ABSTRAK

Mochammat Taufiq, 2016. Peningkatan Keterampilan Sosial dengan Menggunakan Strategi Permainan *Jeopardy* Mata Pelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan pada Siswa Kelas III A MI Darussalam Pagesangan-Surabaya. Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing, Drs. Nadlir, M.Pd.I.

Kata Kunci : Keterampilan Sosial, Strategi Permainan *Jeopardy*.

Dalam penelitian ini dirumuskan beberapa rumusan masalah antara lain: Bagaimanakah penerapan strategi permainan *jeopardy* mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III A MI Darussalam Pagesangan-Surabaya? Serta Bagaimana peningkatan keterampilan sosial dengan strategi permainan *jeopardy* mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III A MI Darussalam Pagesangan-Surabaya?. Berawal dari masalah tersebut maka penelitian bertujuan :Untuk mengetahui pelaksanaan strategi permainan *jeopardy* mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III A MI Darussalam Pagesangan-Surabaya dan untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial dengan strategi permainan *jeopardy* mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III A MI Darussalam Pagesangan-Surabaya.

Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dengan model Kurt Lewin yang menyatakan dalam satu siklus terdapat empat langkah pokok, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu wawancara dengan guru dan siswa; observasi/pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan keterampilan sosial di kelas; dan tes. Data yang dianalisis adalah data yang berhubungan dengan keterampilan sosial siswa. Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Dari perhitungan dengan menggunakan teknik ini diperoleh hasil yaitu: (1) Penerapan strategi permainan *jeopardy* mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III A MI Darussalam Pagesangan-Surabaya, dapat dilihat pada peningkatan aktivitas guru siklus I sebesar 83,06 (Sangat Baik) menjadi 89,51 (Sangat Baik) pada siklus II dan aktivitas siswa siklus I sebesar 73,68 (Baik) menjadi 88,23 (Sangat Baik) pada siklus II. (2) Adanya peningkatan keterampilan sosial dengan menggunakan strategi permainan *jeopardy* mata pelajaran IPS kelas III A MI Darussalam Pagesangan-Surabaya, dapat dilihat pada peningkatan hasil pengamatan keterampilan sosial di kelas siklus I sebesar 67,70 (Baik) menjadi 79,08 (Sangat Baik) pada siklus II dan nilai rata-rata kelas siklus I sebesar 68,27 (Baik) menjadi 79,58 (Baik) pada siklus II serta persentase ketuntasan belajar siklus I sebesar 62% (Tinggi) menjadi 76% (Tinggi) pada siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id