

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang wajib dipenuhi oleh semua manusia. Dimulai sejak lahir manusia sebenarnya telah mendapatkan pendidikan dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulan sekitar tempat tinggal. Sedangkan secara formal pendidikan itu sendiri dilaksanakan di lembaga pendidikan formal seperti sekolah melalui pembelajaran. Pembelajaran itu sendiri merupakan suatu proses mentransfer informasi pengetahuan dari guru kepada siswa. Setelah proses pembelajaran berlangsung diharapkan akan terjadi perubahan perilaku yang terjadi pada diri siswa yang dinamakan hasil belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹

Dari definisi tersebut sangat jelas bahwa hasil belajar yang akan diperoleh oleh siswa merupakan hasil dari pengalaman belajar dari siswa itu sendiri. Siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik jika siswa itu sendiri ikut berperan aktif dalam menangkap segala informasi atau pengetahuan yang ditransferkan oleh guru.

Guru yang berperan untuk mentransferkan informasi ilmu pengetahuan kepada siswa penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dalam menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan

¹ Sudjana, N., *Penilaian hasil proses belajar mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 2010), hal. 22

tersebut seorang guru dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif, aktif dan menyenangkan. Hal tersebut selaras dengan pendapat Suyono dan Hariyanto yang mengatakan bahwa:

Guru sendiri dituntut inovatif, adaptif, dan kreatif serta mampu membawa suasana pembelajaran yang menyenangkan ke dalam kelas dan lingkungan pembelajaran, dimana terjadi interaksi belajar mengajar yang intensif dan berlangsung dari banyak atas (*multyways and joyful learning*).²

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu pengetahuan alam adalah salah satu pengetahuan yang perlu secara terus-menerus diketahui, dikaji dan dikembangkan oleh setiap manusia. Oleh karena itu IPA dijadikan salah satu mata pelajaran yang diberikan di jenjang SD/MI, bahkan dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran yang di ujikan secara nasional. Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis oleh manusia yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan manusia.

Banyak ayat dalam Al-Qur'an surat Al-A'raf ayat 54 yang menjelaskan tentang alam semesta, seperti tertuang dalam ayat di bawah ini:

إِنَّ رَبَّكُمُ اللَّهُ الَّذِي خَلَقَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ فِي سِتَّةِ أَيَّامٍ ثُمَّ اسْتَوَىٰ عَلَى الْعَرْشِ يُغْشَى
الَّيْلَ النَّهَارَ يَطْلُبُهُ حَيْثُ وَ الشَّمْسُ وَالْقَمَرَ وَالنُّجُومَ مُسْحَرَاتٍ بِأَمْرِهِ ۗ أَلَا لَهُ الْخَلْقُ وَالْأَمْرُ
تَبَارَكَ اللَّهُ رَبُّ الْعَالَمِينَ

Artinya: "Sesungguhnya Tuhan kamu ialah Allah yang telah menciptakan langit dan bumi dalam enam masa, lalu Dia bersemayam di atas

² Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 2011), hal. 5

'Arsy. Dia menutupkan malam kepada siang yang mengikutinya dengan cepat, dan (diciptakan-Nya pula) matahari, bulan dan bintang-bintang (masing-masing) tunduk kepada perintah-Nya. Ingatlah, menciptakan dan memerintah hanyalah hak Allah. Maha Suci Allah, Tuhan semesta alam.'³

Pembelajaran IPA berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya. Khusus untuk IPA di SD/MI hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara alamiah. Dengan demikian tahap berfikir anak usia SD/MI harus dikaitkan dengan hal-hal nyata dan pengetahuan awal siswa yang telah dibangun mereka dengan sendirinya.

Kenyataannya pembelajaran IPA di lapangan juga ditemukan Depdiknas menyatakan bahwa kecenderungan pembelajaran IPA di Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran hanya berorientasi pada hasil tes/ujian, pengalaman belajar yang diperoleh di kelas ,
2. Pembelajaran bersifat *teacher centered*, guru hanya menyampaikan IPA sebagai produk dan peserta didik menghafal informasi faktual,
3. Peserta didik hanya mempelajari IPA pada domain kognitif yang terendah, peserta didik tidak dibiasakan untuk mengembangkan potensi berpikirnya, cara berpikir yang dikembangkan dalam kegiatan belajar belum menyentuh domain afektif dan psikomotor, alasan yang sering dikemukakan

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Surabaya: CV: Jaya Sakti, 1997) hal. 200

guru adalah keterbatasan waktu, sarana, lingkungan belajar dan jumlah peserta didik disetiap kelas terlalu banyak,

4. Evaluasi yang dilakukan hanya berorientasi pada produk yang berkaitan dengan domain kognitif.⁴

Masalah di atas tidak muncul dengan begitu saja, tentu ada yang menjadi faktor penyebab dari permasalahan tersebut. Salah satu penyebabnya yaitu saat ini sangat jarang guru yang memanfaatkan metode pembelajaran dengan baik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Adapun kedudukan metode dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu :

1. Metode sebagai alat motivasi ekstrinsik
2. Metode sebagai strategi pengajaran
3. Metode sebagai alat untuk mencapai tujuan⁵

Dari pernyataan di atas sangat jelas bahwa penggunaan metode dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Selain itu penggunaan metode tidak hanya memiliki kedudukan yang sangat penting saja, tetapi penggunaan metode itu sendiri memiliki banyak kelebihan, hal tersebut dikemukakan oleh Djamarah diantaranya yaitu :

1. Lebih merangsang siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar individual ataupun kelompok.
2. Dapat mengembangkan kemandirian siswa diluar pengawasan guru.
3. Dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa.
4. Dapat mengembangkan kreatifitas siswa.⁶

Saat ini yang guru ketahui mengajar hanyalah sebuah proses memberi

⁴ Depdiknas (2008)

⁵ Djamarah, S.B dan Zain, A., *Model Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta 2010) hal. 82

⁶ Djamarah, S.B dan Zain, A., *Model Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta 2010) hal. 98

informasi kepada peserta didik melalui lisan semata, padahal sangat banyak metode yang lebih menarik yang bisa digunakan oleh guru untuk membangkitkan motivasi belajar anak. Salah satu metode yang bisa digunakan yaitu metode permainan. Melalui metode permainan, siswa akan bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan dan mampu memperkuat seluruh aspek kehidupan anak sehingga anak mampu menyadari kelebihan dan potensi yang dimilikinya.

Pada dasarnya di dalam diri anak sudah tertanam bahwa bermain adalah salah satu tugasnya, karena dengan bermain banyak hal yang bisa dipelajari anak. Dimulai dari belajar bersosialisasi, belajar menahan emosi, belajar berkompetisi dan banyak hal lainnya. Adapun beberapa hal yang perlu diingat tentang anak yang ditangkap dari buku *Education Games* yaitu:

1. Anak belajar dengan bergerak
2. Anak belajar melalui berbuat
3. Anak belajar melalui panca indra
4. Anak belajar melalui bahasa⁷

Semua hal diatas dapat diperoleh oleh anak melalui bermain. Metode permainan yang digunakan untuk mencapai hal-hal tersebut tentu dibutuhkan suatu permainan yang aktif.

Adapun jenis jenis bermain aktif yaitu:

1. Bermain bebas dan spontan
2. Bermain konstruktif

⁷ Ismail, A., *Educations Game (Panduan praktis permainan yang menjadikan anak anda cerdas, kraetif, dan saleh)*, (Yogyakarta: Pro-U Media 2012), hal. 56

3. Bermain khayal/bermain peran
4. Mengumpulkan benda-benda
5. Melakukan penjelajahan
6. Permainan dan olahraga
7. Bermain musik
8. Melamun
9. Bermain komputer/*video game*⁸

Berpandangan pada permasalahan-permasalahan di atas ternyata masalah-masalah tersebut benar-benar peneliti temukan saat melakukan wawancara dan observasi pada tanggal 20 April 2018 di kelas VI MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro. Tahap pertama yang dilakukan untuk memperoleh data awal adalah dengan melakukan wawancara, dalam tahap wawancara hasilnya adalah pembelajaran IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa sekolah dasar. Ketika peneliti bertanya “Siapa di kelas ini yang suka belajar IPA?” dan ternyata respon siswa sangat menakjubkan hanya beberapa siswa saja yang menunjuk tangan ke atas. Bertanya tentang hal tersebut guru mengakui bahwa kurangnya sumber belajar siswa menjadi salah satu masalah yang dialami siswa yang pada akhirnya mengakibatkan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Adapun temuan-temuan masalah lain yang ditemukan ketika peneliti menemukan observasi dan wawancara dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah sebagai berikut:

⁸ Ismail, A., *Educations Game (Panduan praktis permainan yang menjadikan anak anda cerdas, kreatif, dan saleh)*, (Yogyakarta: Pro-U Media 2012), hal. 56

- a. Kinerja guru
 - a. Guru menggunakan metode mengajar bergaya komando
 - b. Guru kurang bisa memotivasi anak dalam belajar
 - c. Guru kurang bisa mengelola kelas dengan baik
 - d. Guru tidak menggunakan media pendukung dalam proses pembelajaran
 - e. Guru hanya menggunakan satu sumber belajar saja yaitu buku kelas VI
- b. Aktivitas siswa
 - a. Siswa terlihat bosan karena secara terus menerus mendengarkan penjelasan guru
 - b. Siswa terlihat tidak termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran
 - c. Terlihat salah satu siswa di barisan meja belakang menyadarkan kepalanya ke meja
 - d. Hampir semua siswa tidak memiliki minat belajar IPA

Dan berdasarkan hasil pengamatan observasi yang peneliti lakukan di kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung, ternyata guru masih menggunakan metode mengajar bergaya komando, dimana semua perencanaan pembelajaran ditentukan oleh guru dan hanya berpusat pada guru saja. Bentuk pengajaran seperti ini tentunya kurang baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya hal tersebut akan menghambat siswa dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Suyono dan Hariyanto yang mengatakan bahwa:

Pengajaran bentuk ini mematikan semangat demokratisasi dan kreatifitas siswa. Siswa tidak lagi berkesempatan untuk tumbuh saat pembelajaran, (*growth in learning*), dan tidak punya kesempatan untuk memanifestasikan potensi dan segenap daya kemampuannya.⁹

Untuk mengatasi masalah tersebut maka penelitian mengajukan salah satu alternatif pemecahan masalah yaitu dengan menerapkan metode permainan *Treasure Clue*. Penggunaan metode permainan *Treasure Clue* ini sejalan dengan pendapat Mayoritas mengatakan bahwa:

Belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.¹⁰

Metode permainan *Treasure Clue* akan sangat membantu guru dalam memberikan informasi kepada siswa. Selain itu mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang kedepannya akan membantu siswa bersosialisasi di dalam masyarakat, oleh karena metode permainan adalah metode yang sangat cocok karena salah satu aspek yang dapat ditingkatkan dalam metode permainan yaitu aspek sosialisasi. Dalam hal ini anak akan mulai menumbuhkan rasa sosialisasi di dalam dirinya dimulai dengan teman sekelompoknya, antar kelompok, lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

Dengan menerapkan metode permainan *Treasure Clue* diharapkan hasil

⁹ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 2011), hal. 10

¹⁰ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 2011), hal. 3

belajar siswa dapat meningkat dan pembelajaran siswa dapat lebih bermakna. Karena melalui metode permainan *Treasure Clue* ini siswa dapat terdorong untuk menemukan sendiri hal-hal yang terkait dengan materi ciri khusus makhluk hidup. Di dalam IPA belajar menemukan akan membuat siswa senang karena mereka akan merasa bangga dengan penemuan mereka.

Selain itu permainan ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar. Hal ini dikarenakan metode permainan *Treasure Clue* merupakan bagian dari permainan yang menarik minat siswa, tidak membuat siswa bosan dan membuat pembelajaran menjadi lebih hidup.

Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“Pengaruh Metode Permainan *Treasure Clue* Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Kabupaten Bojonegoro”**.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan oleh peneliti di kelas VI MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro di atas, permasalahan yang muncul yaitu masih rendahnya hasil belajar siswa pada materi ciri khusus makhluk hidup.

Oleh karena itu dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan penggunaan metode permainan *Treasure Clue* pada pembelajaran IPA materi ciri khusus makhluk hidup di kelas VI MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro?
- b. Bagaimana prestasi hasil belajar siswa kelas VI MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro?

- c. Adakah pengaruh penggunaan metode permainan *Treasure Clue* pada pembelajaran IPA materi ciri khusus makhluk hidup di kelas VI MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk dapat menerapkan penggunaan metode permainan *Treasure Clue* pada pembelajaran IPA materi ciri khusus makhluk hidup di kelas VI MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VI MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode permainan *Treasure Clue* pada pembelajaran IPA materi ciri khusus makhluk hidup di kelas VI MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ciri khusus makhluk hidup.
 - b. Meningkatnya motivasi dan minat siswa dalam belajar.
 - c. Memberikan suatu pembelajaran baru untuk siswa pada materi ciri

khusus makhluk hidup.

- d. Meningkatnya rasa kerja sama dan saling membantu ketika belajar dalam kelompok.

2. Bagi guru

- a. Mengembangkan kreatifitas guru dalam mengajar.
- b. Menjadi referensi metode pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pendidikan IPA, agar guru tidak hanya berorientasi pada hasil pembelajaran semata, tidak berorientasi pada nilai akhir pada nilai akhir yang berisi angka-angka saja, tapi guru bisa lebih menekankan pada kebermaknaan pembelajaran agar tingkat pemahaman siswa kuat dan meningkat, sehingga siswa tidak mudah lupa dengan materi pembelajaran yang diajarkan.

3. Bagi peneliti

- a. Memberi suatu pengalaman dalam mencari permasalahan dan solusinya.
- b. Menambah wawasan mengenai metode, model, strategi dan media pembelajaran.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang mungkin benar dan mungkin saja salah. Selain itu hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang

terkumpul.¹¹

Dalam hal ini untuk membuktikan kebenarannya, maka dibutuhkan adanya penelitian. Hipotesis tindakan adalah dugaan guru tentang cara yang terbaik untuk mengatasi berbagai macam masalah. Dalam penelitian ini ada dua hipotesis, yaitu:

1. Hipotesis Alternatif (Ha): menyatakan bahwa adanya pengaruh antara metode permainan *Treasure Clue* pada pembelajaran IPA materi ciri khusus makhluk hidup di kelas VI MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro.
2. Hipotesis Nol (Ho): menyatakan bahwa tidak adanya pengaruh antara metode permainan *Treasure Clue* pada pembelajaran IPA materi ciri khusus makhluk hidup di kelas VI MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Obyek penelitian ini adalah pengaruh metode permainan *Treasure Clue* pada pembelajaran IPA materi ciri khusus makhluk hidup di kelas VI MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro.
2. Subyek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VI Galileo Galilei (B) MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro yang berjumlah 26 anak.
3. Tempat penelitian ini adalah di MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo

¹¹ Igak Wardani & Kuswaya Wihardit, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta, UnVIersitas Terbuka 2010), hal. 210

Bojonegoro.

4. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019.

G. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan yang penyusun rencanakan terdiri dari lima bab, yaitu:

Bab Pertama, bagian ini merupakan Pendahuluan yang menjelaskan tentang Latar Belakang, Perumusan Dan Pemecahan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Hipotesis Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, Sistematika Penulisan, Keaslian Penelitian, Devinisi Istilah.

Bab Kedua, memuat dan memaparkan tentang Kajian Pustaka, Pengertian Pengaruh, Hakikat Metode Permainan, Metode Permainan Treasure Clue, Pengertian IPA, Hasil Belajar, Karakteristik Anak Pada Usia Kelas 4 SD/MI

Bab Ketiga, membahas tentang Populasi dan Sampel, Jenis Data, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data.

Bab Keempat, merupakan Laporan Hasil Penelitian, meliputi Paparan Data (Gambaran Umum Penelitian, Tujuan, Visi, dan Misi Madrasah, Kondisi dan Keadaan Madrasah, Keadaan Guru dan Siswa, Keadaan Orang tua Siswa, Jumlah Siswa, Pelaksanaan Kurikulum dan Kesiswaan), dan Pembahasan.

Bab Kelima, merupakan bab terakhir dari Skripsi sebagai penutup, yang terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

H. Keaslian Penelitian

Untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama, sehingga akan diketahui sisi-sisi apa saja yang membedakan peneliti saat ini dengan peneliti-peneliti terdahulu, peneliti menyajikan dalam bentuk tabel tentang penelitian terdahulu sebagai berikut:

Tabel 1
Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Skripsi, Chatarine Anastatia, 2015 ¹²	Metode Permainan Di Kelas V Padasuka Sumedang	Penerapan metode Treasure Clue pada pelajaran IPS	Kuantitatif	Hasil belajar pada materi keragaman dan suku budaya meningkat.
2.	Skripsi, Raka Swandhita Hutomo, 2016 ¹³	Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X PM 2 di SMK Negeri 1 Pengasih	Penerapan metode Treasure Hunt pada pelajaran Ekonomi	Kuantitatif	peningkatan pada indikator- indikator aktivitas belajar dari siklus I ke siklus II

¹² Chatarine Anastatia, *Penerapan Metode Permainan Treasure Clue Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Suku Dan Budaya Di Indonesia*, (Skripsi tidak diterbitkan, 2015), hal. 17-26

¹³ Raka Swandhita Hutomo, *Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Metode Treasure Hunt*, (Jurnal tidak diterbitkan, 2015), hal. 17-22

		Tahun Ajaran 2015/2016			
3.	Sekripsi, Isna Nurlayla Buchori, 2015 ¹⁴	Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di MTsN Wonosari 2015	Penerapan metode Treasure Hunt pada Bahasa Arab	Kuantitatif	Siswa semakin termotivasi dalam belajar
4.	Skripsi, Ani Mutholiati n, 2016 ¹⁵	Pengaruh Gaya Belajar Visual Terhadap Prestasi Belajar Santri Madrasah Diniyah Takmiliyah Roudlotul Ulum Desa Wedoro Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro	Penerapan gay belajar visual	Kuantitatif	Peningkatan pada prestasi belajar santri

¹⁴ Isna Nurlayla Buchori, *Permainan "Treasure Hunt" Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, (Skripsi tidak diterbitkan, 2015), hal. 8-9

¹⁵ Ani Mutholiatin, *Pengaruh Gaya Belajar Visual Terhadap Prestasi Belajar Santri Madrasah Diniyah Takmiliyah Roudlotul Ulum Desa Wedoro Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro*, (Skripsi tidak diterbitkan, 2016), hal. 60-64

Tabel 2
Posisi Peneliti

No	Peneliti dan Tahun Penelitian	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
	Skripsi, Nurul Imamah, 2018	Pengaruh Metode Permainan Treasure Clue Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Kabupaten Bojonegoro	Penggunaan model pembelajaran Tipe <i>treasure</i> <i>clue</i> dalam pembelajaran IPA	Kuantitatif	Adanya peningkatan hasil belajar pada peajaran IPA

I. Definisi Istilah

Untuk memperjelas fokus penelitian ini diberikan batasan istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹⁶ Pengaruh positif akan memberi dampak yang baik kedepannya pada siswa, begitu pula sebaliknya.
2. Metode adalah cara yang dilakukan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.¹⁷ Banyak cara atau metode dalam pembelajaran, namun tidak semua metode dapat diaplikasikan dalam suatu materi pelajaran. Bila metode tidak sesuai dengan materi pelajaran maka tidak akan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Permainan adalah wahana untuk anak-anak untuk berekspresi secara kreatif.¹⁸ Masa anak-anak adalah masa bermain. Dengan permainan dalam metode pembelajaran, diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa.
4. *Treasure Clue* adalah sebuah permainan sederhana mencari harta karun dengan cara melewati pertanyaan demi pertanyaan.¹⁹ Anak akan tertantang mencari jawaban pada clue sebelumnya.
5. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²⁰

¹⁶ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1990, hal. 664

¹⁷ Sanjaya, W. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006) hal. 7

¹⁸ Rofi'uddin, A. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*, (Jakarta: Dirjen Dikti, Depdikbud, 1998/1999) hal. 43

¹⁹ Nurlina, I. *Kendaraan Belajar* [online], (tersedia dalam: <http://kendaraanbelajar.blogspot.com>.Diakses, 2014) 18 Oktober 2014

²⁰ Sudjana, N. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Rosdakarya, 2010), hal. 22