

**PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN KATEGORI UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
DIKELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 15
PEKANBARU**



Oleh

DEVIRA OCTAVIANI

NIM. 11018200961

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

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN KATEGORI UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
DIKELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 15
PEKANBARU**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I.)



Oleh

DEVIRA OCTAVIANI

NIM. 11018200961

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

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Penggunaan Teknik Permainan Kategori untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Pekanbaru*, yang ditulis Devira Octaviani. Dengan NIM. 11018200961 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 8 Dzulhijjah 1435 H/ 3 Oktober 2014 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 08 Dzulhijjah 1435 H
03 Oktober 2014 M

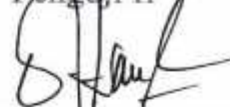
Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I



Sri Murhayati, M.Ag.

Penguji II



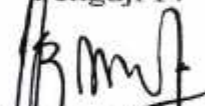
Dra. Hj. Sakila, M.Pd.

Penguji III



Dra. Hj. Andi Murniati, M.Pd.

Penguji IV



Herina, M.Ag.

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd.

NIP. 19631214 198803 1002

ABSTRAK

Devira Octaviani, (2014) : Penggunaan Teknik Permainan Kategori untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Pekanbaru.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Pekanbaru dengan menggunakan teknik permainan kategori. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah penggunaan permainan *kategori* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas V dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 15 pekanbaru. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Kemudian subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 15 Pekanbaru tahun ajaran 2013/2014 dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang dan objek dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik permainan kategori untuk meningkatkan aktivitas belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kategori dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada persentase yang diperoleh sebelum tindakan 47.68%, Terjadi peningkatan pada siklus I pertemuan kedua dengan persentase 64.81%. Selanjutnya pada siklus II pertemuan kedua juga terjadi peningkatan dengan persentase 85.64%. Pada aktivitas guru pada siklus I pertemuan kedua persentase yang diperoleh adalah 66.7% dan meningkat pada siklus II pertemuan kedua menjadi 91.66%.

ABSTRACT

Devira Octaviani, (2014): The Using of Category Game Technique to Improve Students' Learning Activities for the Subject of Science at the Fifth Year Students of State Elementary School 15 Pekanbaru.

The objective of study was to improve students' learning activities for the subject of science at the fifth year students of state elementary school 15 Pekanbaru using category game technique. The formulation of study was whether there is the improvement of students' learning activities using category game technique for the subject of science at the fifth year students of state elementary school 15 Pekanbaru. The design of study was classroom action research. The subject of study was the students and fifth year students at state elementary school 15 Pekanbaru of school year 2013-2014 numbering 36 persons and the object of study was using category game technique to improve students' learning activities for the subject of science. The study was done in two cycles. According to the results of study the writer concluded that category game technique improved students' learning activities. This could be seen that the percentage at prior action was 47.68%, at the first cycle the percentage improved In the first meeting it was 64.81%, at the second cycle at the second meeting it improved 85.64%. Teachers' activities at the first cycle of the second meeting was 66.7% at the second cycle of the meeting it was 91.66%.

ديفيرا أكتافيانى، (2014): استخدام تقنية لعب التصنيف لترقية أنشطة تعلم الطلاب في
تعليم العلوم لطلاب الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية
الحكومية 15 .

تهدف الدراسة لترقية أنشطة تعلم الطلاب في تعليم العلوم لطلاب الصف الخامس
بالمدرسة الابتدائية الحكومية 15 باستخدام تقنية لعب التصنيف. كانت صياغة
المشكلة في هذه الدراسة هي سواء هناك ترقية أنشطة تعلم الطلاب في تعليم العلوم باستخدام
تقنية لعب التصنيف بالمدرسة الابتدائية الحكومية 15 باكنبارو. المواضيع في هذه الدراسة
هي المدرس و طلاب الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية 15 36
2013-2014 و الهدف في هذه الدراسة هو استخدام تقنية لعب
التصنيف لترقية أنشطة تعلم الطلاب في تعليم العلوم. عقدت الدراسة في الدورين.
بناء على حصول الدراسة استنبطت الباحثة أن تقنية لعب التصنيف ترقى أنشطة
تعلم الطلاب. وذلك على النسبة المئوية قبل الإجراءة نحو 68 47 .
الدور الأول للجلسة الثانية نحو 81 64 . الثانية تترقى
85 64 85 64 .
66 7 في المائة ثم تترقى في الدور الثاني للجلسة الثانية نحو 66 91 .

PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Penggunaan Teknik Permainan Kategori untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Pekanbaru”**. Skripsi ini merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari banyak sekali bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan uluran tangan dan kemurahan hati kepada penulis. Oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis ingin menyatakan dengan sepenuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Munzir Hitami, M.M selaku Rektor UIN Suska Riau.
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 Tabiyah 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 Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah .
7. Ibu Dra. Hj. Sakilah, M.Pd selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah .
8. Bapak Elvi Yenti, S.Pd, M.Si selaku Pembimbing yang telah banyak berperan dan memberikan petunjuk selesainya penulisan skripsi ini.

9. Ibu Susiba, S.Ag., M.Pd.I selaku dosen Penasehat Akademis (PA) yang telah memberi motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Miss Lusi Komala Sari S.Pd, M.Pd selaku Dosen yang memberi arahan dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Bapak dan Ibu selaku Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
12. Ibu Hj. Feliatri, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 15 Pekanbaru.
13. Ibu Suartini, S.Pd dan Fuji Diana Sari, S.Pd. yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
14. Untuk keluarga Tercinta, Ayahanda Bujang Virgo dan Ibunda Endang Haryanti, Kakakku Wulan Sari Novryanti serta Adikku Mella Octavia yang selalu berdo'a agar Ananda dapat menyelesaikan kuliah dengan baik.
15. Untuk terspesial , A' Andri yang selalu ada, yang memberi semangat dan dukungan sehingga penulis menyelesaikan kuliah dengan baik.
16. Rekan-Rekan seperjuangan Ali (ek), Rahmalija, Mentari, Fatimah, Rizky Mulia, Vina Sari, Fitrika, Wilna Sari, Syawal, Ania, Yayuk dan angkatan PGMI 2010 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhir kata mudah-mudahan karya kecil ini bermanfaat bagi semua pihak. Mudah-mudahan Allah SWT akan memberikan limpahan pahala di sisi-Nya, Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Pekanbaru, 26 Agustus 2014

Penulis

Devira Octaviani

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat penelitian.....	6
1. Tujuan Penelitian.....	6
2. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORIE	
A. Kerangka Teorietis	9
1. Permainan Kategori.....	9
2. Pengertian Aktivitas Belajar	11
3. Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar Siswa	14
4. Hubungan Permainan Kategori dengan Keaktifan Siswa ..	15
B. Penelitian Relevan.....	16
C. Kerangka Berpikir	18
D. Hipotesis Tindakan.....	18
E. Indikator Keberhasilan	18
1. Indikator Kinerja Guru	18
2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Subjek dan Objek Penelitian	20
B. Tempat Penelitian dan Waktu penelitian	20
C. Rancangan Penelitian	20
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan data	23
1. Jenis Data	23
2. Teknik Pengumpulan Data	23
3. Teknik Analisis Data.....	24

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Sejarah Berdirinya SDN 15 Pekanbaru.....	25
B. Struktur Organisasi Sekolah SD Negeri 15 Pekanbaru.....	27
C. Kurikulum SD Negeri 15 Pekanbaru	28
D. Sumber Daya Manusia	28
E. Sarana dan Prasarana.....	29
F. Hasil Penelitian	30
G. Pembahasan.....	62
1. Aktivitas Guru	62
2. Aktivitas Siswa.....	63
H. Pengujian Hipotesis.....	64
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR LAMPIRAN	