

**PENERAPAN STRATEGI PERMAINAN AMPLOP BERHADIAH
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 3
KECAMATAN SENAPELAN
KOTA PEKANBARU**



**OLEH :
SYARIFAH AINI
NIM. 10918006215**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1435 H/2014 M**

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Strategi Permainan Amplop Berhadiah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru*, yang ditulis oleh Syarifah Aini NIM. 10918006215 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 21 Sya'ban 1434 H/20 Juni 2014 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 21 Sya'ban 1435 H
20 Juni 2014 M

Mengesahkan

Sidang Munaqasyah


Ketua


Dra. Hj. Nurhasnawati, M.Pd

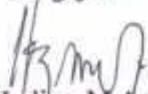
Sekretaris


Annisa Kurniati, M.Pd

Penguji I


Drs. Nursalim, M.Pd

Penguji II


Herlina, M.Ag

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd
NIP. 19631214 1988031 002

ABSTRAK

Syarifah Aini (2014): Penerapan Strategi Permainan Amplop Berhadiah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas III SDN 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru, terdapat masalah dalam proses pembelajaran matematika. Sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi permainan amplop berhadiah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan strategi amplop berhadiah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SDN 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru.

Bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun tahapan-tahapan yang dilalui dalam PTK, yaitu: 1) Perencanaan/persiapan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas III SDN 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru pada tahun ajaran 2013/2014 dengan jumlah guru 1 orang dan jumlah siswa sebanyak 34 orang. Sedangkan objek penelitian ini adalah strategi permainan amplop berhadiah yang akan diterapkan pada mata pelajaran matematika di SDN 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru. Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari penyajian dan analisis data, maka dapat disimpulkan hasil penelitian berdasarkan hasil observasi, hasil belajar siswa sebelum tindakan mengalami peningkatan dimana persentase ketuntasan hasil belajar siswa yakni berada pada angka 47%. Setelah dilaksanakan tindakan hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I mencapai 55,88%. Kemudian pada pertemuan 2 hasil belajar siswa meningkat menjadi 64,70%. Pada siklus II pertemuan I hasil belajar siswa sudah mencapai 70,58%. Kemudian pada pertemuan 2 hasil belajar siswa mencapai 85,29%. Hasil ini menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan strategi permainan amplop berhadiah pada mata pelajaran matematika kelas III SDN 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru sudah dikatakan meningkat.

ABSTRACT

Syarifah Aini (2014): The Implementation of Games Strategy with Prize Envelope to Improve Students' Mathematic Learning Outcomes in Class Three of State Elementary School 3 Senapelan District of Pekanbaru City

Based on the observations made in the Third Grade of State Elementary School 3 Senapelan District of Pekanbaru City, there were problems in the process of learning mathematics. Thus adversely affected the low of students' learning outcomes in learning. This study aimed to describe the application of a game strategy with prizes envelope to improve students' math learning outcomes at the third grade of State Elementary School 3 Senapelan District of Pekanbaru City. The problem of this research was how the implementation of the strategy with prize envelopes that could improve students' learning outcomes in mathematics subject at the Third Grade of State Elementary School 3 Senapelan District of Pekanbaru City.

The form of the research was Classroom Action Research (CAR). The stages were passed in the CAR, namely: 1) Planning / preparation measures, 2) Implementation of the action, 3) observations, and 4) Reflection. Subjects were teachers and third grade students at State Elementary School 3 Senapelan District of Pekanbaru City in the academic year 2013/2014 the number of teachers 1 and number of students were 34 people. While the object of this study was a game strategy with envelope prizes that would be applied to the mathematics subject at State Elementary School 3 Senapelan District of Pekanbaru City. This research instruments such as observation sheets used to observe the activity of the teacher, activities of student, and students' learning outcomes.

Based on the presentation and analysis of data, it could be concluded based on the observation of the results of the research, students' learning outcomes before the action had increased in which the percentage completeness of students' learning outcomes which was at 47 %. After being done the action of students' learning outcomes at the first cycle of first encounter reached 55.88 %. Then in the second encounter, students' learning outcomes increased to 64.70 %. At the first encounter of the second cycle, students' learning outcomes had reached 70.58 %. Then in the second encounter, students' learning outcomes reached 85.29 %. These results indicated that the improvement of learning in an effort to improve students' learning outcomes through the implementation of a game strategy with prize envelopes in mathematics subject the Third Grade of State Elementary School 3 Senapelan District of Pekanbaru City had been said to increase.

شريفه عيني (2014) : التطبيق على الستر يجية في لعبة
دراسية للفصل الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية 3 ناحية
سنفلان مدينة باكنباروا.

في الفصل الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية 3 ناحية سنفلان
مدينة باكنباروا، هناك مشكلة في عملية تعليم. و هذا الفحص يتوجه إلى وصفية التطبيق
الستراتيجية في لعبة (املف برهادية) لترقية نتائج دراسة الرياضيات للطلبة في الفصل
الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية 3 ناحية سنفلان مدينة باكنباروا. و تحديد المسئلة في
هذا الفحص هي " كيف تطبيق الاستراتيجية في لعبة (املف برهادية) التي ترتفع بها ا
الدراسية للطلبة في مادة علم الرياضيات في الفصل الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية 3
ناحية سنفلان مدينة باكنباروا.

وشكل البحث المستعمل في هذا الفحص هو الفحص العملي في الفصل. و أما
المراحل التي يسير عليها الباحثة في هذا الفحص العملي في الفصل و هي : 1. /
2. تنفيذ التصرف. 3. 4.

يتكون من المدرسين و الطابة الفصل الثالث ناحية سنفلان مدينة باكنباروا في سنة الدراسية
2014-2013 34 طالب.و المنحوص في هذا البحث الاستراتيجية في لعبة
(برهادية) التي سيكون تطبيقها في مادة الرياضيات في المدرسة الابتدائية الحكومية
3 ناحية سنفلان مدينة باكنباروا. و أدة هذا الفحص صحيفة المراقبة المستعملة في النظر
على فعالية المدرس وفعالية الطلبة و نتائج دراسية للطلبة.

و التحليل البيانات المذكور أعلاها فتستخلص نتائج الفحص با
المراقبة أن نتائج دراسية للطلبة قبل التصرف الفحص ارتفع من حيث نسبة مئوية لانتشار
نتائج دراسية الطلبة وهي في الرقم 47 % (في المائة) و بعد تنفيذ تتصرف كانت نتائج
الدراسية لطلبة في الدورة الأولى و لقا 55 88 %
نتائج دراسية للطلبة حتى تبلغ 64 77 %، و في دورة الثانية و اللقاء الإول كانت نتائج
دراسية للطلبة تبلغ 70 58 % . 85 29 %.

فهذه نتائج تدل على أن إصلاحية التعليم في بذل التصرف لارتقاء النتائج الدراسية
للطلبة بطريقة التطبيق على الاستراتيجية في لعبة (املف برهادية) في مادة الرياضيات في
الفصل الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية 3 ناحية سنفلان مدينة باكنباروا نطلق على
ارتقائها.

مُلَخَّصٌ

شريفه عيني (2014) : التّطبيق على السّترائيجية في لعبة مغلف بجوائز لترقية
نتائج دراسية للفصل الثالث في المدرسة الابتدائية
الحكومية 3 ناحية سنفلان مدينة باكنباروا.

PENGHARGAAN

Puji syukur ke hadirat Allah Swt, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, dengan judul “Penerapan Strategi Permainan Amplop Berhadiah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru”.

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang peneliti menerima kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, terutama kepada kedua orang tua yang telah berjasa membesarkan dan mendidik penulis, sehingga penulis bisa mendapatkan gelar sarjana. Kemudian pada kesempatan ini peneliti mengucapkan ribuan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir., selaku Rektor UIN Suska Riau beserta Staf.
2. Bapak Dr. H. Mas’ud Zein, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.
3. Bapak Dr. H. Nasharuddin, M.Ag., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.
4. Ibu Sri Murhayati, M.Ag., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.
5. Bapak Dr. Kusnadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.

6. Ibu Dra. Hj. Nurhasnawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
7. Ibu Mimi Hariyani, M.Pd., selaku pembimbing yang telah banyak berperan dan memberikan petunjuk hingga selesainya penulisan skripsi ini.
8. Ayahanda Sofiar dan Ibunda Murni Harnum tercinta serta mamaku Wardiati yang telah berjasa mendidik, membesarkan dengan penuh kasih sayang serta mendo'akan ananda hingga dapat menyelesaikan studi ini.
9. Suamiku tercinta Arpandi S.HI dan anakku tersayang Farhan Kamil El-Haq yang telah membantu serta menjadi penyemangat penulis.
10. Teman-temanku seperjuangan di PGMI B, Adul, Dila, Rinja, Wiwid, Wiwin, Rahmat, Herma, serta teman-teman yang lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, semoga kesuksesan selalu bersama kita.
11. Seluruh Dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau yang telah membekali ilmu kepada peneliti.
12. Rekan-rekan yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan studi dan skripsi ini.

Terakhir atas segala jasa dan budi baik dari semua pihak yang tersebut di atas peneliti mengucapkan terimakasih. Semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amin.

Pekanbaru, 20 Juni 2014

Syarifah Aini
NIM. 10918006215

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. LatarBelakangMasalah.....	1
B. DefinisiIstilah.....	7
C. RumusanMasalah.....	8
D. TujuanandanManfaatPenelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORIE	
A. KerangkaTeorietis.....	10
B. TinjauanTentangStrategiPermainanAmplopBerhadiah.....	13
C. Penelitian yang Relevan.....	20
D. IndikatorKeberhasilan.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. SubjekdanObjekPenelitian.....	25
B. WaktudanTempatPenelitian.....	25
C. Variabel yang Diteliti.....	25
D. RencanaTindakan.....	25
E. TeknikPengumpulan.....	29
F. TeknikAnalisis Data.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Setting Penelitian.....	33
B. HasilPenelitian.....	37
C. Pembahasan.....	56
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN – LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	