



Nur Irsyadiyah, (2017):

ABSTRAK

Penerapan Strategi Permainan *Borderlines* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Gabung Makmur Kecamatan Kerinci Kanan Kabupaten Siak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Gabung Makmur Kecamatan Kerinci Kanan Kabupaten Siak. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang tidak mencapai Nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 70.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Gabung Makmur Kecamatan Kerinci Kanan Kabupaten Siak. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah Strategi Permainan *Borderlines* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus 2 kali pertemuan. Adapun pengumpulan data dengan observasi, dokumentasi dan tes hasil belajar. Analisis data yang digunakan adalah aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan rumus $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ dan hasil belajar siswa dengan ketuntasan individu $KI = \frac{SS}{SMI} \times 100\%$ dan ketuntasan klasikal $KK = \frac{JST}{JS} \times 100\%$.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data bahwa strategi permainan *borderlines* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat sebelum tindakan yaitu 59, 5%, dengan 6 orang siswa yang tuntas. Pada siklus I tingkat ketuntasan siswa 69, 25% yang tuntas meningkat menjadi 11 orang siswa dan pada siklus II tingkat ketuntasan siswa 80, 5% yang tuntas meningkat menjadi 16 orang siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi permainan *borderlines* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Gabung Makmur Kecamatan Kerinci Kanan Kabupaten Siak.

Kata Kunci: Strategi, Permainan *Borderlines*, Hasil Belajar Siswa



ABSTRACT

NurIrsyadiyah, (2017): The Use of Borderlines Game Strategy in Increasing Student Learning Achievement on Social Science Subject at the Fourth of State Elementary School 10 GabungMakmur, KerinciKanan District, Siak Regency.

This research aimed at knowing the enhancement of student learning achievement on Social Science subject at the fourth grade of State Elementary School 10 GabungMakmur, KerinciKanan District, Siak Regency. The research was instigated by the low of student learning achievement that did not pass the criteria of minimum passing grade (70).

This research was an Action Research. The subjects of this research were teachers and students of the fourth grade, and the object was the use of Borderlines Game strategy in increasing student learning achievement on Social Science subject. It was conducted for two circles. Every circle contained two meetings. Observation, documentation, and learning achievement test were the techniques of collecting the data. The data analysis technique of teacher and student activities was using $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ formula, and student learning achievement of individual completeness was using $KI = \frac{SS}{SMI} \times 100\%$ and $KK = \frac{JST}{JS} \times 100\%$ for classical completeness.

Based on the research findings, Borderlines Game strategy could increase student learning achievement . It could be identified that there were 6 (59.5%) students who passed before the treatment. In the first circle there were 11 (69.25%) students who passed, and there were 16 (80.5%) students who passed in the second circle. Thus, it could be concluded that the use of Borderlines Game strategy could increase student learning achievement on Social Science subject at the fourt grade of State Elementary School 10 GabungMakmur, KerinciKanan District, Siak Regency.

Keywords: Strategy, Borderlines Game, Student Learning Achievement.