

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

### **Suci Lestari, (2018): Penerapan Permainan Cerita Berantai untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan permainan cerita berantai Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa di antaranya, siswa kurang serius dalam mengikuti pelajaran, siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dan siswa cenderung diam bila guru menanyakan tentang materi yang belum dipahami. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah permainan cerita berantai dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat diketahui bahwa permainan cerita berantai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase sebelum tindakan motivasi belajar siswa hanya mencapai rata-rata persentase 50% dengan kategori “rendah”. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pada siklus I motivasi belajar siswa mencapai 62,18% dengan kategori “cukup tinggi”. Dan pada siklus II motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata persentase 82,15% dengan kategori “sangat tinggi”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan cerita berantai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Permainan Cerita Berantai, Motivasi Belajar Siswa*

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

**Suci Lestari, (2018): The Implementation of Chain Story Game in Increasing Student Learning Motivation on Indonesian Language Subject at the Fifth Grade of Islamic Elementary School of Al Falah Naumbai, Kampar District, Kampar Regency**

This research aimed at knowing the increase student learning motivation on Indonesian Language subject through the implementation of Chain Story game at the fifth grade of Islamic Elementary School of Al Falah Naumbai, Kampar District, Kampar Regency. It was instigated by the low of student learning motivation such as: students were not serious in the learning, they did not pay attention to the teacher explanation, they tend to be silent when their teacher asked the material that they did not understand. This research was a Classroom Action Research. The subjects of this research were the teachers and students, and the objects were Chain Story game and student learning motivation. This research was conducted for two cycles, and every cycle comprised two meetings. Questionnaire, observation, and documentation were the techniques of collecting the data. The technique of analyzing the data was Percentage of Descriptive analysis. Based on the research findings and data analyses, it could be known that Chain Story game could increase student learning motivation. It could be seen from percentage before action student learning motivation that was 50% and it was on low category. After improvement action in the first cycle, student learning motivation was 62.18% and it was on high enough category. In the second cycle, it was increasing, and its mean percentage was 82.15% that was on high category. Thus, it could be concluded that Chain Story game could increase student learning motivation.

**Keywords:** *Chain Story Game, Student Learning Motivation*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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

سوتشي لستاري، (2018): تطبيق لعبة الحكاية المسلسلة لترقية دافع التعلم في مادة اللغة الإندونيسية لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية الإسلامية الفلاح ناومباي بجمهورية كامبار منطقة كامبار.

هذا البحث يهدف إلى معرفة ترقية دافع التعلم في مادة اللغة الإندونيسية من خلال تطبيق لعبة الحكاية المسلسلة لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية الإسلامية الفلاح ناومباي بجمهورية كامبار منطقة كامبار. خلفية هذا البحث انخفاض دافع التعلم لدى التلاميذ، ويظهر ذلك من نقصان جديتهم في التعلم، ونقصان اهتمامهم إلى شرح المدرس، وكثرة سكوتهم عندما سألهم المدرس عن المادة التي لم يفهموها. هذا البحث بحث إجرائي. أفراد هذا البحث المدرس والتلاميذ. وأما موضوع هذا البحث فهو لعبة الحكاية المسلسلة ودافع التعلم لدى التلاميذ. جرى تنفيذ هذا البحث في الدورتين، ولكل دورة لقاءان. أساليب جمع البيانات في هذا البحث هي الملاحظة، والتوثيق. وأما أسلوب تحليل البيانات هنا فهو تحليل وصفي مع النسبة المئوية. بناء على نتيجة البحث وتحليل البيانات، يُعرف بأن لعبة الحكاية المسلسلة تتمكن من ترقية دافع التعلم لدى التلاميذ، ويتأكد ذلك بالنظر إلى النتائج المعدلة لدى التلاميذ قبل الإجراء وهي 50% وهي في المستوى "الضعيف". وبعد الإجراء في الدورة الأولى صارت النتائج المعدلة 62,18% ولم تزل في المستوى "المقبول". ثم ترقى في الدورة الثانية وأصبحت 82,15% وهي في المستوى "الجيد جدا". وهكذا تم الاستنباط بأن لعبة الحكاية المسلسلة تتمكن من ترقية دافع التعلم لدى التلاميذ.

الكلمات الأساسية: لعبة الحكاية المسلسلة، دافع التعلم لدى التلاميذ.