



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

Nurul Hidayati, (2017): Penerapan *Game Information Trading* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Akidah Akhlak melalui penerapan *Game Information Trading* di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar. Penelitian ini dilator belakanginya oleh rendahnya hasil belajar siswa yang tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V. Sedangkan ojek dalam penelitian ini adalah penerapan *Game Information Trading* dan hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus dua kali pertemuan. Dengan tahapan, yaitu: perencanaan/persiapan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data bahwa penerapan *Game Information Trading* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa. Hal ini diketahui sebelum tindakan hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 69,81 dengan ketuntasan klasikal 43,75%. Setelah menerapkan *Game Information Trading* pada siklus I, hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata 73,75 dengan ketuntasan klasikal 62,5%. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata 79,37 dengan ketuntasan klasikal 81,25%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game Information Trading* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Game Information Trading, Akidah Akhlak*



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

Nurul Hidayati, (2017): The Implementation of Game Information Trading in Increasing Student Learning Achievement on *Akidah Akhlak* Subject at the Fifth Grade of Islamic Elementary School of Nurul Iman, East Kampar District, Kampar Regency

This research aimed at knowing the increase of student learning achievement on *Akidah Akhlak* subject through the implementation of Game Information Trading at the fifth grade of Islamic Elementary School of Nurul Iman, East Kampar District, Kampar Regency. It was instigated by the low of student learning achievement that could not reach the minimum standard of passing grade determined 70. It was a Classroom Action Research. The subjects of this research were the teachers and the fifth grade students, and the objects were the implementation of Game Information Trading and learning achievement. This research was conducted for two cycles, and every cycle comprised two meetings with several steps—planning the action, implementing, observing, and reflecting. Observation, test, and documentation were the techniques of collecting the data. Descriptive was the technique of analyzing the data. Based on the research findings and data analyses, it revealed that the implementation of Game Information Trading could increase student learning achievement. It could be identified from student learning achievement that the mean score obtained was 69.81 before the action with 43.75% classical mastery. After implementing Game Information Trading in the first cycle, student learning achievement increased that the mean score was 73.75 with 62.5% classical mastery. In the second cycle, student learning achievement increased that the mean score was 79.37 with 81.25% classical mastery. Thus, it could be concluded that the implementation of Game Information Trading could increase student learning achievement on *Akidah Akhlak* subject at the fifth grade of Islamic Elementary School of Nurul Iman East Kampar District, Kampar Regency.

Keywords: Learning Achievement, Game Information Trading, *Akidah Akhlak*



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

نور الهدايي، (2017) : تطبيق لعبة تداول المعلومات (*Game Information Trading*) لترقية نتائج تعلم تلاميذ الفصل الخامس في مادة العقيدة والأخلاق بالمدرسة الابتدائية نور الإيمان كامبار الشرقي

هذا البحث يهدف إلى معرفة ترقية نتائج تعلم تلاميذ الفصل الخامس بتطبيق لعبة تداول المعلومات (*Game Information Trading*) في مادة العقيدة والأخلاق بالمدرسة الابتدائية نور الإيمان كامبار الشرقي. وانطلق هذا البحث من انخفاض نتائج التلاميذ التي لا تحصل على معيار اكتمال الحد الأدنى (*KKM*) المقرر في المدرسة وهو سبعون. هذا البحث هو بحث تصرف الفصل (*PTK*) حيث ذاته المدرس وتلاميذ الفصل الخامس بالمدرسة الابتدائية نور الإيمان كامبار الشرقي. أما موضوع هذا البحث فهو تطبيق لعبة تداول المعلومات (*Game Information Trading*) ونتائج التعلم. وقد أُجريَ هذا البحث في دورتين وكان في كل دورة لقاءان بالمراحل التالية : التخطيط/ إعداد التصرف، وتنفيذ التصرف، والملاحظة، والانكعاس. وكانت طريقة جمع البيانات باستخدام الملاحظة، والاختبار، والتوثيق. أما طريقة تحليل البيانات المستخدمة فهو التحليل الوصفي. بناء على نتيجة البحث والبيانات السابقة ظهرت أن تطبيق لعبة تداول المعلومات (*Game Information Trading*) لها أثر في ترقية نتائج تعلم التلاميذ. ودليل ذلك أن نتائج التلاميذ حصلت على 69,81 باكتمال الكلاسيكية 43,75 في المائة قبل التصرف عن تعلم التلاميذ. أما بعد تطبيق لعبة تداول المعلومات في الدورة الأولى فحصلت النتائج مترقية على 73,75 باكتمال الكلاسيكية 62,5 في المائة ولاسيما بعد تطبيقها في الدورة الثانية حصلت النتائج على 79,37 باكتمال الكلاسيكية 81,25 في المائة وهي أكثر مما كانت. فيُستنتج من الظواهر السابقة أن في تطبيق لعبة تداول المعلومات (*game information trading*) أثرا في ترقية نتائج تلاميذ الفصل الخامس في مادة العقيدة والأخلاق بالمدرسة الابتدائية نور الإيمان كامبار الشرقي.

الكلمات الأساسية : نتائج التعلم، لعبة تداول المعلومات، العقيدة والاجلاق