



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

Miftahul Janah, (2018): Penerapan Metode Permainan Kocok Sumpit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 028 Kubang Jaya Kabupaten Kampar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 028 Kubang Jaya Kabupaten Kampar melalui Penerapan Metode Permainan Kocok Sumpit. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang tidak mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah Metode Permainan Kocok Sumpit dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus dilakukan dalam dua pertemuan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, bahwa metode permainan kocok sumpit dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat sebelum tindakan hasil belajar siswa hanya mencapai 45,45% atau berada pada kategori “Cukup”. Kemudian setelah menerapkan metode permainan kocok sumpit pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 66,67% berada pada kategori “Tinggi”. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 87,87% kategori “Sangat Tinggi”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penerapan Metode Permainan Kocok Sumpit dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 028 Kubang Jaya Kabupaten Kampar.

Kata Kunci: *Metode Permainan Kocok Sumpit, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial*



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

Miftahul Janah, (2018): The Implementation of *Kocok Sumpit* Game Method in Increasing Student Learning Achievement on Social Science Subject at the Fourth Grade of State Elementary School 028 Kubang Jaya, Kampar Regency

This research aimed at knowing the increase of student learning achievement on Social Science subject at the fourth grade of State Elementary School 028 Kubang Jaya, Kampar Regency through the implementation of *Kocok Sumpit* game method. It was instigated by the low of student learning achievement that could not pass the minimum standard of passing grade determined 75. This research was a Classroom Action Research. The subjects of this research were the teachers and students, and the objects were *Kocok Sumpit* game method and student learning achievement. This research was conducted for two cycles, and every cycle comprised two meetings. 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, *Kocok Sumpit* game method could increase student learning achievement. It could be seen from student learning achievement that was 45.45% before the action, and it was on “enough” category. After implementing *Kocok Sumpit* game method in the first cycle, student learning achievement was 66.67%, and it was on “high” category. In the second cycle, student learning achievement increased to 87.87%, and it was on “very high” category. Thus, it could be concluded that the implementation of *Kocok Sumpit* game method could increase student learning achievement on Social Science subject at the fourth grade of State Elementary School 028 Kubang Jaya, Kampar Regency.

Key Words: *Kocok Sumpit Game Method, Learning Achievement, Social Science*

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.

ملخص

مفتاح اللجنة، (٢٠١٨): تطبيق طريقة لعبة هزة عيدان الطعام لترقية نتائج التعلم في مادة العلوم الاجتماعية لدى تلاميذ الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٢٨ كوينج جايا بمنطقة كمبار.

يهدف هذا البحث إلى معرفة ترقية نتائج التعلم في مادة العلوم الاجتماعية لدى تلاميذ الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٢٨ كوينج جايا بمنطقة كمبار. من خلال تطبيق طريقة لعبة هزة عيدان الطعام. خلفية هذا البحث انخفاض نتائج التعلم لدى التلاميذ التي لم تصل إلى المعيار الأدنى المقرر في المدرسة وهو ٧٥. هذا البحث بحث إجرائي. أفراد هذا البحث المدرس والتلاميذ. وأما موضوع هذا البحث طريقة لعبة هزة عيدان الطعام ونتائج التعلم لدى التلاميذ. جرى تنفيذ هذا البحث في الدورتين ولكل دورة لقاء. وأساليب جمع البيانات في هذا البحث هي الملاحظة، والاختبار، والتوثيق. وأما أسلوب تحليل البيانات في هذا البحث أسلوب وصفي كافي مع النسبة المئوية. بناء على نتيجة البحث وتحليل البيانات، يبدو أن طريقة لعبة هزة عيدان الطعام تتمكن من ترقية نتائج التعلم لدى التلاميذ، وذلك بالنظر إلى النتائج المعدلة لدى التلاميذ قبل الإجراء وهي ٤٥،٤٥% أو في المستوى "المقبول". وبعد تطبيق طريقة لعبة هزة عيدان الطعام للدورة الأولى صارت النتائج ٦٦،٦٧% في المستوى "المرتفع" ثم صارت بعد الإجراء للدورة الثانية ٨٧،٨٧% أو في المستوى "جيد جدا". وهكذا يمكن الاستنباط بأن تطبيق طريقة لعبة هزة عيدان الطعام يتمكن من ترقية نتائج التعلم في مادة العلوم الاجتماعية لدى تلاميذ الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٢٨ كوينج جايا بمنطقة كمبار.

الكلمات الأساسية: طريقة لعبة هزة عيدان الطعام، نتائج التعلم، العلوم الاجتماعية