



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Siel, (2018) : Penerapan Metode Permainan Hitung Mundur untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 009 Pulau Panjang Hulu Kecamatan Inuman Kabupaten Kuansing.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika melalui metode permainan hitung mundur di Kelas V SDN 009 Pulau Panjang Hulu Kecamatan Inuman Kabupaten Kuansing. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa diantaranya, siswa tidak serius dalam mengikuti pelajaran, siswa sering kali berbicara dan bermain di dalam kelas dengan teman sebangkunya waktu pembelajaran berlangsung dan siswa cenderung diam bila guru menanyakan tentang materi yang belum dipahami serta ada siswa yang tidak memperhatikan pertanyaan yang ditanyakan guru.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah penerapan metode permainan hitung mundur dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dua siklus, setiap siklus terdiri dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat diketahui bahwa metode permainan hitung mundur dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase sebelum tindakan motivasi belajar siswa hanya mencapai 45%. Kemudian setelah menerapkan metode permainan hitung mundur pada siklus I yaitu 58,75%. Pada siklus II yaitu 83,125%. Dengan demikian bahwa metode permainan hitung mundur dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar Siswa, Metode Permainan Hitung Mundur*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Siel, (2018): The Implementation of Countdown Game Method in Increasing Student Learning Motivation on Mathematics Subject at the Fifth Grade of State Elementary School 009 Pulau Panjang Hulu, Inuman District, Kuansing Regency

This research aimed at knowing the increase of student learning motivation on Mathematics subject through Countdown game method at the fifth grade of State Elementary School 009 Pulau Panjang Hulu, Inuman District, Kuansing Regency. It was instigated by the low of student learning motivation such as: students could not be serious in learning, they spoke each other and play in the class during the learning, they were quiet when the teacher questioned the material that they did not understand, and some of them did not pay attention to the teacher question. It was a Classroom Action Research. The subjects of this research were the teachers and students, and the objects were the implementation of Countdown game method and student learning motivation. This research was conducted for two cycles, and every cycle comprised two meetings. Observation and documentation were the techniques of collecting the data. Descriptive analysis was the technique of analyzing the data. Based on the research findings and data analyses, it could be known that Countdown game method could increase student learning motivation. It could be seen from the percentage of student learning motivation before the action that was 45%. After implementing the game method in the first cycle, it was 58.75%. In the second cycle, it was 83.125%. Thus, Countdown game method could increase student learning motivation especially on Mathematics subject.

Keywords: *Student Learning Motivation, Countdown Game Method*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

سيئيل، (٢٠١٨) : تطبيق طريقة لعبة الحساب التنازلي لترقية حماسة التعلم لدى التلاميذ في مادة الرياضية للصف السابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية التاسعة ببولاو فنجانج كوانتان سينجينجي.

هذا البحث يهدف إلى معرفة ترقية حماسة التعلم لدى التلاميذ في مادة الرياضية للصف السابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية التاسعة ببولاو فنجانج كوانتان سينجينجي، وكان مؤسسا على انخفاض حماسة التعلم لدى التلاميذ وهو كما يلي : التلاميذ لا يجدون في مشاركة التعليم، وهم يتحدثون ويلعبون دائما مع من في نفس مجالسهم أثناء التعلم، وهم يسكتون من سؤال ما لا يفهمون عن الدرس وبعضهم لا يهتمون الأسئلة من المدرس. هذا البحث بحث إجراء الفصل. أفراد هذا البحث المدرس والتلاميذ، وأما موضوعه فتطبيق طريقة لعبة الحساب التنازلي لترقية حماسة التعلم لدى التلاميذ. تكوّن هذا البحث من الدورتين، وكان في دورة لقاءان. أسلوبا جمع البيانات في هذا البحث هما الملاحظة والتوثيق. وأما أسلوب تحليل البيانات فهو تحليل وصفي. مؤسسا على نتيجة البحث وتحليل البيانات، كان تطبيق طريقة لعبة الحساب التنازلي لترقية حماسة التعلم لدى التلاميذ. واتضح هذا الأثر بالمقارنة بين ما لم يكن إجراء حماسة التعلم لدى التلاميذ بقدر ٤٥% فحسب وبعد ما كان لديهم تطبيق طريقة لعبة الحساب التنازلي في الدورة الأولى بقدر ٥٨.٧٥% وفي الدورة الثانية بقدر ٨٣.١٢٥%. تم الاستنباط على ذلك أنّ تطبيق طريقة لعبة الحساب التنازلي ناجح في لترقية حماسة التعلم لدى التلاميذ خاصة في مادة الرياضية.

الكلمات الأساسية : حماسة التعلم لدى التلاميذ، طريقة لعبة الحساب التنازلي.