Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRAK

Fajar Aswati, (2018) : Penerapan Strategi Permainan Manusia Balon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 08 Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penerapan strategi permainan manusia balon di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 08 Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah strategi permainan Manusia Balon dan hasil belajar. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus setiap siklus dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan Presentase.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data bahwa penerapan strategi permainan manusia balon dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat hasil belajar siswa sebelum tindakan hanya mencapai rata-rata 58,46 dengan ketuntasan klasikal 38,46**%** atau tergolong "kurang". Setelah menerapkan strategi permainan Manusia Balon pada siklus I hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata 72,30 dengan ketuntasan klasikal 61,53% atau tergolong "kurang". Pada siklus II hasil belajar siswa semakin meningkat dengan rata-rata 91,53 dengan ketuntasan klasikal 92,30% atau tergolong "sangat sempurna". Dengan demikian strategi permainan manusia balon sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

ABSTRACT

Fajar Aswati, (2018) : The Implementation of Balloon Man's Strategy to Increase Student Learning Outcomes in Social Science Subjects in Class V State Elementary School 08 Sub District Bantan Kabupaten Bengkalis.

This study aims to determine the improvement of student learning outcomes in the subjects of Social Sciences through the implementation of human balloon game strategy in Class V Elementary School 08 District Bantan District Bengkalis. This study is based on the low learning outcomes of students who have not reached the Minimum Exhaustiveness Criteria (KKM) that has been established a school that is 75.

This research is a Classroom Action Research (PTK). Subjects in this study were teachers and students. While the object in this study is the game strategy of Human Balloon and learning outcomes. This study was conducted in two cycles per two-cycle meeting. Data collection techniques used in this study are observation, test results, and documentation. While the data analysis technique used is descriptive qualitative with Percentage.

Based on the results of research and data analysis that the application of human balloon game strategy can improve learning outcomes. This can be seen student learning outcomes before the action only reached the average 58.46 with 38.46% classical completeness or classified as "less". After applying Man game strategy on the first cycle student learning outcomes increased by an average of 72.30 with classical completeness of 61.53% or classified as "less". In the second cycle student learning outcomes are increasing with an average of 91.53 with 92.30% classical completeness or classified as "very perfect". Thus the human balloon game strategy has reached the expected indicator of success.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

ملخص

فجر أسوتي، (2018) : تطبيق استراتيجية اللعبة بالإنسان البالوني لترقية نتائج التعلم لدى تلاميذ الصف الثامن في مادة العلم الاجتماعي بالمدرسة الابتدائية الحكومية 08 ببانتان منطقة بنكاليس.

هذا البحث يهدف إلى معرفة ترقية نتائج التعلم لدى تلاميذ الصف الثامن في مادة العلم الاجتماعي من خلال تطبيق استراتيجية اللعبة بالإنسان البالوني بالمدرسة الابتدائية الحكومية 08 ببانتان منطقة بنكاليس. وهذا البحث مؤسس على انخفاض النتائج التي حصل عليها التلاميذ وهي لم تصل إلى حد الاكتمال الأسفل الذي حددته المدرسة وهو بقدر 75.

هذا البحث بحث إجراء الفصل. وأفراد هذا البحث المدرس والتلاميذ. وأما موضوعه فهو استراتيجية اللعبة بالإنسان البالوني ونتائج التعلم. وسار تنفيذ هذا البحث على الدورتين، ولكل دورةٍ لقاءان. وأساليب جمع البيانات في هذا البحث هي الملاحظة، والاختبار، والتوثيق. وأما أسلوب تحليل البيانات هنا فهي أسلوب وصفي كيفي مع النسبة المئوية.

وبناء على نتيجة البحث وتحليل البيانان، ظهر أن تطبيق استراتيجية اللعبة بالإنسان البالوني يتمكن من ترقية نتيجة التعلم، وذلك بالنظر إلى النتائج التي حصل عليها التلاميذ قبل تنفيذ إجراء الفصل وهي بمعدل 58،46 مع الاكتمال الكلاسيكي بقدر 38،46% أي في المستوى "الصعيف" ، ,وأما بعد تنفيذ تطبيق استراتيجية اللعبة بالإنسان البالوني للدروة الأولى فترقت نتائج التعلم لديهم وأصبحت 72،30 بمعدلها مع الاكتمال الكلاسيكي بقدر 61،53% أي في المستوى "الناقص"، ثم استمر تطبيق هذه الإستراتيجية في دورته الثانية وترقت أكثر مما قبلها وهي 91،53 بمعدلها مع الاكتمال الكلاسيكي بقدر 92،30% أي في المستوى "الكامل" فلذلك، كانت استراتيجية اللعبة بالإنسان البالوني حصلت على مؤشرات النجاح المرجوة.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ملخص

فجر أسوتي، (2018) : تطبيق استراتيجية اللعبة بالإنسان البالوني لترقية نتائج التعلم لدى تلاميذ الصف الثامن في مادة العلم الاجتماعي بالمدرسة الابتدائية الحكومية 08 ببانتان منطقة بنكاليس.

هذا البحث يهدف إلى معرفة ترقية نتائج التعلم لدى تلاميذ الصف الثامن في مادة العلم الاجتماعي من خلال تطبيق استراتيجية اللعبة بالإنسان البالوني بالمدرسة الابتدائية الحكومية 08

ببانتان منطقة بنكاليس. وهذا البحث مؤسس على انخفاض النتائج التي حصل عليها التلاميذ وهي لم تصل إلى حد الاكتمال الأسفل الذي حددته المدرسة وهو بقدر 75.

هذا البحث بحث إجراء الفصل. وأفراد هذا البحث المدرس والتلاميذ. وأما موضوعه فهو استراتيجية اللعبة بالإنسان البالوني ونتائج التعلم. وسار تنفيذ هذا البحث على الدورتين، ولكل دورةٍ لقاءان. وأساليب جمع البيانات في هذا البحث هي الملاحظة، والاختبار، والتوثيق. وأما أسلوب تحليل البيانات هنا فهي أسلوب وصفي كيفي مع النسبة المئوية.

وبناء على نتيجة البحث وتحليل البيانان، ظهر أن تطبيق استراتيجية اللعبة بالإنسان البالوني يتمكن من ترقية نتيجة التعلم، وذلك بالنظر إلى النتائج التي حصل عليها التلاميذ قبل تنفيذ إجراء الفصل وهي بمعدل 58،46 مع الاكتمال الكلاسيكي بقدر 38،46% أي في المستوى "الصعيف" ، ,وأما بعد تنفيذ تطبيق استراتيجية اللعبة بالإنسان البالوني للدروة الأولى فترقت نتائج التعلم لديهم وأصبحت 72،30 بمعدلها مع الاكتمال الكلاسيكي بقدر 61،53% أي في المستوى "الناقص"، ثم استمر تطبيق هذه الإستراتيجية في دورته الثانية وترقت أكثر مما قبلها وهي 91،53 بمعدلها مع الاكتمال الكلاسيكي بقدر 92،30% أي في المستوى "الكامل" فلذلك، كانت استراتيجية اللعبة بالإنسان البالوني حصلت على مؤشرات النجاح المرجوة.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.