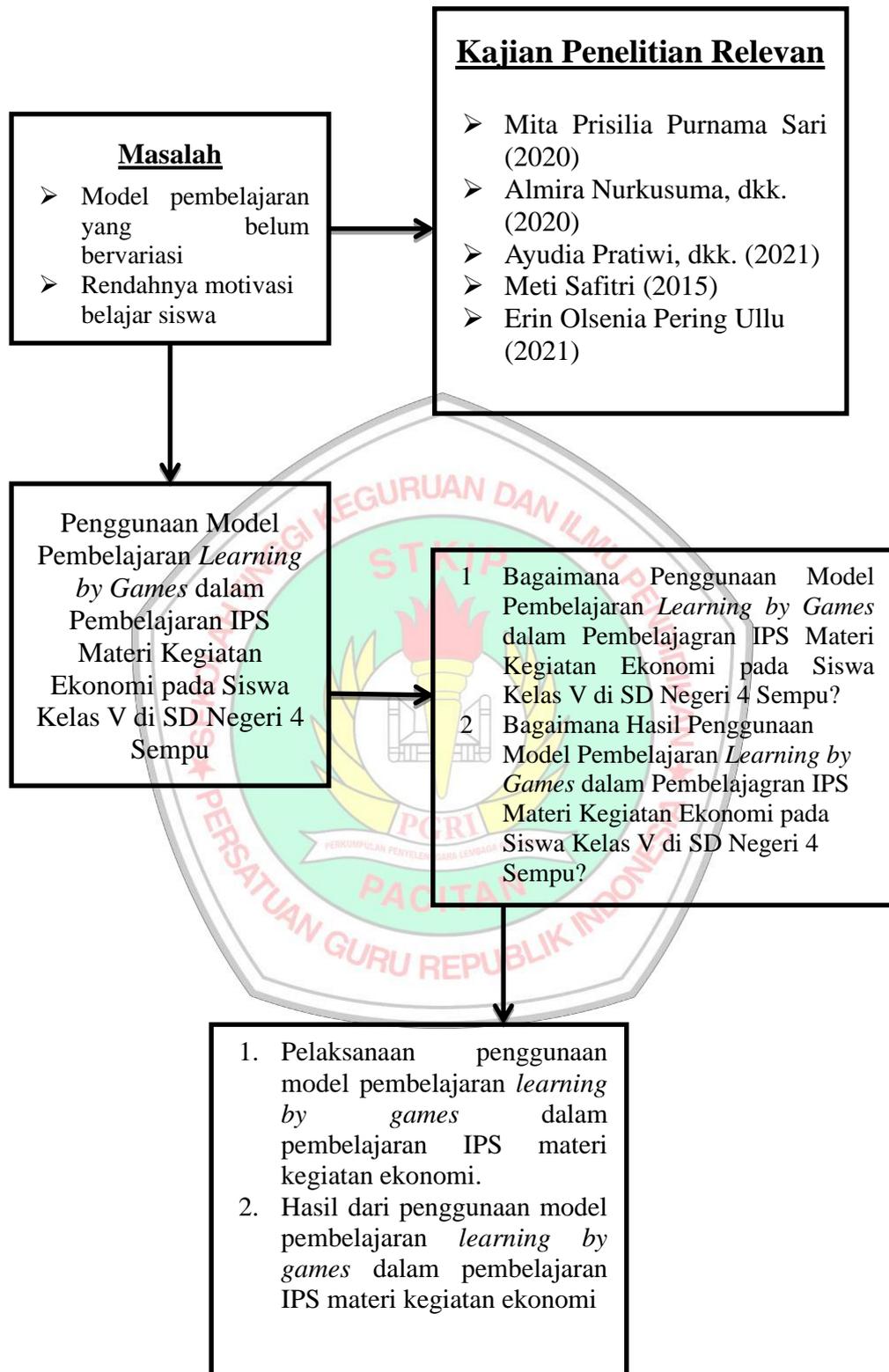
- 5) Penelitian yang telah dilakukan oleh Erin Olsenia Pering Ullu dari Universitas Nusa Cendana Kupang, dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Cycle Learning* dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Nitneo”. Penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *cycle learning* dalam Pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SD Inpres Nitneo, serta dapat meminimalisir pencapaian prestasi belajar siswa yang rendah.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen. Dalam proses belajar maka diharapkan untuk menyelesaikan masalah pengetahuan siswa. Dalam mengajar guru harus mengetahui gaya belajar siswanya, sehingga dapat menciptakan interaksi yang edukatif, kondusif, dan menyenangkan. Oleh karena itu guru harus cermat dalam memilih model, metode, atau pun teknik yang digunakan. Namun pada kenyataannya ini masih kurang diperhatikan, karena masih banyak siswa

beranggapan bahwa belajar itu hal yang membosankan. Dengan pemilihan penelitian model pembelajaran *Learning by Games* pada siswa kelas V di SDN 4 Sempu dikaji tentang belum adanya model pembelajaran yang bervariasi dan rendahnya motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran ini dianggap dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.





Bagan 2.1 Kerangka Pikir