

Hak Cipta Diindungi 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

Rosie Mustiqa, (2018): Penerapan Metode Permainan Merangkai Kata untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan Metode Permainan Merangkai Kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia gejala yang berkaitan dengan hasil belajar siswa, yaitu masih banyak siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70. Hal ini terbukti bahwa terdapat 13 orang siswa dari 19 orang siswa yang belum mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian adalah penerapan metode permainan Merangkai Kata untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus dilakukan dalam dua pertemuan. Agar peneliti lebih terarah sesuai dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data guru dan siswa dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan penerapan metode permainan Merangkai Kata menunjukkan hasil belajar siswa sebelum tindakan mencapai rata-rata 65,78% dengan ketuntasan klasikal 42,11%. Artinya hasil belajar siswa sebelum tindakan berada dibawah indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Kemudian setelah menerapkan metode permainan Merangkai Kata pada siklus I hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata 70,53% dengan ketuntasan klasikal 63,16%. Akan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata 78,42% dengan ketuntasan klasikal 84,21%. Artinya sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan Merangkai Kata dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru.

Kata Kunci: *Metode Permainan Merangkai Kata, Hasil Belajar Siswa*

Hak Cipta Diindungi 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

Rosie Mustiqa, (2018): The Implementation of Word Building Game in Increasing Student Learning Achievement on Indonesian Language Subject at the Fourth Grade of Islamic Integrated Elementary School of Aziziyah Pekanbaru

This research aimed at knowing the increase of student learning achievement through the implementation of Word Building game on Indonesian Language subject at the fourth grade of Islamic Integrated Elementary School of Aziziyah Pekanbaru. This research was instigated by the low of student learning achievement that could not reach the minimum standard of passing grade determined 70. This research was a Classroom Action Research. The subjects of this research were the teachers and the fourth grade students, and the objects were the implementation of Word Building game and student learning achievement. This research was conducted for two cycles, and every cycle was comprised two meetings. Observation, learning achievement test, and documentation were the techniques of collecting the data. The data of teacher and student activities were analyzed by using percentage formula: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$. Based on the research findings and data analysis, the implementation of Word Building game showed student learning achievement that the mean score was 65.78% before the treatment. After implementing Word Building game in the first cycle, student learning achievement increased to 70.53%. In the second cycle, it increased to 78.42%. Thus, it could be concluded that the implementation of Word Building game could increase student learning achievement on Indonesian Language subject at the fourth grade of Islamic Integrated Elementary School of Aziziyah Pekanbaru.

Keywords: *Word Building Game Method, 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.

ملخص

راسي مستقى، (٢٠١٨): تطبيق طريقة لعبة تأليف الكلمة لارتقاء نتيجة تعليمية التلاميذ في مادة اللغة الإندونيسية في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية المتكاملة العزيزية بباكنبارو

يهدف هذا البحث إلى معرفة ارتقاء نتيجة تعليمية التلاميذ عبر تطبيق طريقة لعبة تأليف الكلمة في مادة اللغة الإندونيسية في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية المتكاملة العزيزية بباكنبارو. يقوم هذا البحث بخلفية سافلة نتيجة تعليمية التلاميذ لم تبلغ معايير تقييم للحد الأدنى المقررة بالمدرسة أي ٧٠. هذا البحث من بحث فعلة الفصل. أما يكون الذات في هذا البحث مدرس وتلاميذ الصف الرابع في المدرسة الابتدائية المتكاملة العزيزية بباكنبارو. وأما موضعه تطبيق طريقة لعبة تأليف الكلمة ونتيجة تعليمية التلاميذ. هذا البحث القيام به في الدورين وكل الدور القيام به بلقائين. وأسلوب جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث بالملاحظة، واختبار نتيجة تعليمية، والوثائق. وأما تحليل البيانات المستخدمة بتحليل بيانات المدرس والتلاميذ ونتيجة تعليمية التلاميذ بصيغة . وبناء على نتائج البحث وتحليل البيانات أن بتطبيق طريقة لعبة تأليف الكلمة دالة على نتيجة تعليمية التلاميذ قبل الفعلة تبلغ متوسط 65 و78%. ثم بعد تطبيق طريقة لعبة تأليف الكلمة في الدور الأول ترتقى نتيجة تعليمية التلاميذ بمتوسط 70,53%. وفي الدور الثاني ترتقى نتيجة تعليمية التلاميذ بمتوسط 78,42%. وبذلك يمكنه الخلاصة أن تطبيق طريقة لعبة تأليف الكلمة يمكن ارتقاء نتيجة تعليمية التلاميذ في مادة اللغة الإندونيسية في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية المتكاملة العزيزية بباكنبارو.

الكلمات الأساسية: طريقة لعبة تأليف الكلمة، نتيجة تعليمية التلاميذ