

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu alat bagi manusia dalam mencapai kesempurnaan dalam hidupnya. Pendidikan merupakan modal untuk memberikan pengetahuan, penanaman akhlakul karimah, pembiasaan-pembiasaan atau keterampilan peserta didik sebagai bekal dimasa akan datang. Pendidikan dengan segala cara dan bentuknya merupakan kebutuhan setiap makhluk yang bernama manusia, dan manusia akan selalu mencari model-model atau bentuk serta sistem-sistem pendidikan yang dapat mempersiapkan peserta didik untuk menyongsong masa depannya karena peserta didik adalah generasi yang akan menggantikan posisi orang dewasa.¹

Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab II pasal 3 sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dalam membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

¹ Juwariyah, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an*, (Yogyakarta: Teras, 2010), h. 1

²Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 12

Pendidikan merupakan salah satu hal yang mutlak bagi suatu negara, karena kemajuan suatu negara salah satunya dapat dilihat dari seberapa tingginya mutu pendidikan negara tersebut, serta pendidikanpun juga dapat mengangkat derajat seseorang menjadi lebih baik lagi atau lebih tinggi.

Hal itu sesuai dengan firman Allah SWT dalam Q.S. al-Mujadilah/58: 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ ۖ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Berdasarkan ayat-ayat di atas mengisyaratkan kepada kita akan pentingnya ilmu pengetahuan dan keharusan untuk mencarinya serta kemuliaan orang-orang yang berilmu di sisi Allah, sehingga Allah memerintahkan orang beriman untuk memperluas kajian-kajian ilmu dan gigih dalam memperjuangkannya karena Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu.³ Menurut Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni menjelaskan arti pentingnya belajar menurut Alquran yang terkandung dalam surah Al-mujadilah ayat 11 tersebut adalah ilmu dalam hal ini, bukan hanya pengetahuan tentang agama saja, tetapi juga ilmu non-agam yang relevan dengan tuntutan kemajuan zaman. Selain itu, ilmu tersebut juga harus bermanfaat bagi kehidupan orang yang menuntut ilmu.⁴

Penghargaan Islam terhadap ilmu pengetahuan ditunjukkan pula oleh Allah dalam Q.S. al-‘Alaq/96: 1-5

³ Juwariyah, *Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an...*, h.59

⁴ Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-rusz Media, 2015), h. 41

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ① خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ② اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ③ الَّذِي
عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ④ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ⑤

Ayat di atas terdapat perintah untuk “membaca”, membaca dalam pengertiannya yang tanpa batas yang membaca ayat-ayat yang tertulis tetapi juga ayat-ayat yang tercipta yang berupa alam semesta ini, yang dengan membaca itu orang akan mendapatkan ilmu dan dengan ilmunya itu orang kemudian akan memahami makna dan tujuan penciptaanya, dan dari situlah dia akan menjadi berbeda dalam pandangan Allah.⁵

Keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik.⁶ Sehingga pencapaian tujuan dalam dunia pendidikan tidak lepas dari peranan berbagai elemen pendukung proses pendidikan diantaranya adalah pendidik, peserta didik, sumber belajar, kurikulum, sarana prasaran yang tersedia dan lain-lain. Sebagai seorang pendidik mengemban peranan yang penting yaitu untuk menyukseskan pembelajaran yang dilangsungkan di dalam kelas. Namun, perananan pendidik yang sangat penting tersebut tidak akan berfungsi apabila tidak ada kerjasama antara elemen-elemen lainnya, dalam artian bahwa kesuksesan pembelajaran yang berlangsung yang ditujukan sebagai perantara untuk mencapai tujuan pendidikan tergantung kerjasama antara semua elemen pendukung dalam pendidikan.

⁵ Juwariyah, *Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an...*, h.61

⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h. 1

Salah satu usaha untuk mencapai tujuan pendidikan adalah melalui proses pembelajaran sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 yang telah disebutkan di awal yang mana tujuan tersebut diwujudkan melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik dan peserta didik. Namun bagaimana mungkin perkembangan dan perubahan tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan ketika banyak dari peserta didik yang memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan, salah satunya pada mata pelajaran IPS.

Pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan disekolah termasuk di Madrasah Ibtidaiyah. Menurut Sardjiwo, ilmu pengetahuan sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.⁷ Sehingga pembelajaran IPS diharapkan dapat menjadi wahana belajar yang menyenangkan bagi siswa, namun proses pembelajaran yang disajikan guru kurang menarik bagi peserta didik, hal ini dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana yang ada sehingga pembelajaran IPS biasanya guru hanya menggunakan strategi yang berpusat pada guru saja yang mana metode yang digunakan adalah metode ceramah. Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dan perkembangan belajar peserta didik kurang mendapatkan hasil yang baik. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sangat diharapkan agar hasil belajarnya memuaskan.

⁷ Sardjiwo, dkk, *Pendidikan IPS di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 26

Guru dengan proses pembelajaran mempunyai hubungan yang erat dan penting untuk menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Menurut Sanjaya guru tidak hanya tahu tentang apa yang diajarkan tetapi juga paham bagaimana mengajarkan.⁸

Produk pendidikan yang berkualitas tidak terlepas dari peran pendidik dalam proses pembelajaran. Guru hendaknya dapat mengembangkan cara dan kebiasaan belajar yang sebaik-baiknya. Selanjutnya sangat diharapkan guru dapat memberikan fasilitas yang memadai sehingga peserta didik dapat belajar secara efektif.⁹

Uraian di atas menjelaskan bahwa peranan guru dalam pembelajaran tidak hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai perencana pengajaran dan pengarah belajar. Sehingga tugas dan tanggung jawab guru menjadi lebih meningkat yaitu sebagai perencana pengajaran, pengelola pengajaran, penilaian hasil belajar, sebagai motivator belajar, dan sebagai pembimbing.¹⁰

Uraian di atas telah menjelaskan bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan harus ada kerjasama antar elemen pendukung pendidikan salah satunya kerjasama antar pendidik dan peserta didik. Agar terjadi kerjasama maka seorang pendidik haruslah mempunyai berbagai strategi khususnya strategi yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Strategi pembelajaran menurut *Kemp* dalam bukunya Masitoh dan Laksmi Dewi adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh

⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2007), cet. Ke-3, h. 17

⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor...*, h. 98

¹⁰ *Ibid*, h. 98

guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien".¹¹ Martinis Yamin dalam bukunya yang dikutip dari Dick dan Carey bahwa strategi pembelajaran menjelaskan komponen-komponen umum dari seperangkat bahan pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan bersama bahan-bahan tersebut untuk menghasilkan hasil belajar tertentu pada pelajaran.¹² Sehingga strategi yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran juga mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan pendapat di atas tentang strategi pembelajaran, maka strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga memiliki peran yang penting untuk menyukseskan suatu pembelajaran. Strategi pembelajaran yang digunakan pendidik akan membantu peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan. Sebagaimana pendapat dari Roestiyah yaitu guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengenai pada tujuan yang diharapkan.¹³

Berangkat dari hal tersebut tentang pentingnya hasil belajar peserta didik yang harus ditingkatkan maka peneliti tertarik melakukan suatu penelitian eksperimen untuk mengatasi masalah pada hasil belajar peserta didik kelas IV di MIN 4 Kota Banjarmasin. Untuk mendapatkan hal tersebut, maka peneliti melakukan pemilihan strategi pembelajaran IPS yang sesuai untuk mencapai

¹¹ Masitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009), h. 37

¹² Martinis Yamin, *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*, (Jakarta: Referendi GP Press Group, 2013), h. 5

¹³ Roestiyah N.K, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), h. 1

tujuan pengajaran dan dapat mendorong peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Boleh jadi dari beberapa permasalahan salah satu penyebabnya adalah faktor penggunaan strategi dan media yang digunakan. Karena sebagaimana pendapat dari Wina Sanjaya bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran, perlu di susun suatu strategi agar tujuan itu tercapai dengan optimal. Tanpa suatu strategi yang cocok, tepat, dan jitu, tidak mungkin tujuan dapat tercapai.¹⁴ Lebih lanjut Ngalimun, Femeir Liadi, dan Aswan menjelaskan bahwa: Strategi pembelajaran pada dimensi pelaksanaan merupakan upaya yang strategis dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyelaraskan konsistensi komponen-komponen pembelajaran untuk mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas hasil belajar.¹⁵

Berdasarkan uraian di atas bahwa proses belajar mengajar seharusnya menggunakan strategi yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPS, salah satunya adalah strategi “permainan Berburu Harta Karun”. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak-anak.¹⁶ Strategi ini dapat memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap

¹⁴ Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, cet ke-4 2008), h. 99

¹⁵ Ngalimun, Femeir Liadi, dan Aswan, *Strategi dan Model Pembelajaran Berbasis Paikem*, (Banjarmasin: Pustaka Banua, 2013), h. 7

¹⁶ B.E.F. Montolalu, dkk, *Buku Materi Pokok Modul Bermain dan Permainan Anak*, (Ttanggung: Uiversitas Terbuka, 2012), h. 1.15

hasil belajar peserta didik. Karena Zainal Aqib dalam bukunya menjelaskan tentang pengertian peserta didik yang di kutip berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 4 menyebutkan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.¹⁷

Sesuai dengan penjelasan di atas dalam hal ini strategi permainan Berburu Harta Karun dapat mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik dikelas dalam proses pembelajaran salah satunya adalah pada mata pelajaran IPS yang mana jika hanya diajarkan dengan strategi pembelajaran yang berpusat pada guru seperti ceramah saja maka anak-anak akan sedikit bosan dikarenakan kurangnya peran peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut. Jika menggunakan strategi permainan Berburu Harta Karun peserta didik seakan-akan belajar sambil bermain sehingga memotivasi peserta didik untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran yang secara mana dengan bermain akan menunjang perkembangan intelektual peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Karena para peneliti telah menemukan bahwa nilai bermain bagi anak sangat luas dan meliputi seluruh aspek perkembangan anak, baik fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional maupun kreativitas.¹⁸

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul:

¹⁷ Zainal Aqib, *Menjadi Guru Profesional Berstandar Nasional*, (Bandung: Yrama Widya, 2009), h. 16

¹⁸ B.EF. Montolalu Dkk, *Bermain dan Permainan Anak...*, h. 1.13

Pengaruh Strategi Permainan Berburu Harta Karun terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di MIN 4 Kota Banjarmasin.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas yang menjadi pokok permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan strategi permainan Berburu Harta Karun?
2. Apakah strategi permainan Berburu Harta Karun berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas IV MIN 4 Kota Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan strategi permainan Berburu Harta Karun;
2. Untuk mengetahui penerapan strategi permainan Berburu Harta Karun berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.

D. Signifikansi atau Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna untuk:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan strategi permainan Berburu Harta Karun dan dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi kepala sekolah, agar dapat memberi motivasi kepada para guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran.
- b. Bagi guru, agar lebih meningkatkan kemampuan menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran IPS.
- c. Bagi peserta didik, dapat mengembangkan pola pikir yang kreatif, inovatif dan dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran karena merasa senang dan bahagia .

E. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar

Tercapainya hasil belajar yang tinggi adalah keadaan yang sangat diinginkan baik oleh peserta didik, orang tua, guru, maupun dunia pendidikan pada umumnya, sebab hasil belajar menjadi gambaran keberhasilan proses belajar mengajar yang dilaksanakan.

Pembelajaran yang ditunjang dengan berbagai strategi mampu meningkatkan pemahaman yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik akan materi pelajaran yang disampaikan melalui strategi tersebut. Pemilihan dan penggunaan strategi disesuaikan dengan materi pelajaran dan jenjang kelas

2. Hipotesis

Berdasarkan anggapan dasar diatas dan latar belakang masalah di atas, maka dapat dikemukakan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Penggunaan strategi permainan Berburu Harta Karun berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Kota Banjarmasin.

H₀: Penggunaan strategi permainan Berburu Harta Karun tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Kota Banjarmasin.

F. Definisi Operasional

1. Definisi Operasional

Peneliti akan menjelaskan terkait definisi operasional pada penelitian ini guna menghindari kesalah pahaman dari judul di atas, maka perlu ditegaskan beberapa istilah dalam lingkup pembahasan yang erat kaitannya dengan penulisan skripsi yaitu:

- a. Pengaruh dapat diartikan sebagai daya yang ada atau timbul dari sesuatu (benda atau orang) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹⁹ Pengaruh yang dimaksud peneliti disini adalah daya yang timbul dari suatu strategi permainan berburu harta karun.

¹⁹Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,(Jakarta: BalaiPustaka, 2005), edisi ketiga, h. 849

- b. Strategi pembelajaran adalah siasat untuk membelajarkan siswa menuju tercapainya tujuan instruksional atau pembelajaran. Komponen-komponen yang menyusun strategi antara lain perencanaan, metode, media, alokasi waktu, dan pengelolaan kelas.²⁰ Strategi pembelajaran yang dimaksud peneliti disini adalah strategi yang digunakan pada pembelajaran IPS kelas IV di MIN 4 Kota Banjarmasin.
- c. Permainan *treasur hunt* (Berburu Harta Karun) merupakan sekumpulan peraturan yang terdiri dari beberapa kalimat perintah yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan benda yang tersembunyi.²¹ Permainan *treasur hunt* (berburu harta karun) yang dimaksud peneliti disini adalah suatu permainan yang dilaksanakan diluar kelas untuk mencari *clue* yang berbentuk pertanyaan berkaitan dengan materi pelajaran yang dapat menunjukkan letak harta karun yang dicari.
- d. Hasil belajar adalah tujuan pengajaran yang diharapkan dari siswa setelah melakukan kegiatan tertentu.²² Hasil belajar yang dimaksud peneliti disini adalah hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas IV.

²⁰ Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), h. 163-165.

²¹ Lilis Wahyuningrum, *Kemampuan Menentukan Arah Mata Angin pada Siswa Kelas I SD Muhammadiyah 4 Batu*. Diakses pada tanggal 10 Januari 2018 pukul: 11.30 dari JINop (Jurnal Inovasi Pembelajaran), Volume 1, Nomor 1, Mei 2015, h. 38-46

²² Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2003), h. 45

- e. Mata pelajaran IPS SD-MI mempunyai ruang lingkup yang meliputi aspek-aspek manusia, tempat, dan lingkungan; waktu, keberlanjutan, dan perubahan; sistem sosial dan budaya; dan perilaku ekonomi dan kesejahteraan.²³ Mata pelajaran IPS yang dimaksud peneliti disini adalah mata pelajaran IPS kelas IV semester II pada bab II tentang Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat.

Berdasarkan definisi operasional di atas dapat disimpulkan bahwa lingkup pembahasan yang akan di bahas penulis dalam skripsi ini ialah pengaruh dari suatu cara dalam pembelajaran IPS yang digunakan dalam bentuk permainan Berburu Harta Karun terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi guna tercapainya suatu tujuan pengajaran dalam bentuk hasil belajar.

G. Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Rasidah Ulfah Lubis	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik dengan Menggunakan Strategi Permainan Berburu Harta Karun pada Kelas IV MIS Darul Ulum Tahun Pelajaran 2014/2015.	Strategi yang digunakan dan mencari hasil belajar peserta didik.	Jenis penelitian yang digunakan, dan mata pelajaran yang pilih.
2.	Kaozal Dadi Legawan	Permainan Mencari Harta Karun Sebagai Teknik Pembelajaran Membaca Denah Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 2 Mandiraja Tahun	Mencari pengaruh dari strategi permainan Berburu Harta	Jenis penelitian yang digunakan, dan objek-

²³Rizky Firly, *Pendekatan Strategi Konsep Ilmu, Teknologi dan Masyarakat dalam Pembelajaran IPS cet ke-2*, (Jakarta: Ghina Walafafa, 2011), h. 5

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
		Ajaran 2006/2007.	Karun terhadap hasil belajar.	subjek yang diteliti.
3.	Asri Munfi'atun Putri	Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Harta Karun Geometri.	Meneliti tentang penggunaan permainan Berburu Harta Karun.	Jenis penelitian yang digunakan, dan objek-subjek yang diteliti.

Beberapa penelitian terdahulu yang terkait dalam penelitian ini adalah penelitian yang pertama oleh Rasidah Ulfah Lubis jurusan PGSD dari Universitas Muhammadiyah Palangkaraya lulus pada tahun 2015 yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik dengan Menggunakan Strategi Permainan Berburu Harta Karun pada Kelas IV MIS Darul Ulum Tahun Pelajaran 2014/2015. Menyatakan bahwa strategi permainan berburu harta karun dapat menjadikan aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik pada kelas IV lebih aktif. Dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Perbedaan dari kedua penelitian ini adalah jenis penelitiannya yaitu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dan mata pelajaran yang di ambil berbeda, Rasidah Ulfah Lubis memilih mata pelajaran bahasa Indonesia sedangkan peneliti memilih mata pelajaran IPS.

Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama mencari tentang bagaimana hasil belajar peserta didik apabila pada pembelajaran sama-sama menggunakan strategi permainan Berburu Harta Karun.

Penelitian yang ke dua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kaozal Dadi Legawan jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dari Universitas Negeri Semarang lulus pada tahun 2007 yang berjudul “Permainan Mencari Harta Karun Sebagai Teknik Pembelajaran Membaca Denah Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 2 Mandiraja Tahun Ajaran 2006/2007” penelitian dari Kaozal Dadi Legawan menyebutkan bahwa teknik permainan Mencari Harta Karun dapat meningkatkan keterampilan membaca denah sebesar 11,99% pada siklus 1, nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik sebesar 64,95%. Sedangkan pada siklus 2 hasil yang dicapai sebesar 72,74%. Dan Kaozal menyebutkan bahwa perilaku yang ditunjukkan peserta didik ke arah positif setelah diberikan tindakan. Peserta didik lebih bersemangat sebesar 52,63% dalam mengikuti pembelajaran membaca denah.

Perbedaan dari kedua penelitian ini adalah jenis penelitian yang digunakan Kaozal merupakan jenis penelitian berbasis kelas dengan metode penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *quasi eksperimental design*. Selain itu perbedaannya terletak juga pada objek dan subjek yang diteliti.

Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh dari penggunaan permainan Berburu Harta Karun terhadap keterampilan dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Asri Munfi'atun Putri jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) Universitas Muhammadiyah Surakarta yang lulus pada tahun 2016 yang

berjudul “Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Harta Karun Geometri”. Pada penelitian yang dilakukan Asri Munfi’atun Putri menyebutkan bahwa hasil analisis komparatif pada prasiklus sebesar 47,80%, setelah dilakukan tindakan pada siklus 1 naik menjadi 70,30%, dan pada siklus 2 naik menjadi 88%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui permainan Harta Karun geometri dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak pada kelompok B di TK Aisyiyah Bentangan Worosari Klaten tahun ajaran 2015/2016.

Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan permainan Berburu Harta Karun. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang digunakan, objek dan subjeknya. Jenis penelitian yang digunakan oleh Asri adalah jenis penelitian berbasis kelas dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Sedangkan yang saya gunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif yang mana metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Asri juga meneliti pada anak TK kelompok B di TK Aisyah Bentangan Worosari Klaten, sedangkan penelitian ini akan meneliti pada peserta didik kelas 4 di MIN 4 Kota Banjarmasin.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab, yaitu:

Bab I. Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, sistematika penulisan.

Bab II. Landasan teori yang memuat pengertian strategi, pengertian pembelajaran, pengertian strategi pembelajaran, fungsi dan jenis-jenis strategi pembelajaran, pengertian permainan, pengertian strategi permainan Berburu Harta Karun, langkah-langkah dan *clue* strategi permainan berburu harta karun, pengertian hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, pengertian pembelajaran IPS di sekolah dasar/MI, tujuan pembelajaran IPS, ruang lingkup IPS.

Bab III. Metode penelitian yang memuat jenis dan pendekatan penelitian, rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, langkah-langkah (skenario) penelitian, instrument penelitian, desain pengukuran, analisis data.

Bab IV. Penyajian dan analisis data yang memuat gambaran umum lokasi penelitian, sejarah singkat berdirinya MIN 4 Kota Banjarmasin, identitas, visi dan misi, dan tujuan MIN 4 Kota Banjarmasin, keadaan sarana dan prasarana, keadaan guru, dan keadaan peserta didik di MIN 4 Kota Banjarmasin, jadwal, penyajian data, pelaksanaan pembelajaran, analisis data, deskripsi kemampuan awal dan kemampuan akhir IPS peserta didik, uji beda kemampuan awal dan kemampuan akhir IPS peserta didik, pembahasan hasil penelitian.

Bab V. Penutup yang memuat simpulan, saran.