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

ABSTRAK

Eka Pebriyani, (2017): Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajar Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Penerapan Permainan Apakah Aku di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 012 Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam melalui penerapan permainan apakah aku di sekolah dasar negeri 012 Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam melalui penerapan permainan apakah aku di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 012 Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahapan tiap siklus yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang sebanyak 3 siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Tiap siklus subjek penelitian ini adalah guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 012 Naumbai dan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Naumbai tahun ajaran 2016-2017 dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang dan objek dalam penelitian ini adalah penerapan permaian apakah aku untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pengambilan data pada penelitian ini dengan menggunakan teknik observasi. Teknik analisa data penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisa deskriptif. Hasil penelitian menujukkan aktivitas belajar siswa pada sebelum tindakan yaitu 39,8% dengan kategori "Gagal" karena berada pada rentang 0-49%. Artinya aktivitas belajar siswa sebelum tindakan jauh dibawah indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Kemudian setelah menerapkan permainan apakah aku pada siklus I, aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 63,40% dengan kategori "Cukup" karena berada pada rentang 60-69%. Akan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Pada siklus II, aktivitas belajar siswa semakin meningkat menjadi 70,47% dengan kategori "Baik" karena berada pada rentang 70-79%. Akan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Pada siklus III, aktivitas belajar siswa semakin meningkat menjadi 82,42% dengan kategori "Sangat Baik" karena berada pada rentang 80-100% artinya, sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan peningkatan aktivitas blajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 012 Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar terjadi melalui penerapan permainan apakah aku.

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 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

ABSTRACT

Eka Pebriyani, (2017): **Increasing of Student Learning Activeness on Natural Science Subject through the Implementation of *Apakah Aku* Game at the Fourth Grade of State Elementary School 012 Naumbai, Kampar District, Kampar Regency.**

This research aimed at increasing student learning activeness on Natural Science Subject through the implementation of *Apakah Aku* game at the fourth grade of State Elementary School 012 Naumbai, Kampar District, Kampar Regency. The problem in this research was formulated in the following research question, how the increasing of student learning activeness on Natural Science Subject through the implementation of *Apakah Aku* game at the fourth grade of State Elementary School 012 Naumbai, Kampar District, Kampar Regency was. This research was a Classroom Action Research comprising four steps—planning, acting, observing, and reflecting for every circle. There were three circles in a meeting. The subject of this research was teachers and 23 students, and the object was the implementation of *Apakah Aku* game to increase student learning activeness. Observation was the technique of collecting the data. Descriptive analysis was the technique of analyzing the data. Research findings showed that student learning activeness was on fail category because the percentage 39.8% was between 0 and 49% before giving the treatment. In other words, student learning activeness before giving the treatment was lower than indicators of success assigned that was 75%. After treating *Apakah Aku* game in the first circle. Student learning activeness increased on enough category because the percentage 63.40% was between 60 and 69%, it also did not achieve the indicator percentage. In the second circle, student learning activeness increased on good category because the percentage 70.47% was between 70-79%, it also did not achieve the indicator percentage. In the third circle, student learning activeness increased on very good category because the percentage 82.42% was between 80-100% meaning that it achieved the indicator percentage. Thus, it could be concluded that the increasing of student learning activeness on Natural Science Subject at the Fourth Grade of State Elementary School 012 Naumbai, Kampar District, Kampar Regency was achieved through the Implementation of *Apakah Aku* Game.

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

ملخّص

إيكا فبرياني, (2017) : إرتقاء أنشطة تعلّم التلاميذ في مادّة علم الأحياء عبر تطبيق اللعبة هل أنا في الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية الحكوميّة الثانية عشر نومباي بإقليم كمفار بمنطقة كمفار

يهدف هذا البحث إلى إرتقاء أنشطة تعلّم التلاميذ في مادّة علم الأحياء عبر تطبيق اللعبة هل أنا في الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية الحكوميّة الثانية عشر نومباي بإقليم كمفار بمنطقة كمفار. والمشكلات في هذا البحث كيف إرتقاء أنشطة تعلّم التلاميذ في مادّة علم الأحياء عبر تطبيق اللعبة هل أنا في الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية الحكوميّة الثانية عشر نومباي بإقليم كمفار بمنطقة كمفار. وهذا البحث من بحث فعلة الفصول يتكوّن من أربعة مراحل في كلّ الدورة وهي تخطيط الفعلة, وأداء الفعلة, والملاحظة, والمنعكسة, والقدر لثلاثة دورات تتكوّن من لقاء واحد. وفي كلّ الدورة ذات هذا البحث مدرّسوا الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية الحكوميّة الثانية عشر نومباي وتلاميذ الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية الحكوميّة الثانية عشر نومباي في العام الدراسيّ ٢٠١٦-٢٠١٧ بعدد التلميذ ٢٣ فردا والموضوع في هذا البحث تطبيق اللعبة هل أنا لإرتقاء أنشطة تعلّم التلاميذ. وأخذ البيانات في هذا البحث باستخدام أسلوب الملاحظة. وأسلوب تحليل البيانات في هذا البحث باستخدام تحليل الوصفي. ونتائج البحث دالة على أنشطة تعلّم التلاميذ قبل الفعلة بالنسبة المئوية ٨,٣٩% بالطبقة "الفاشلة" لأن تكون في الشبر بين ٠-٤٩%. وبمعنى أنشطة تعلّم التلاميذ قبل الفعلة أكثر البعيد تحت مؤشرات النجاح المثبتة أي ٧٥%. ثمّ بعد تطبيق اللعبة هل أنا في الدورة الأولى ترتفع أنشطة تعلّم التلاميذ تكون ٤٠,٦٣% بالطبقة "الكافية" تكون في الشبر بين ٦٠-٦٩%. ولكن لم تبلغ مؤشرات النجاح المثبتة بعد أي ٧٥%. وفي الدورة الثانية ترتفع أنشطة تعلّم التلاميذ تكون ٤٧,٧٠% بالطبقة "الجيّدة" لأن تكون في الشبر بين ٧٠-٧٩%. ولكن لم تبلغ مؤشرات النجاح المثبتة بعد أي ٧٥%. في الدورة الثالثة ترتفع أنشطة تعلّم التلاميذ تكون ٤٢,٨٢% بالطبقة "الجيّدة جدًّا" لأن تكون في الشبر بين ٨٠-١٠٠%. وبمعنى, قد بلغت مؤشرات النجاح المثبتة أي ٧٥%. وبذلك يمكنها بأخذ الخلاصة أنّ إرتقاء أنشطة تعلّم التلاميذ في مادّة علم الأحياء في الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية الحكوميّة الثانية عشر نومباي بإقليم كمفار بمنطقة كمفار يصبح عبر تطبيق اللعبة هل أنا.