

**PENERAPAN PERMAINAN “JELASKAN KATA ITU” UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
(IPS) KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 026
SIMPANG KARE KECAMATAN KAMPAR
KABUPATEN KAMPAR**



Oleh

SANDI SATRIO

NIM: 11018101109

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

**PENERAPAN PERMAINAN “JELASKAN KATA ITU” UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
(IPS) KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 026
SIMPANG KARE KECAMATAN KAMPAR
KABUPATEN KAMPAR**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I.)



Oleh

SANDI SATRIO

NIM: 11018101109

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1435 H/ 2014 M**

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Permainan "Jelaskan Jata Itu" untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V Sekolah Dasar Negeri 026 Simpang Kare Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*, yang ditulis oleh Sandi Satrio NIM. 11018101109 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 25 juni 2014. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 27 Sya'ban 1435 H
25 Juni 2014 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dra. Hj. Nurhasnawati, M.Pd

Penguji II

Suhandri, M.Pd

Penguji III

Dra. Syafrida, M.Ag

Penguji IV

Subhan, M.Ag

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Mus'ud Zein, M.Pd.
NIP. 19631214 198803 1 002

ABSTRAK

Sandi Satrio, (2014) : Penerapan Permainan “Jelaskan Kata Itu” untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V Sekolah Dasar Negeri 026 Simpang Kare Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar”.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan “jelaskan kata itu” dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V Sekolah Dasar Negeri Simpang Kare Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah “Apakah dengan Penerapan Permainan “jelaskan kata itu” dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Sekolah Dasar Negeri 026 Simpang Kare Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar?”.

Penelitian ini merupakan 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 dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 026 Simpang Kare Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar, sedangkan objeknya adalah Penerapan Permainan “jelaskan kata itu” dan Aktivitas Belajar Siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Adapun jumlah siswa dalam penelitian ini berjumlah 16 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil ini dapat dilihat dari rata-rata persentase aktivitas belajar siswa yaitu sebelum tindakan hanya 48,83% Pada siklus I aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial hanya mencapai rata-rata persentase 58,21% atau aktivitas belajar siswa tergolong “Cukup” karena berada pada rentang 41% - 60%. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 81,25% atau aktivitas belajar siswa tergolong “Sangat Kuat” karena berada pada rentang 81% - 100%. Artinya keberhasilan siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan Permainan “jelaskan kata itu” dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V Sekolah Dasar Negeri 026 Simpang Kare Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.

ABSTRACT

Sandi Satrio, (2014) : Game Application of "Explain It Word" to Improving Student Learning Activities on The Subjects of Social Sciences of Fifth Years Students at State Elementary School 026 Simpang Kare Kampar District Kampar Regency

This research is aimed to describe the game application of "explain it word" in improving student learning activities on the subjects of Social Sciences of fifth years students at State Elementary School 026 Simpang Kare Kampar District Kampar Regency. In this research the formulation of problem was "whether with Game Application of "explain it word" can Improving Student Learning Activities on the subjects of Social Sciences of fifth years students at State Elementary School 026 Simpang Kare Kampar District Kampar Regency?".

This research is Classroom Action Research (CAR). As for stages are traversed in CAR namely: 1) Planning/preparation, action, 2) Implementation of action, 3) observations, and 4) Reflection. Research subjects in this study are teacher and fifth years students at State Elementary School 026 Simpang Kare Kampar District Kampar Regency, while the object of this research was game application of "explain it word" in improving student learning activities on the subjects of Social Sciences. As for the number of students in this study amounted 16 students.

Based on research results that has been conducted, an increase in student learning activities on the subjects of Social Sciences. This result can be seen from the average percentage of student learning activities before action is only 48.83%. In the first cycle of student learning activities on Social Science subjects only reached an average of 58.21% or percentage of students learning activities is classified as "Enough" because in the range 41% -60%. While on the second cycle increased to 81.25% or student learning activities is classified as "Very Strong" because begin the range of 81% -100%. This means that success of students have achieved indicators of success that have been defined which is 75%.

Based on the results of the data analysis, it can be concluded that Application of "explain it word" can Improving Student Learning Activities on the subjects of Social Sciences of fifth years students at State Elementary School 026 Simpang Kare Kampar District Kampar Regency.

سندي ساتريو، () : تطبيق لعبة " لتحسين أنشطة تعلم الطلاب في مادة العلوم الاجتماعية في الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية سنة وعشرون سيمفانج كاري بمركزي كمبار ريجنسي كمبار.

تهدف هذه الدراسة لوصف تطبيق لعبة " فيتحنين أنشطة تعلم الطلاب في مادة العلوم الاجتماعية في الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية سنة وعشرون سيمفانج كاري ريجنسي كمبار. في هذه الدراسة صياغة المشكلة " هو تطبيق لعبة " يمكن تحسن أنشطة تعلم الطلاب في مادة العلوم الاجتماعية في الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية سنة وعشرون سيمفانج كاري بمركزي كمبار ريجنسي كمبار ."

هذا البحث هو الفصل بحث العمل. وجهت خلال الدراسة الطبقة العملي:
(التخطيط/) تنفيذ) موضوع هذه الدراسة المعلمين والطلاب في الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية سنة وعشرون سيمفانج كاري بمركزي كمبار ريجنسي ، في حين أن الهدف من ذلك هو تطبيق لعبة " في مادة العلوم الاجتماعية. هذه الدراسة هو

استنادا إلى نتائج يمكن أن نخلص إلى البحوث التي يتم القيام بها أن الزيادة في أنشطة تعلم الطلاب في مادة العلوم الاجتماعية. هذه نتائج ويمكن رؤية مع زيادة في أنشطة تعلم الطلاب في مادة العلوم الاجتماعية من الإجراءات السابقة، في الدورة الأولى من أنشطة تعلم الطلاب في مواضيع العلوم الاجتماعية بلغ متوسط النسبة المئوية أو أنشطة التعلم من الطلاب تصنف على أنها " لأنه في حدود - بينما كان في الدورة الثانية ارتفع إلى أو أنشطة التعلم من الطلاب تصنف على أنها " قوية " لأنها - وهذا يعني أن الطالب قد حقق نجاحا مؤشرات النجاح التي تم إنشاؤها أن

استنادا إلى نتائج تحليل البيانات، فإنهم يمكن استنتاج أن تطبيق لعبة " يمكن تحسن أنشطة تعلم الطلاب في مادة العلوم الاجتماعية في الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية سنة وعشرون سيمفانج كاري بمركزي كمبار ريجنسي كمبار.

PENGHARGAAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayahnya setelah melalui proses yang cukup lama peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan Permainan “Jelaskan Kata Itu” Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V Sekolah Dasar Negeri 026 Simpang Kare Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar”.

Peneliti mengucapkan terima kasih banyak yang tak terhingga kepada Ayah dan ibu tercinta, Lidar dan Sede yang selalu senantiasa mendoakan untuk kesuksesan peneliti serta menjadi sumber motivasi bagi peneliti. Selain itu, peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak memiliki kekurangan. Maka dari itu peneliti mengharapkan kritik dan saran bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, teristimewa kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Munzir Hitami, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
2. Bapak Drs. H. Mas’ud Zein, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
3. Bapak Dr. H. Nasharuddin, M.Ag selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
4. Ibu Sri Murhayati, M.Ag selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

5. Bapak Dr. Kusnadi, M.Pd selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
6. Ibu Dra. Hj. Nurhasnawati, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan seluruh pegawai program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
7. Bapak Drs. Akmal M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi masukan dan mengarahkan peneliti dalam penyusunan skripsi ini
8. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membekali ilmu kepada peneliti
9. Bapak H. Warkah S.Pd.SD selaku Kepala sekolah SDN 026 Desa padang mutung simpang Kare, yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian
10. Adik tersayang Amanda yulia fitri dan Fuja Pransiska serta sahabatku Nur Ati Annisa yang selalu memberikan warna dalam keseharian peneliti
11. Serta buat teman-teman khususnya jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) angkatan 2010, Husnil ahfan, Syapruddin, Ali rahman, syufriadi, Sri rahmi, Desi ratna sari, dan banyak lagi yang tidak bisa di sebutkan satu persatu.

Atas jasa dari berbagai pihak, peneliti mengucapkan banyak terima kasih, dan mendoakan bapak dan ibu serta teman-teman sejawat

mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Akhir kata peneliti mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat dan bisa menjadi bahan studi lanjut dimasa yang akan datang.

Pekanbaru, Juni 2014
Peneliti

Sandi Satrio

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Definisi Istilah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis	11
B. Penelitian Yang Relevan	18
C. Hipotesis Tindakan	20
D. Indikator Keberhasilan	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Subjek dan Objek Penelitian.....	23
B. Tempat Penelitian	23
C. Rancangan Penelitian	24
D. Teknik Pengumpulan Data	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian.....	31
B. Hasil Penelitian	34
C. Pembahasan	75
D. Pengujian Hipotesis	80
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	