



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Eka Riyanti, (2018): Penerapan Strategi Permainan Bola Panas untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 014 Desa Terantang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial melalui penerapan strategi permainan bola panas di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 014 Desa Terantang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang tidak mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 65. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah guru 1 dan siswa 28. Sedangkan objeknya adalah penerapan strategi permainan bola panas dan hasil belajar. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis statistik deskriptif dengan presentase. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa penerapan strategi permainan bola panas dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diketahui sebelum dilakukan tindakan diperoleh rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 59,28%, dengan ketuntasan klasikal 46,42% tergolong “Kurang”, setelah dilakukan tindakan pada siklus I hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata 69,64 % dengan ketuntasan klasikal 71,42%, tergolong “Baik” . Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata 79,28% dengan ketuntasan klasikal adalah 89,28 % tergolong “Amat baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi permainan bola panas dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 014 Desa Terantang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

Kata kunci : Strategi Permainan Bola Panas, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial



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.

ABSTRACT

Eka Riyanti, (2018): The Implementation of Hot Ball Game Strategy in Increasing Student Learning Achievement on Social Science Subject at the Fourth Grade of State Elementary School 014 Desa Terantang, Tambang District, Kampar Regency

This research aimed at knowing the increase of student learning achievement on Social Science subject through the implementation of Hot Ball game strategy at the fourth grade of State Elementary School 014 Desa Terantang, Tambang District, Kampar Regency. It was instigated by the low of student learning achievement that could not pass the minimum standard of passing grade determined 65. It was a Classroom Action Research. The subjects of this research were the teachers and students. The objects were the implementation of Hot Ball game strategy 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 statistical analysis with percentage. Based on the research findings and data analyses, it showed that the implementation of Hot Ball game strategy could increase student learning achievement. It could be known from student learning achievement mean that was 59.28% before the action, and its classical mastery 46.62% was on less category. After the action in the first cycle, student learning achievement was increasing that the mean was 69.64% with 71.42% classical mastery that was on good category. In the second cycle, student learning achievement was increasing that the mean was 79.28% with 89.28% classical mastery that was on very good category. Thus, it could be concluded that the implementation of Hot Ball game strategy could increase student learning achievement at the fourth grade of State Elementary School 014 Desa Terantang, Tambang District, Kampar Regency.

Keywords: *Hot Ball Game Strategy, Learning Achievement, Social Science*

ملخص

إيكا ريانتي، (٢٠١٨) : تطبيق إستراتيجية لعبة الكورة الساخنة لترقية نتائج التعلم لدى التلاميذ في مادة العلوم الاجتماعية في الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١٤ بقرية تراننانج مديرية تامبانج منطقة

كامبار

هذا البحث يهدف إلى معرفة ترقية نتائج التعلم في مادة العلوم الاجتماعية من خلال تطبيق إستراتيجية لعبة الكورة الساخنة لدى تلاميذ الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١٤ بقرية تراننانج مديرية تامبانج منطقة كامبار. خلفية هذا البحث انخفاض نتائج التعلم لدى التلاميذ التي لم تصل إلى حد الالكمال الأدنى المقرر في المدرسة وهو ٦٥. هذا البحث بحث إجرائي. أفراد هذا البحث المدرس والتلاميذ. موضوعه تطبيق إستراتيجية لعبة الكورة الساخنة ونتائج التعلم. جرى تنفيذ هذا البحث في الدورتين ولكل دورة لقاءان. أساليب جمع البيانات في هذا البحث هي الملاحظة، والاختبار، والتوثيق. وأسلوب تحليل البيانات في هذا البحث هو تحليل الإحصائية الوصفية مع النسبة المئوية. بناء على نتيجة البحث وتحليل البيانات تدل على أن تطبيق إستراتيجية لعبة الكورة الساخنة يتمكن من ترقية نتائج التعلم لدى التلاميذ. ويُعرف ذلك بالنظر إلى النتائج المعدلة التي حصل عليها التلاميذ قبل الإجراء وهي ٥٥٩،٢٨% بالالكمال الكلاسيكي ٤٦،٤٢% وهي في المستوى الضعيف، وأصبحت ٦٩،٦٤% بعد الإجراء في الدورة الأولى بالالكمال الكلاسيكي ٧١،٤٢% وهي في المستوى الجيد، ثم ترقت النتائج المعدلة أكثر مما كانت حتى أصبحت ٧٩،٢٨% بعد الإجراء في الدورة الثانية الأولى بالالكمال الكلاسيكي ٨٩،٢٨% وهي في مستوى جيد جدا. وهكذا تم الاستنباط بأن تطبيق إستراتيجية لعبة الكورة الساخنة يتمكن من ترقية نتائج التعلم لدى تلاميذ الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١٤ بقرية تراننانج مديرية تامبانج منطقة كامبار.

الكلمات الأساسية : إستراتيجية لعبة الكورة الساخنة، نتائج التعلم، العلوم الاجتماعية