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

Indarti, (2017): Penerapan Strategi Permainan Kuis Keluarga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas III Sekolah Dasar Negeri 016 Mekar Jaya Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui strategi permainan kuis keluarga pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas III Sekolah Dasar Negeri 016 Mekar Jaya Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang tidak mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan di Sekolah Dasar Negeri 016 Mekar Jaya yaitu 65.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 016 Mekar Jaya Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan strategi permainan kuis keluarga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan, dengan tahapan, yaitu: Perencanaan/persiapan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan rumus persentase P = $\frac{F}{N}$ x 100%.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa penerapan strategi permainan kuis keluarga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diketahui sebelum dilakukan tindakan diperoleh rata-rata hasil belajar siswa yaitu 55.17% atau 16 orang siswa yang tuntas. Setelah dilakukan tindakan perbaikan dengan penerapan strategi permainan kuis keluarga pada siklus I, hasil belajar siswa terjadi peningkatan dengan rata-rata 69% atau 20 orang siswa yang tuntas. Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan lagi dengan rata-rata 82.76% atau 24 orang siswa yang tuntas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi permainan kuis keluarga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 016 Mekar Jaya Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar

Kata Kunci: Strategi Permainan Kuis Keluarga, Hasil Belajar.

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

Indarti, (2017): **The Implementation of Family Quiz Game Strategy in Increasing Student Learning Achievement on Natural Science Subject at the Third Grade of State Elementary School 016 Mekar Jaya, Kampar Kiri Tengah District, Kampar Regency**

This research aimed at knowing the increase of student learning achievement through Family Quiz Game strategy on Natural Science subject at the third grade of State Elementary School 016 Mekar Jaya, Kampar Kiri Tengah District, Kampar Regency. This research was instigated by the low of student learning achievement that they could not pass the criteria of minimum passing grade (65).

This research was an Action Research. The subjects of this research were teachers and the third grade students of State Elementary School 016 Mekar Jaya, and the object was the implementation of Family Quiz Game strategy in increasing student learning achievement on Natural Science subject. This research was conducted for two cycles. Every cycle contained two meetings and several steps—planning, implementing, observing, and reflecting. Observation, learning achievement test, and documentation were the techniques of collecting the data. The technique of analyzing the data was by using percentage formula: $\mathrm{P} = \frac{f}{\mathrm{N}}\ x\ 100\%$.

Based on the research findings and the data analysis, the implementation of Family Quiz Game strategy could increase student learning achievement. It could be identified that student learning mean score was 55.17% before the treatment or there were 16 students who could pass. After implementing the strategy in the first cycle, student learning achievement increased that there were 20 students (69%) who could pass. In the second cycle, student learning achievement increased again that there were 24 students (82.76%) who could pass. Thus, it could be concluded that the implementation of Family Quiz Game strategy could increase student learning achievement at the third grade of State Elementary School 016 Mekar Jaya, Kampar Kiri Tengah District, Kampar Regency.

Keywords: Family Quiz Game Strategy, 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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ملخص

إندارتي (٢٠١٧) : تطبيق إستراتيجي لعبة المسابقة العائلة لترقية إنتاج التعلم بمادة علم الطبيعي لدى التلاميد الصف الثالث في المدرسة الإبتدائية الحكومية ٠١٦ ميكار جايا موديرية كمبار الشمال الوسطى منطقة كمبار.

يهدف هذا البحث لمعرفة تطبيق إستراتيجي لعبة المسابقة العائلة لترقية إنتاج التعلم بمادة علم الطبيعي لدى التلاميد الصف الثالث في المدرسة الإبتدائية الحكومية ٠١٦ ميكار جايا موديرية كمبار الشمالى الوسطى منطقة كمبار .الخلفية في هذا البحث هي منخفضة إنتاج التعلم الذي لم يبلغ على معايير شمولية الأقل مقررا بالمدرسة الإبتدائية الحكومية ٠١٦ ميكار جايا وهي ٦٥.

هذا البحث بحث إجرائي. الأفراد في هذا البحث هي المدرس والتلاميذ الصف الثالث في المدرسة الإبتدائية الحكومية ٠١٦ ميكار جايا موديرية كمبار الشمالى الوسطى منطقة كمبار. أما موضوع البحث فهو تطبيق إستراتيجي لعبة المسابقة العائلة لترقية إنتاج التعلم بمادة علم الطبيعي لدى التلاميد. يقوم هذا البحث إلى دورتان. محاضرتان في كل الدورات، هما: التصميم أو الإستعداد ثم تنفيذهم من الإجرءات، الملاحظة، والإنعكاس. جمع البيانات باستحدام الملاحظة، الاحتبار من إنتاج التعلم، والوثائق. تحليل البيانات باستحدام رموز X 100 % $P = \frac{F}{N}$.

بناء على نتيجة البحث وتحليل البيانات، يدل أن تطبيق إستراتيجي لعبة المسابقة العائلة يراقى إنتاج التعلم لدى التلاميذ إنتاج التعلم بمجموعة النتيجة ١٧. ٥٥ % أو نتيجة تامة لستة عشر تلميذا. يراقى إنتاج التعلم لدى التلاميذ بعد تطبيق إستراتيجي لعبة المسابقة العائلة في الدور الأولى بمجموعة ٦٩ % أو نتيجة تامة لعشرين تلميذا. ويراقى إنتاج التعلم في الدور الثاني بمجموعة ٨٢.٦ % أو نتيجة تامة لأربعة وعشرين تلميذا. فيلحص أن تطبيق إستراتيجي لعبة المسابقة العائلة يراقى إنتاج التعلم بمادة علم الطبيعي لدى التلاميد الصف الثالث في المدرسة الإبتدائية الحكومية ٠١٦ ميكار جايا موديرية كمبار الشمالى الوسطى منطقة كمبار.