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 Sultan Syarif Kasim Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

ABSTRAK

Nurhidayah Harahap, (2018): **Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Media Permainan Gelas Bilangan di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al Ikhwan Kelurahan Pebatuan Kecamatan Tenayan Raya Pekanbaru**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika melalui Media Permainan Gelas Bilangan di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwan Kelurahan Pebatuan Kecamatan Tenayan Raya Pekanbaru. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwan Kelurahan Pebatuan Kecamatan Tenayan Raya.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas II B. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah Media Permainan Gelas bilangan dan hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat diketahui bahwa melalui Media Permainan Gelas Bilangan menunjukkan hasil belajar siswa sebelum tindakan hasil belajar siswa hanya mencapai 35,71% dengan kategori "Kurang". Pada siklus I hasil belajar siswa secara klasikal meningkat menjadi 55.46% kategori "Kurang". Pada siklus II ini hasil belajar siswa semakin meningkat menjadi 91.17% kategori "Amat Baik". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui Media Permainan Gelas Bilangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwan Kelurahan Pebatuan Kecamatan Tenayan Raya Pekanbaru.

Kata Kunci : ***Media Permainan Gelas Bilangan, Hasil Belajar Siswa***

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

Nurhidayah Harahap, (2018): The Increase of Student Learning Achievement on Mathematics Subject through *Gelas Bilangan* Game Media at the Second Grade of Islamic Elementary School of Al Ikhwan Pebatuan Sub-District, Tenayan Raya District, Pekanbaru

This research aimed at knowing the increase of student learning achievement on Mathematics subject through *Gelas Bilangan* game media at the second grade of Islamic Elementary School of Al Ikhwan Pebatuan Sub-District, Tenayan Raya District, Pekanbaru. This research was instigated by the low of student learning achievement on Mathematics subject at the second grade of Islamic Elementary School of Al Ikhwan Pebatuan Sub-District, Tenayan Raya District. This research was a Classroom Action Research. The subjects of this research were the teachers and the second-grade students of class B, and the objects were *Gelas Bilangan* game media and learning achievement. This research was conducted for two cycles, and every cycle comprised two meetings. Observation, test, and documentation were the techniques of collecting the data. The technique of analyzing the data was Descriptive analysis. Based on the research findings and data analyses, it could be known that student learning achievement was 35.71% before the treatment and it was on poor category. In the first cycle, student learning achievement classically increased to 55.46% and it was on poor category. In the second cycle, student learning achievement increased to 91.17% and it was on very good category. Thus, it could be concluded that *Gelas Bilangan* game media could increase student learning achievement on Mathematics subject at the second grade of Islamic Elementary School of Al Ikhwan Pebatuan Sub-District, Tenayan Raya District, Pekanbaru.

Keywords: ***Gelas Bilangan Game Media, Student Learning Achievement***

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

نور هداية هاراهاب، (2018) : ترقية نتائج التعلم لدى التلاميذ في مادة الرياضية من خلال لعبة الكوب العددي في الفصل الثاني بالمدرسة الابتدائية الإسلامية "الإخوان" بقرية بيباتوان مديرية تينايان رايا بكنبارو

هذا البحث يهدف إلى معرفة ترقية نتائج التعلم لدى التلاميذ في مادة الرياضية من خلال لعبة الكوب العددي في الفصل الثاني بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الإخوان بقرية بيباتوان مديرية تينايان رايا بكنبارو. خلفية هذا البحث انخفاض نتائج التعلم لدى التلاميذ في مادة الرياضية في الفصل الثاني بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الإخوان بقرية بيباتوان مديرية تينايان رايا.

هذا البحث بحث إجرائي. أفراد هذا البحث المدرس والتلاميذ في الفصل الثاني "الباء". وأما موضوعه فهو وسيلة التعليم من خلال لعبة الكوب العددي ونتائج التعلم. وجرى تنفيذ هذا البحث في الدورتين ولكل دورة لقاءان. وأساليب جمع البيانات في هذا البحث هي الملاحظة، والاختبار، والتوثيق. وأسلوب تحليل البيانات في هذا البحث هو أسلوب التحليل الوصفي.

مؤسسا على نتيجة البحث وتحليل البيانات، كانت نتائج التعلم لدى التلاميذ قبل الإجراء 35،71% فحسب وهي في المستوى الضعيف. وأما بعد الإجراء في الدورة الأولى فأصبحت 55،46% وهي لم تزل في المستوى الضعيف، ثم ترقت النتائج بعد الإجراء في الدورة الثانية حتى أصبحت 91،17% وهي في المستوى الجيد جدا. وهكذا تم الاستنباط بأن وسيلة التعليم من خلال لعبة الكوب العددي تتمكن من ترقية نتائج التعلم في مادة الرياضية لدى تلاميذ الفصل الثاني بالمدرسة الابتدائية الإسلامية "الإخوان" بقرية بيباتوان مديرية تينايان رايا بكنبارو.

الكلمات : *لعبة الكوب العددي، نتائج التعلم لدى التلاميذ.*