

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Ainur Fitri,(2017): Penerapan Strategi Bermain Pantomim Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan Strategi Bermain Pantomim di kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya aktivitas belajar siswa. Diantaranya, kurangnya siswa menyimak pelajaran yang disampaikan oleh guru, ketika guru memberikan suatu pertanyaan hanya beberapa siswa yang memberikan pendapat, dan ketika guru memberikan tugas hanya beberapa siswa yang aktif dalam mengerjakan tugas.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah Strategi Bermain Pantomim. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa dengan menggunakan rumus persentase, yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%.$$

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data dapat diketahui bahwa penerapan Strategi Bermain Pantomim menunjukkan aktivitas belajar siswa sebelum tindakan hanya mencapai 35,00% dengan kategori “Tidak Tinggi”%. Kemudian setelah menerapkan Strategi Bermain Pantomim pada siklus I aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 42,14% dengan kategori “Kurang Tinggi”. Pada siklus II aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 65,00% dengan kategori “Cukup Tinggi”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan Strategi Bermain Pantomim dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru

Kata Kunci : Strategi, Bermain Pantomim, Aktivitas Belajar Siswa

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

Ainur Fitri, (2017): The Implementation of Pantomime Game Strategy in Increasing Student Learning Activity on Indonesian Language Subject at the Fourth Grade of Integrated Islamic Elementary School of Aziziyyah Pekanbaru

This research aimed at knowing the increase of student learning activity on Indonesian Language subject through the implementation of Pantomime game strategy at the Fourth Grade of Integrated Islamic Elementary School of Aziziyyah Pekanbaru. This research was instigated by the low of student learning activity such as: lack of students who listened the lesson explained by the teacher, only some students who opined when the teacher asked the question, and only some students who were active in doing the assignment when the teacher gave the assignment. This research was a Classroom Action Research. The subjects of this research were the teachers and the fourth grade students, and the object was the Pantomime game strategy. This research was conducted for two cycles, and every cycle comprised two meetings. Observation and documentation were the techniques of collecting the data. The data of teacher and student activities were analyzed by using the percentage formula as follows: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$. Based on the research findings and data analyses, it could be identified that the implementation of Pantomime game strategy showed student learning activity that was 35.00% before the action and it was on low category. After implementing Pantomime game strategy in the first cycle, student learning activity increased to 42.14% and it was on low category. In the second cycle, it increased to 65% and it was on enough category. Thus, it could be concluded that the implementation of Pantomime game strategy could increase student learning activity on Indonesian Language subject at the Fourth Grade of Integrated Islamic Elementary School of Aziziyyah Pekanbaru.

Keywords: Strategy, Pantomime Game, Student Learning Activity

ملخص

أينر فطري (2017) : تطبيق استراتيجية اللعبة الإيمانية لترقية أنشطة تعلم التلاميذ في درس اللغة الإندونيسية في الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية المتكاملة العزيزية بكنبارو

هذا البحث يهدف الى معرفة ترقية أنشطة تعلم التلاميذ في درس اللغة الإندونيسية من خلال تطبيق استراتيجية اللعبة الإيمانية في الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية المتكاملة العزيزية بكنبارو. خلفية هذا البحث انخفاض أنشطة تعلم التلاميذ. منها : التلاميذ لا يسمعون شرح الذي القاه المدرس, حينما سأل المدرس تلاميذه, اكثرهم ساكتون, وحينما امر المدرس الواجب المنزلي لا يعملون الوظيفة الا قليلا. هذا البحث البحث الصفي الإجرائي (PTK). أفراد البحث المدرس والتلاميذ في الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية المتكاملة العزيزية بكنبارو . وموضوع البحث استراتيجية اللعبة الإيمانية . يعقد هذا البحث في الدورين, وفي كل الدور لقاءان. التقنية المستخدمة لجمع البيانات هي الملاحظة والتوثقات. والتقنية المستخدمة لتحليل البيانات هي التحليل الوصفي باستخدام الرموز $P = \frac{F}{N} \times 100\%$. بناء على نتيجة البحث و تحليل البيانات, فوجدت الباحثة الخلاصة أنّ تطبيق استراتيجية اللعبة الإيمانية تدلّ على أنشطة تعلم التلاميذ قبل الإجراء حوالى 35% بالفئة منخفضة % . ثم بعد تطبيق استراتيجية اللعبة الإيمانية في الدور الاول فأنشطة تعلم التلاميذ 42,14%. وفي الدور الثاني أنشطة تعلم التلاميذ ترقى حتى تكون 65.00% بالفئة مرتفعة. فبالك وجدت الباحثة الخلاصة أنّ تطبيق استراتيجية اللعبة الإيمانية ترقى أنشطة تعلم التلاميذ في درس اللغة الإندونيسية في الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية المتكاملة العزيزية بكنبارو.

الكلمات الأساسية : استراتيجية, اللعبة الإيمانية, أنشطة تعلم التلاميذ