الملخص

البحث العلمي تحت الموضوع "تطبيق طريقة لعبة التربوي بوسيلة داكون لترقية نتيجة التعلم الطلاب في الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية النصر كاومان تولونج اجونج الاسلامية" كتبته فرانسيسكا دوي سانتي، رقم القيد. ٢٨١٧١٢٣٠٧٠، قسم معلم المدرسة الابتدائية، كلية التربية و علوم التعليمية، بالجامعة الاسلامية الحكومية تولونج اجونج، و المشرف؛ الدكتور اجوس فوروا ويدادا الماجستير.

الكلمات الرئيسية: طريقة لعبة التربوي بوسيلة داكون، و نتيجة التعلم.

أما خلفية هذا البحث فهي عملية التعليم الرياضيات بالمدرسة الابتدائية النصر كاومان تولونج اجونج الاسلامية. و نتيجة تعلم الطلاب في الرياضيات منخفضة. فلذالك، تريد الباحثة ان تحل هذه المشكلة بتطبيق طريقة لعبة التربوي بوسيلة داكون. بتطبيق طريقة لعبة التربوي بوسيلة داكون في عملية التعليم، ينبغي ان يساعد فهم الطلاب في التعليم الرياضيات حتي يرتفع نتيجة تعلمهم.

المشاكل فى هذا البحث هي، ١) كيف تطبيق طريقة لعبة التربوي بوسيلة داكون في علوم الرياضيات مادة ضعف المشاركة الاصغر و عنصر المشاركة الاكبر عند الطلاب في الصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية النصر كاومان تولونج اجونج الإسلامية للعام الدراسي ٢٠١٥/٢٠١٦؟ ٢) كيف ارتقاء نتيجة تعلم بتطبيق طريقة لعبة التربوي بوسيلة داكون في علوم الرياضيات مادة ضعف المشاركة الاصغر و عنصر المشاركة الاكبر في الصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية النصر كاومان تولونج اجونج الإسلامية للعام الدراسي ٢٠١٥/٢٠١٦؟

الغرض من الأبحاث في ما يلي، ١) لوصفية تطبيق طريقة لعبة التربوي بوسيلة داكون في علوم الرياضيات مادة ضعف المشاركة الاصغر و عنصر المشاركة الاكبر عند الطلاب في الصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية النصر كاومان تولونج اجونج الإسلامية للعام الدراسي ٢٠١٥/٢٠١٦. ٢) لوصفية ارتقاء نتيجة تعلم الطلاب بطريقة لعبة التربوي بوسيلة داكون في علوم الرياضيات مادة ضعف المشاركة الاصغر و عنصر المشاركة الاكبر في الصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية النصر كاومان تولونج اجونج الإسلامية للعام الدراسي ٢٠١٥/٢٠١٦.

تستخدم الباحثة في هذه الدراسة طريقة البحث العملى بدورتين. لكل الدور تتكون من اربع خطوات، هم الاعداد، و التنفيذ، و الملاحظة، و الانعكاس.تتركز البحث العلمي عند الطلاب في الصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية النصر كاومان تولونج اجونج الإسلامية. تستخدم اداوت في جمع الحقائق من بين ذلك، الاختبار، و الملاحظة، و المقابلة، و كتابة الميدان، و الوثيقة. و تحليل الحقائق المستخدم هو تخفيض البيانات، و عرض البيانات، و ترتيب الخلاصة. إختبار النتائج في هذا البحث العلمى هو قدرة الطلاب ٨٥% من الأهداف المخصوصة بمعيار على الاقل ٧٥.

تدل نتيجة البحث ان تطبيق طريقة لعبة التربوي بوسيلة داكون تستطيع ان ترتفع نتيجة التعلم الرياضيات. يعلم ان قيمة المتوسط من الاختبار الاخر في الدور الاول ٨٠%، تدل على المعايير الجيدة تقريبا. و الاختبار الاخر في الدور الثاني ٩٧،١٤%، تدل على المعايير الجيدة. تدل هذه النتيجة الارتفاع ١٧،١٤%. يشهد ان تطبيق طريقة لعبة التربوي بوسيلة داكون قد ارتفع نتيجة التعلم علوم الرياضيات في مادة ضعف المشاركة الاصغر و عنصر المشاركة الاكبر عند الطلاب في الصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية النصر كاومان تولونج اجونج الإسلامية للعام الدراسي ٢٠١٥/٢٠١٦.

ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Penerapan Metode *Education Games* Berbasis Alat Peraga Dakon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung" ini ditulis oleh Fransisca Dwi Shanti, NIM. 2817123070, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Tulungagung,yang dibimbing oleh Bapak Dr. Agus Purwowidodo, M. Pd.

Kata kunci : *Educations games*, alat peraga, dakon.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran Matematika di SD Islam An-Nashr, Kauman, Tulungagung, yang hasil belajar peserta didik masih relatif rendah. Dalam hal ini peneliti berusaha mengatasi permasalahan tersebut melalui penggunaan metode *education games* berbasis alat peraga dakon. Penerapan metode *education games* berbasis alat peraga dakon dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat membantu pemahaman peserta didik dalam belajar matematika, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana penerapan metode *education games* berbasis alat peraga dakon pada mata pelajaran matematika pokok bahasan FPB dan KPK peserta didik kelas IV di SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung tahun ajaran 2015/2016? (2) Bagaimana peningkatan hasil belajar dengan menerapkan metode *education games* berbasis alat peraga dakon pada mata pelajaran matematika pokok bahasan FPB dan KPK peserta didik kelas IV SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung tahun ajaran 2015/2016?

Adapun tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan penerapan metode *education game* berbasis alat peraga dakon pada mata pelajaran matematika pokok bahasan FPB dan KPK peserta didik kelas IV di SDI An Nashr Kauman Tulungagung tahun ajaran 2015/2016. (2) Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui metode *education games* berbasis alat peraga dakon pada mata pelajaran matematika pokok bahasan FPB dan KPK peserta didik kelas IV SDI An-Nashr Kauman Tulungagung tahun ajaran 2015/2016.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*class action research*) sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Islam An-Nashr Kauman, Tulungagung, teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data antara lain tes, observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila penguasaan materi peserta didik mencapai 85% dari tujuan yang seharusnya tercapai, dengan nilai kriteria ketuntasan minimal 75.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *metode education* games berbasis alat peraga dakon dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus

pertama ke siklus kedua yaitu nilai rata-rata hasil belajar pada tes akhir siklus pertama adalah 80% yang berada pada kriteria cukup baik, sedangkan pada tes akhir siklus kedua adalah 97,14% dan berada pada kriteria baik. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar17,14%. Dari data tersebut terlihat bahwa penerapan metode *education games* berbasis alat peraga dakon dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi kelipatan persekutuan terkecil dan faktor persekutuan terbesar kelas IV di SD Islam An-Nashr, Kauman, Tulungagung tahun ajaran 2015/2016.

ABSTRACT

Thesis with the title "The Implementation of Education Games Method on the Basis of Dakon to Increase the Student Learning Student at Fourth Grade Islamic Elementary School An-Nashr Kauman Tulungagung" written by Fransisca Dwi Shanti, NIM. 2817123070, Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Education, IAIN Tulungagung, guided by: Dr. Agus Purwowidodo, M. Pd.

Keywords: Education Games Method on the Basis of Dakon, Learning Outcomes.

This research was motivated by an activity in mathematic learning process at Islamic Elementary School An-Nashr Kauman Tulungagung that the student learning outcomes is low. From this reality, the researcher want to finish that problem by implementing education games method on the basis of dakon. Implementing education games method on the basis of dakon wish the instruction activity of mathematic can help the student understanding in mathematic learning, that can increasing a student learning outcomes.

Formulation of the problem in this thesis are: 1) How is the implementation of education games method on the basis of dakon in mathematic learning subject FPB and KPK Student at fourth Grade Islamic Elementary School An-Nashr Kauman Tulungagung academic year 2015/2016? 2) How is the increasing learning outcome by implementing education games method on the basis of dakon in mathematic subject FPB and KPK Student at fourth Grade Islamic Elementary School An-Nashr Kauman Tulungagung academic year 2015/2016?

The purpose of this research are: 1) To describe the implementation of education games method on the basis of dakon in mathematic learning subject FPB and KPK Student at fourth Grade Islamic Elementary School An-Nashr Kauman Tulungagung academic year 2015/2016. 2) To describe the increasing a student learning outcomes by implementing education games method on the basis of dakon in mathematic learning subject FPB and KPK Student at fourth Grade Islamic Elementary School An-Nashr Kauman Tulungagung academic year 2015/2016.

Type of this research is the Classroom Action Research (CAR) with two cycles. Every cycle consist of 4 steps, planning, actuating, observing, and reflecting. Focus of this research is the Student at fourth Grade Islamic Elementary School An-Nashr Kauman Tulungagung. The data collection used are, test, observation, interview, field note, and documentation. Data analyzation used are, data reduction, data presentation, and giving conclusion. The success indicator can be acquired if the student capability is 85% from the goal that should be achieved with the minimum criteria 75.

The result of research show that implementing education games method on the basis of dakon can increase Mathematic learning outcomes. That is evidenced with the increasement of student learning outcomes from first cycle to second cycle, that the average value in post test of first cycle is 80% in approximately good criteria. The post test of second cycle is 97,14% in good criteria. This is indicate an increasement 17,14%. That data show that by implementing education games method on the basis of dakon can increasing a student learning outcomes in mathematic learning subject FPB and KPK Student at fourth Grade Islamic Elementary School An-Nashr Kauman Tulungagung academic year 2015/2016.