

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

Nailah Nafillah, (2017) : Penerapan Permainan Tunjukkan Padaku! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 028 Penyasawan Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 028 Penyasawan Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar melalui penerapan permainan tunjukkan padaku!. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 70. Hal ini terbukti dari ketuntasan hasil belajar siswa yaitu hanya 9 orang siswa yang tuntas dari 20 orang siswa

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah guru dan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan permainan tunjukkan padaku! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa sebelum tindakan mencapai rata-rata 63,25 dengan ketuntasan klasikal 45,00%. Kemudian setelah menerapkan permainan tunjukkan padaku! pada siklus I hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata 70,50 dengan ketuntasan klasikal 70,00%. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata 74,75 dengan ketuntasan klasikal 80,00%. Artinya sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tunjukkan padaku! dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 028 Penyasawan Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.

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

Nailah Nafillah, (2017): The Implementation of Show Me! Game in Increasing Student Learning Achievement on Natural Science Subject at the Fifth Grade of Elementary School Muhammadiyah 028 Penyasawan, Kampar District, Kampar regency

This research aimed at knowing the enhancement of student learning achievement on Natural Science subject at the fifth grade of Elementary School Muhammadiyah 028 Penyasawan, Kampar district, Kampar regency through the implementation of Show Me! Game. This research was instigated by the low of student learning achievement that students did not pass the minimum criteria of passing grade determined (70). It was proved that 9 of 20 students did not pass the passing grade determined.

This research was a Classroom Action Research. The subjects of this research were teachers and students on Natural Science subject, and the object was the implementation of Show Me! game in increasing student learning achievement. This research was conducted in two circles, every circle comprised two meetings. Observation, test, and documentation were the techniques of collecting the data. Descriptive analysis was the technique of analyzing the data.

Based on research findings, the mean score of student learning achievement was 63.25 with 45.00% classical completeness before treatment. After implementing the strategy in the first circle, student learning achievement increased to 70.50 as the mean score with 70.00% classical completeness. In the second circle, the achievement increased to 74.75 with 80.00% classical completeness meaning that indicators of success determined were achieved. Thus, it could be concluded that the implementation of Show Me! Game could increase student learning achievement on Natural Science subject at the fifth grade of Elementary School Muhammadiyah 028 Penyasawan, Kampar district, Kampar regency.

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

نبيلة نفيلة، (2017) : تطبيق لعبة "أخبرني" لترقية نتائج التلاميذ في درس العلوم الطبيعية في الفصل الخامس بالمدرسة الابتدائية محمديّة 028 بنياساون مديريّة كمبار منطقة كمبار

هذا البحث يهدف إلى معرفة ترقية نتائج التلاميذ في درس العلوم الطبيعية في الفصل الخامس بالمدرسة الابتدائية محمديّة 028 بنياساون مديريّة كمبار منطقة كمبار من خلال لعبة "أخبرني". كان احد العوامل المحرك هذا البحث هي ضعف النتائح لدى التلاميذ وهي لاتصل الى مستوى التحصيل الدرّس التي تثبت في تلك المدرسة يعني 70. هذا يعرف من نتيجاتهم يعني أن من 20 عدد التلاميذ، كان 9 شخصا منهم الناجحين فحسب . هذا البحث هو بحث إجرائي. وأما أفراداه فهي مدرسة والتلاميذ في درس العلوم الطبيعية. وموضوعه هو تطبيق لعبة "أخبرني!" لترقية النتائج لدى التلاميذ. هذا البحث يتكوّن من حصتين درسيين مع أن في كل دورة لقاءان. وأدوات جمع البيانات فهي الملاحظة والاختبار والوثيقة. وتحليل البيانات المستخدم هي التحليل الوصفي . وبعد أن حلت الباحثة البيانات، فالخلاصة أن مستوى نتيجات التلاميذ قبل قيام البحث هي 63،25 التعلم للاتقان 45،00%. وبعد تطبيق لعبة "أخبرني!" في الدورة الأولى نتيجاتهم ترفع الى 74،75 ب التعلم للاتقان 80،00%. بعبارة أخرى هي قد وصلت مؤشرات النجاح. فلذلك الخلاصة أن تطبيق لعبة "أخبرني!" مفيدة في ترقية نتيجات التلاميذ في درس العلوم الطبيعية في الفصل الخامس بالمدرسة الابتدائية محمديّة 028 بنياساون مديريّة كمبار منطقة كمبار.