BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Metode Pembelajaran Permainan Kreatif

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode diartikan sebagai bentuk atau cara akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan metode itu (Suprijono, 2014). Sedangkan Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik/siswa dengan pendidik/guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi (Zakky, 2018).

Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan. (Sutikno, 2009)

Metode pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Agus, 2013). Sedangkan Metode pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar (Istarani, 2011).

Jadi dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah seperangkat cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu dalam proses pembelajaran.

b. Karateristik Metode Pembelajaran

Pengertian yang diberikan Tobing, dkk, sebagaimana dikutip dalam (Ruba'i, 2013) mengidentifikasi lima karakterististik suatu Metode pembelajaran yang baik meliputi sebagai berikut.

1) Prosedur Ilmiah

Suatu Metode pembelajaran harus memiliki suatu prosedur yang sistematik untuk mengubah tingkah laku peserta didik atau memiliki

sintaks yang merupakan urutan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru-peserta didik.

2) Spesifikasi hasil belajar yang direncanakan

   Suatu metode pembelajaran menyebutkan hasil-hasil belajar secara rinci mengenai penampilan peserta didik.

3) Spesifikasi lingkungan belajar

   Suatu Metode pembelajaran menyebutkan secara tegas kondisi lingkungan dimana tanggapan peserta didik diobservasi.

4) Kriteria penampilan

   Suatu metode pembelajaran merujuk pada kriteria penerimaaan penampilan yang diharapkan dari para peserta didik. Metode pembelajaran merencanakan tingkah laku yang diharapkan dari peserta didik yang dapat didemonstrasikannya setelah langkah-langkah mengajar tertentu.

5) Cara-cara pelaksanaannya

   Semua Metode pembelajaran menyebutkan mekanisme yang menunjukkan reaksi peserta didik dan interaksinya dengan lingkungan.

c. Pengertian Permainan Kreatif

Istilah “permainan kreatif” sebenarnya tidak mengacu pada tipe permainan, tetapi pada pendekatan pembelajaran yang digunakan. Pendekatan permainan kreatif digunakan sebagai dasar untuk merancang sebuah kurikulum yang disebut dengan “Metode kurikulum permainan kreatif” (Truslina, 2012).

Permainan Kreatif adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang digunakan sebagai pijakan bagi Metode kurikulum permainan kreatif yang menekankan pentingnya perkembangan kreativitas dan peranan permainan untuk membantu perkembangan anak melalui kegiatan yang integrasi, interaksi dengan lingkungan dan permainan (Surya, 2015).

Jadi dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan kreatif adalah Metode pembelajaran yang di kemas sedemikian rupa guna membantu kurikulum permainan kreatif yang

dimana Metode pembelajaran ini ditekankan kepada pentingnya perkembangan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

d. Prinsip Metode Permainan Kreatif

Menurut Fatimaningrum (2015), ada tiga prinsip dalam permainan kreatif, yaitu sebagai berikut.

1) Disesuaikan dengan usia, minat, kemampuan, bakat, dan tingkat perkembangan yang berbeda setiap anak.
2) Permainan Kreatif dapat memberikan pengalaman nyata bagi masing-masing anak sehingga anak termotivasi memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.
3) Proses bermain dilakukan dalam suasa gembira, bebas dari rasa takut akan salah, tidak ada paksaan, boleh berbeda pendapat dan keinginan antara anak-anak dengan temannya atau anak dengan pendampingnya.

e. Langkah-langkah Permainan Kreatif

Menurut Rohandi, Suandi, & Suhaeti, (2011), terdapat 6 (enam) langkah dalam metode pembelajaran permainan kreatif adalah sebagai berikut.

1) Guru menyampaikan tujuan pembelaiaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang akan dicapai serta memotivasi siswa.
2) Guru menyajikan informasi kepada siswa.
3) Guru mengorganisasikan dan menginformasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.
4) Guru memotivasi serta memfasilitasi kerja siswa dalam kelompok-kelompok belajar.
5) Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
6) Guru memberi penghargaan hasil belajar individual dan kelompok.

f. Tujuan Metode Permainan Kreatif

Adapun tujuan dari metode permainan kreatif yaitu sebagai berikut (Thamrin, 2016).

1) Mengajarkan pengertian (konsep)

2) Menanamkan nilai kreatif
3) Memecahkan masalah
4) Membentuk dan membina watak lewat metode yang menarik, menyenangkan dan menantang

g. Manfaat Metode Permainan Kreatif

Adapun manfaat menurut Thamrin, (2016) dari metode permainan kreatif, yaitu sebagai berikut.

1) Membangkitkan minat siswa
2) Memupuk dan mengembangkan rasa kerja sama siswa
3) Mengembangkan kreativitas siswa
4) Menumbuhkan kesadaran siswa

h. Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan Kreatif

Menurut Adjie dan Maulana (2006), kelebihan pembelajaran dengan menggunakan teknik/metode permainan kreatif yaitu sebagai berikut.

1) Sudah termuat sifat-sifat cara berfikir matematika, sehingga secara langsung atau tidak langsung kita telah menanamkan dasar matematika.
2) Memperluas belajar matematika.
3) Pada umumnya siswa sekolah dasar senang melakukan permainan, seyogyanya pembelajaran matematika dapat disajikan dalam bentuk/ teknik permainan yang sesuai dengan usia dan kemampuan siswa.
4) Dalam waktu luang (jam bebas) dapat diisi dengan jenis permainan yang terarah

Selain kelebihan yang dipaparkan oleh Adjie teknik/metode permainan juga memiliki kekurangan. Seperti yang dijelaskan oleh Priyono (2012), yaitu.

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

2. Media Hanger Play

a. Pengertian Media

Media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Media peraga merupakan salah satu dari media pendidikan atau media pembelajaran (Mansur, 2015). Sanjaya (2014) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperi radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya. Media peraga juga dapat disebut alat peraga, yang dimaksud dengan alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pembelajaran (Azhar, 2013).

Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu yang bisa berupa media sebagai alat peraga yang dipakai di pakai didunia pendidikan bahkan media sebagai alat informasi seperti radio, televisi, koran, majalah dan sebagainya.

Dalam penelitian kali ini peneliti memakai media alat peraga yang disebut *Hanger Play* . *Hanger Play* merupakan alat bantu pembelajaran kreatif yang terbuat dari bahan utama adalah penjepit kertas dan beberapa karton. Media ini berfungsi untuk melatih kreativitas, kekompakan, kerja sama dalam satu kelompok, menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar. Tujuan pemakaian media ini agar setiap siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

b. Langkah-langkah Penggunaan Media Hanger Play

Berikut diberikan tahapan dalam menggunakan media *Hanger Play* adalah sebagai berikut.

1) Guru mempersiapkan media yaitu, beberapa karton dan penjepit kertas yang telah dibentuk menyerupai seperti pakaian.
2) Guru membentuk kelompok dengan satu kelompok beranggotakan lima orang
3) Setiap kelompok mengambil jenis data sesuai dengan petunjuk yang disampaikan atau yang tertulis dalam lembar kerja oleh guru.

4) Setiap kelompok menulis jenis data yang diambil kemudian ditulis di lembar kerja yang telah disediakan oleh guru.
5) Setiap kelompok dari semua kelompok menuliskan jenis data yang diperoleh kedalam media *hanger play* sesuai dengan jenis data masing-masing.
6) Setiap kelompok memilih jenis data yang ada di media *hanger play* kemudian mengolah data tersebut dan ditulis kedalam lembar kerja.
7) Setelah data di olah setiap kelompok, hasil datanya ditulis kedalam media *hanger play*
8) Setiap kelompok mempresentasikan hasil secara bergantian.
9) Setiap kelompok memberikan kesimpulan dari permainan dengan media hanger play tersebut.
10) Guru memberikan kesimpulan terakhir sebelum penutupan pembelajaran.

c. Kelebihan dan kekurangan media Hanger Play

Kelebihan dan kekurangan dari media *Hanger Play* hampir sama seperti yang diutarakan Winner Tech (2015) yang mengemukakan media bermain kreatif pada umumnya yaitu kelebihannya adalah dapat memusatkan perhatian, harga relative murah, sifatnya mudah dibawah kemana-mana, dapat mengembangkan daya imajinasi anak, dapat merangsang partisipasi aktif, membantu siswa untuk bereksplorasi dengan bebas dan tanpa batas. Adapun Kekurangannya adalah sifat komunikasi cuman satu arah, penyampaian media tidak akan dipahami oleh siswa kalau kondisi kelas yang tidak kondusif.

3. Keaktifan Belajar Siswa

a. Pengertian Keaktifan Belajar Siswa

Dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan belajar, siswa dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah hasil belajar. Untuk dapat memproses dan mengolah perolehan belajar secara efektif, siswa siswa dituntut aktif secara fisik, intelektual, dan emosional. Sehingga siswa akan aktif dalam pembelajaran didalam kelas. Impilikasi prinsip keaktifan bagi siswa berwujud perilaku-perilaku seperti mencari sumber infomasi yang dibutuhkan, menganalisis hasil percobaan, ingin tahu

hasil dari suatu reaksi kimia, membuat karya tulis,membuat kliping dan perilaku sejenisnya. Implikasi prinsip keaktifan bagi siswa lebih lanjut menurut keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran (Dimyati & Mudjiono, 2013).

Keaktifan siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam memecahkan masalah, bertannya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh (Ahmad & Nana, 2005).

Jadi dari beberapa pengertian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan proses perubahan karakter dimana siswa dituntut lebih aktif dalam pembelajaran, terlibat dalam memecahkan masalah serta mencari informasi atau menanyakan kepada teman sekaligus guru ketika tidak memahami pelajaran yang didapati.

b. Bentuk-bentuk Keaktifan Belajar Siswa

Menurut Wuri (2011). Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dalam beberapa aspek dibawah ini.

1) Mendengar/memperhatikan penjelasan guru/siswa
2) Menemukan jawaban dan cara menjawab masalah
3) Membaca buku paket
4) Berdiskusi antar teman
5) Bertanya kepada guru jika kesulitan
6) Mempesentasikan hasil diskusi kelompok
7) Mengajukan pertanyaan/menanggapi pada saat presentasi kelompok
8) Perilaku yang tidak relevan

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa

Menurut Gagne dan Briggs yang di kutip dalam (Martinis, 2007) faktor-faktor tersebut diantaranya sebagai berikut.

1) Memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa.

2) Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa).
3) Mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa.
4) Memberikan stimulus (masalah,topik dan konsep yang akan dipelajari).
5) Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
6) Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
7) Memberi umpan balik (feed back).
8) Melakukan tes singkat diakhir pembelajaran.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses pembelajaran yang berfungsi dimana seorang guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menyerap materi yang disampaikan. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar juga sebagai objek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan intruksional (Sudjana, 2016).

Seseorang yang belajar akan mendapat hasil perubahan perilaku setelah menempuh proses pengalaman. Namun, tidak semua perubahan perilaku dikatakan sebagai hasil belajar. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilainilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan (Suprijono, 2011).

Menurut Suprijono (2014), hasil belajar sebagai berikut.

1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, lisan, maupun tulisan.
2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang berupa keterampilan mengkriteriasasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep, dan mengambangkan prinsip-prinsip keilmuan.
3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Pengertian hasil belajar juga merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu (Jihad & Abdul, 2012). Adapun definisi hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimyati & Mudjiono, 2013)

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah apa yang diperoleh siswa setelah siswa melakukan aktifitas belajar dan sejauh mana siswa tersebut memahami materi yang disampaikan oleh guru.

B. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa penelitian yang memiliki kemiripan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Pertama, skripsi Khotijah (2009), berjudul: “Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di PAUD Ma‟arif NU 1 Sumpiuh”.Penelitian ini merupakan penelitian pustaka yang menitik beratkan pada pembelajaran PAI melalui metode bermain. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dengan menerapkan metode bermain dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI. Dalam penelitian ini ada persamaan dengan saudari Khotijah yaitu sama-sama membahas metode bermain. Akan tetapi terdapat perbedaan pada tempat dan mata pelajaran yang dituju. Jika saudari Khotijah pada pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan penulis pada mata pelajaran Matematika.

Kedua, skripsi Merlina Rahmawanti (2016), berjudul: "Penerapan Metode Bermain Kreatif dalam Pembelajaran Matematika Kelas III di MI Ma'arif NU 1 Pageraji Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas". Peneliti ini menjelaskan bahwa dengan adanya metode bermain kreatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Ma'arif NU 1 Pageraji Kecamatan Cilongok Kab.Banyumas. Dengan adanya metode bermain ini dapat mengembangkan aspirasi anak dan mengekpresikan segala hal dengan hati. Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama membahas Metode Bermain Kreatif.

Ketiga, skripsi Saepul Iman (2013), berjudul: "Penerapan Metode Bermain, Cerita, dan Bernyanyi (BCM) Pada Pembelajaran Fiqih di TPQ Darul Abror Watumas Purwanegara Kecamatan Purwokerto Utara Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan metode bermain, cerita, dan menyanyi (BCM) dapat meningkatkan motivasi belajar Fiqih anak di TPQ Darul Abror Watumas Purwanegara Kecamatan Purwokerto Utara. Dengan metode cerita anak diharapkan lebih memahami tentang asal-usul diperintahkannya sholat dan hikmah dari mengerjakan sholat. Sedangkan melalui menyanyi. Kemampuan aspirasi anak akan berkembang dan melalui nyanyian anak dapat mengekspresikan segala pikiran dan isi hatinya