



## 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.

## ABSTRAK

**Diana Hildayanti, (2018): Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Strategi Permainan Perang Dinding pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar Negeri 019 Pinang Sebatang Timur Kecamatan Tualang Kabupaten Siak.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 019 Pinang Sebatang Timur Kecamatan Tualang Kabupaten Siak melalui penerapan strategi permainan perang dinding. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang tidak mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah strategi permainan perang dinding dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data bahwa penerapan strategi permainan perang dinding dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat sebelum tindakan hasil belajar siswa hanya mencapai 42,10%. Setelah diterapkan strategi permainan perang dinding hasil belajar siswa meningkat pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 68,42% dan pada siklus II hasil belajar siswa menjadi 94,74%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi permainan perang dinding dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 019 Pinang Sebatang Timur Kecamatan Tualang Kabupaten Siak.

***Kata kunci: Strategi, Permainan Perang Dinding, Hasil Belajar.***



## 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.

## ABSTRACT

**Diana Hidayanti, (2018): Increasing Student Learning Achievement through the Implementation of *Perang Dinding* Game Strategy on Mathematics Subject at the Fifth Grade of State Elementary School 019 Pinang Sebatang Timur, Tualang District, Siak Regency**

This research aimed at knowing the increase of student learning achievement on Mathematics subject through the implementation of *Perang Dinding* game strategy at the fifth grade of State Elementary School 019 Pinang Sebatang Timur, Tualang District, Siak Regency. It was instigated by the low of student learning achievement that could not reach the minimum standard of passing grade determined 70. It was a Classroom Action Research. The subjects of this research were the teachers and the fifth-grade students, and the objects were *Perang Dinding* game strategy and student learning achievement. This research was conducted for two cycles, and every cycle comprised two. Observation, learning achievement test, and documentation were the techniques of collecting the data. The technique of analyzing the data was Descriptive qualitative with percentage. Based on the research findings and data analyses, it revealed that the implementation of *Perang Dinding* game strategy could increase student learning achievement. It could be seen from student learning achievement that was 42.10% before the action. After implementing the game strategy, student learning achievement increased to 68.42% in the first cycle. In the second cycle, it was 94.74%. Thus, it could be concluded that the implementation of *Perang Dinding* game strategy could increase student learning achievement on Mathematics subject at the fifth grade of State Elementary School 019 Pinang Sebatang Timur, Tualang District, Siak Regency.

**Keywords:** *Strategy, Perang Dinding Game, Learning Achievement.*

## ملخص

ديانا هلدايانتي، (٢٠١٨) : ترقية نتائج التعلم لدى التلاميذ من خلال تطبيق استراتيجية لعبة المعركة الجدارية في مادة الرياضية للصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١٩ بينانج سباتانج الشرقي بمنطقة سيك.

هذا البحث يهدف إلى معرفة ترقية نتائج التعلم لدى التلاميذ من خلال تطبيق استراتيجية لعبة المعركة الجدارية في مادة الرياضية للصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١٩ بينانج سباتانج الشرقي بمنطقة سيك من خلال تطبيق استراتيجية لعبة المعركة الجدارية. وهذا البحث مؤسس على انخفاض نتائج التعلم لدى التلاميذ التي لم تصل إلى حد الاكتمال الأعلى المعين في المدرسة وهو ٧٠. هذا البحث بحث إجراء الفصل، والأفراد في هذا البحث المدرس والتلاميذ. وأما موضوعه فهو استراتيجية لعبة المعركة الجدارية ونتائج التعلم لدى التلاميذ. وانعقد هذا البحث في الدورتين ولكل دورة لقاءان. وأما أساليب جمع البيانات في هذا البحث فهي الملاحظة والاختبار والتوثيق. وأسلوب تحليل البيانات المستخدم هنا أسلوب وصفي كيفي مع النسبة المئوية. ومؤسسا على نتيجة البحث وتحليل البيانات ظهر أن استراتيجية لعبة المعركة الجدارية قادر على ترقية نتائج التعلم لدى التلاميذ. وهذا بالنظر إلى الظواهر التي كانت قبل تنفيذ إجراء الفصل وهي ٤٢,١٠% فحسب. أما بعد تنفيذ استراتيجية لعبة المعركة الجدارية في الدورة الأولى فارتفعت نتائج التعلم لدى التلاميذ بقدر ٦٨,٤٢% وأصبحت ٩٤,٧% في الدورة الثانية. فتبين الاستنباط بأن تطبيق استراتيجية لعبة المعركة الجدارية ترقى نتائج التعلم لدى التلاميذ في مادة الرياضية للصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١٩ بينانج سباتانج الشرقي بمنطقة سيك.

الكلمات الأساسية : استراتيجية، لعبة المعركة الجدارية، نتائج التعلم.

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.