

**PENGARUH METODE PERMAINAN *TREASURE CLUE* DALAM
PEMBELAJARAN IPA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI
MI NURUL ULUM UNGGULAN SUKOREJO KABUPATEN
BOJONEGORO**

ABSTRAKSI

Imamah, Nurul, 2019, Skripsi Strata 1 (S1), Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam (IAI) Sunan Giri Bojonegoro.

Pembimbing: Zumrotus Sa'diyah, M.Pd.I

Metode permainan merupakan salah satu cara mentransfer materi pelajaran agar lebih mudah diterima siswa. Dalam penelitian ini penulis membahas penerapan penggunaan metode permainan *Treasure Clue* (belajar sambil bermain). Hasil belajar siswa masih tetap menjadi indikator untuk menilai tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar, hasil belajar yang baik akan mencerminkan gaya belajar yang baik karena dengan mengetahui dan memahami metode belajar yang terbaik bagi dirinya akan membantu siswa dalam belajar sehingga hasil belajar yang dihasilkan akan maksimal.

Berpijak dari uraian di atas tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk dapat menerapkan penggunaan metode permainan *Treasure Clue* pada pembelajaran IPA materi ciri khusus makhluk hidup di kelas VI MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro, (2) untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VI MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro, (3) untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode permainan *Treasure Clue* pada pembelajaran IPA materi ciri khusus makhluk hidup di kelas VI MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, metode pengumpulan data yaitu observasi, interview, dokumentasi, tes dan angket. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Kabupaten Bojonegoro dengan jumlah 26 anak. Dan data di analisis dengan analisis data statistik, kemudian dengan menggunakan rumus product moment.

Dalam akhir pengolahan data telah diketahui Nilai $r_{xy} = 0,888$ dan terakhir memberikan interpretasi, sehingga telah terbukti bahwa metode permainan *Treasure Clue* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang sangat baik.

Kata kunci: Metode Permainan *Treasure Clue*, Hasil Belajar Siswa