



Tri Nuryani, (2017)

## ABSTRAK

**:PENERAPAN STRATEGI PERMAINAN TWENTY QUESTIONS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM SEKOLAH DASAR NEGERI 005 BUKIT JAYA KECAMATAN UKUI KABUPATEN PELALAWAN.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui strategi permainan *twenty questions* di Sekolah Dasar Negeri 005 Bukit Jaya Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah strategi permainan *twenty questions* dan hasil belajar. Penelitian 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 dengan menggunakan teknik observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, dengan menggunakan rumus  $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ .

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa penerapan strategi permainan *twenty questions* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diketahui sebelum dilakukan tindakan diperoleh rata-rata 60.74%. Setelah dilakukan tindakan perbaikan dengan penerapan strategi permainan *twenty questions* pada siklus I, hasil belajar siswa terjadi peningkatan dengan rata-rata 70.74%. Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan lagi dengan rata-rata 76.23%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi permainan *twenty questions* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

**Kata Kunci:** *Strategi Permainan Twenty Questions, Hasil Belajar.*

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

**Tri Nuryani, (2017) :The Implementation of Twenty Questions Game Strategy in Increasing Student Learning Achievement on Natural Sains Subject at the Fifth Grade of State Elementery School 005 Bukit Jaya, Ukui District, Pelalawan Regency**

The research aimed at knowing student learning achievement on Natural Science subject trough the implementation of Twenty Questions game strategy at the fifth grade of State Elementery School 005 Bukit Jaya, Ukui District, Pelalawan Regency. This research was instigated by the low of student learning achievement that could not reseach the minimum standard of passing grade determined 70. This research was a Classroom Action Research. The subject of this research were the teachers and students, and the objects were the Twenty Questions game strategy and learning achievement. This research was conducted for two cyles, and every cycle comprised two meetings with several steps —planing/preparing the action, 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 Descriptive analysis as follows:  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ . Based on the research findings and the data analysis, the implementation of Twenty Questions game strategy could increase student learning achievement. It could be identified from the mean that was 60.74% before implementing the action. After implementing Twenty Questions game strategy in the first cycle, student learning achievement increased to 70.74%. In the second cycle, student learning achievement increased to 76.23%. Thus, it could be concluded that the implementation of Twenty Questions game strategy could increase student learning achievement on Natural Science subject.

**Keywords:** *Twenty Questions Game Strategy, Learning Achievement*



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ملخص

تري نورياني، (٢٠١٧) : تطبيق استراتيجية لعبة عشرين أسئلة في درس العلم الطبيعة لترقية نتيجة تعلم التلاميذ بالمدرسة الابتدائية ٥٠٠٥ بوكيت جاي مديرية أو كوي منطقة بلاوان

استهدف البحث لمعرفة عن نتيجة التعلم درس علم الطبيعة لدى تلاميذ الصف الخامس باستخدام استراتيجية عشرين أسئلة بالمدرسة الابتدائية بوكيت جاي مديرية أو كوي منطقة بلاوان. وقام البحث من خلفية أحوال النتيجة التي لم تصل إلى معيار التقييم للحد الأدنى وهي .٧٠

وهذا البحث من بحث إجرائي كان الأفراد هم المدرس والتلاميذ وأما موضوع البحث هو استراتيجية عشرين أسئلة ونتيجة التعلم. ويدور البحث على طبقتان، وهما: إعداد/ الاستعداد العمل وتنفيذ العمل، والملاحظة والتأمل والأسلوب المتخدم لجمع البيانات هو الملاحظة واختبار نتيجة البحث والتوثيق. وأما لتحليلها فاستخدمت الباحثة صيغة  $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ .

مطابقاً بنتيجة البحث وتحليله البيانات استنبطت الباحثة أن تطبيق استراتيجية لعبة عشرين أسئلة يعود إلى ترقية نتيجة التعلم لدى التلاميذ. وظهرت الواقعه من النتيجه السابقة ما لم يقع الإجراء بنتيجة المعدلة ٧٤٪، ٦٠٪. ولما جرى التلاميذ الإجراء الإصلاحي باستراتيجية عشرين أسئلة في الدور الأول، قد ارتفعت النتيجة بقيمة المعدلة ٧٤٪، ٧٠٪. وبهذه النتيجة استنبطت الباحثة أن تطبيق استراتيجية لعبة عشرين أسئلة قادر على ترقية نتيجة التعلم لدى التلاميذ في درس علم الطبيعة

**الكلمة الأساسية:** استراتيجية لعبة عشرين أسئلة، نتيجة التعلم