



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

Auriza Maulana, (2017): Penerapan Strategi Permainan Menguasai Pelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar Negeri 181 Pekanbaru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui penerapan strategi permainan menguasai pelajaran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 181 Pekanbaru. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa, hal ini terlihat kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran seperti siswa lebih banyak diam dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru, dan ketika dilakukan diskusi siswa kurang aktif.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan strategi permainan menguasai pelajaran dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dua siklus dan setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data bahwa strategi permainan menguasai pelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat motivasi belajar siswa sebelum tindakan hanya 61%. Setelah menerapkan strategi permainan menguasai pelajaran pada siklus I motivasi belajar siswa meningkat menjadi 72%. Pada siklus II motivasi belajar siswa meningkat menjadi 80%. Artinya, sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi permainan menguasai pelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 181 Pekanbaru.

Kata Kunci : *Penerapan /Strategi Permainan Menguasai Pelajaran /Motivasi Belajar Siswa /Ilmu Pengetahuan Alam*



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. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Auriza Maulana, (2017): The Implementation of *Menguasai Pelajaran* Game Strategy in Increasing Student Learing Motivation on Natural Science Subject at the Fifth Grade of State Elementary School 181 Pekanbaru

This research aimed at knowing the increase of student learning motivation on Natural Science subject through the implementation of *Menguasai Pelajaran* game strategyat the fifth grade of State Elementary School 181 Pekanbaru. This research was instigated by the low of student learning achievement, it could be identified from the lack of student learning motivation in the learning process such as most of them were quiet, they just listen the teacher explanation, they were not active in discussion. This research was a Classroom Action Research. The subjects of this research were the teachers and students, and the objects were the implementation of*Menguasai Pelajaran* game strategy andstudent 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 statistical data analysis was the technique of analyzing the data. Based on the research findings and data analyses, *Menguasai Pelajaran* game strategy could increasestudent learning motivation. It could be seen that student learning motivation was 61% before the action. After implementing the strategy in the first cycle, student learning motivation increased to 72%. In the second cycle,student learning motivation increased to 80%. It meant that the success indicator determined was passed. Thus, it could be concluded that the implementation of*Menguasai Pelajaran* game strategy could increasestudent learning motivationat the fifth grade of State Elementary School 181 Pekanbaru.

Keywords: *The Implementation /of Menguasai Pelajaran Game Strategy/ Student Learning Motivation /Natural Science*

UIN SUSKA RIAU

ملخص

اوريزا مولانا، (٢٠١٧)؛ تطبيق استراتيجية لعبة في اتقان درس لترقية دوافع تعلم التلاميذ في درس العلوم الطبيعية في الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١٨١ بكتارو

يهدف هذا البحث إلى معرفة ترقية دوافع تعلم التلاميذ في درس العلوم الطبيعية من خلال تنفيذ استراتيجية لعبة في اتقان درس للصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١٨١ بكتارو. كان الدافع لهذا البحث من قبل انخفاض دوافع التعلم التلاميذ، وظهرت عدم وجود دوافع التلاميذ في العملية التعليمية على سبيل المثال، التلاميذ يصمتون ويستمعون إلى ما شرحه المدرس من الدرس، وقلّ النشاط في المناقشة. هذا البحث هو بحث اجرائي للفصول الدراسية. وفرد البحث هو المدرس والتلاميذ. في حين أنّ موضوع البحث هو تطبيق استراتيجية لعبة في اتقان درس دوافع تعلم التلاميذ. وقد أجري هذا البحث في دورتين وأجرى كلّ دورة اجتماعين. تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هي الملاحظة والتوثيق. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي التحليل الوصفي للبيانات الإحصائية. وبناء على نتائج البحث وتحليل البيانات أنّ استراتيجية لعبه في اتقان درس قادرة على ترقية دوافع تعلم التلاميذ. ويمكن أن يرى دوافع تعلم التلاميذ قبل عمل ٦٦٪ فقط. بعد تطبيق استراتيجية لعبة في اتقان درس في دورة أولى زادت دوافع تعلم التلاميذ إلى ٧٢٪. في دورة ثانية دافع تعلم التلاميذ زاد إلى ٨٠٪، ووصلت إلى مؤشرات مجموعة التحاح. وبالتالي فإنّه يمكن الاستنتاج أنّ تطبيق استراتيجية لعبة في اتقان درس قادرة على ترقية دوافع تعلم التلاميذ في درس العلوم الطبيعية في الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١٨١ بكتارو

الكلمات الأساسية: تطبيق استراتيجية لعبة في اتقان درس، دوافع تعلم التلاميذ، العلوم الطبيعية