



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

Liza Hafizoh, (2017): Penerapan Metode Pembelajaran *Silent Game* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 163 Pekanbaru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Silent Game* di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 163 Pekanbaru. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa, diantaranya ketika guru menerangkan pelajaran masih ada siswa yang bergurau d dalam kelas, kemudian masih ada siswa yang malu-malu ketika ditunjuk kedepan kelas.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah penerapan Metode Pembelajaran *Silent Game* untuk dan peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus dilakukan dalam dua pertemuan. Agar penelitian ini lebih terarah sesuai dengan perencanaan, maka penelitian ini terdiri atas beberapa tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data bahwa penerapan Metode Pembelajaran *Silent Game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa , hal ini dapat dilihat hasil belajar siswa sebelum tindakan mencapai rata-rata 61% Kemudian setelah menerapkan Metode Pembelajaran *Silent Game* pada siklus I motivasi belajar siswa meningkat dengan rata-rata 72%. Pada siklus II hasil motivasi belajar siswa semakin meningkat dengan rata-rata 85%. Dengan demikian meningkatkan hasil motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 163 Pekanbaru.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran *Silent Game*.



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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.

ABSTRACT

Liza Hafizoh, (2017): The Implementation of Silent Game Learning Method in Increasing Student Learning Motivation on Social Science Subject at the Fifth Grade of State Elementary School 163 Pekanbaru

This research aimed at knowing the increase of student learning motivation on Social Science Subject through the implementation of Silent Game learning method at the Fifth Grade of State Elementary School 163 Pekanbaru. This research was instigated by the low of student learning motivation such as students joked in the class when the teacher was explaining and they were shy to come to the front of the class. This research was a Classroom Action Research. The subjects of this research were the teachers and students. The objects were the implementation of Silent Game learning method and the increase of student learning motivation. This research was conducted for two cycles, and every cycle comprised two meetings. In order to make the research directed, this research comprised several steps—planning the action, implementing, observing, and reflecting. Observation and documentation were the techniques of collecting the data. Descriptive statistic was the technique of analyzing the data. Based on the research findings and data analyses, the implementation of Silent Game learning method could increase student learning motivation. It could be identified from student learning motivation mean that was 61% before the action. After implementing the learning method in the first cycle, student learning motivation mean increased to 72%. In the second cycle, student learning motivation mean increased to 85%. Thus, Silent Game learning method could increase student learning motivation at the Fifth Grade of State Elementary School 163 Pekanbaru.

Keywords: *Silent Game Learning Method, Student Learning Motivation*

UIN SUSKA RIAU

ملخص

ليزا حفيطة، (٢٠١٧): تطبيق طريقة التعليم لعبة صامدة لترقية دوافع التعلم لدى التلاميذ في درس العلوم الاجتماعية للصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ١٦٣ بكتبارو

يهدف هذا البحث إلى معرفة ترقية دوافع التعلم لدى التلاميذ في درس العلوم الاجتماعية من تطبيق طريقة التعليم لعبة صامدة للصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ١٦٣ بكتبارو. كان الدافع وراء هذا البحث هو إنخفاض دوافع التعلم لدى التلاميذ، على سبيل مثال عندما يشرح المدرس الدرس لا يزال التلاميذ يمزحون في الفصول الدراسية، وهناك التلاميذ يشعر بالخجولة عندما التقدم إلى أمام الفصل. هذا البحث هو بحث إجرائي للفصول الدراسية. وأفراد البحث هو المدرس والتلاميذ. وموضوع هذا البحث هو تطبيق طريقة التعليم لعبة صامدة وترقية دوافع التعلم لدى التلاميذ. وقد أجري هذا البحث في دورتين كلّ دورة تعقد اجتماعين. لأن يكون هذا البحث أكثر تركيزاً وفقاً للتطبيق، يألف البحث على عدة مراحل: التخطيط والتنفيذ، والعمل، والمراقبة، والتفكير. تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هي الملاحظة والتوثيق. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي وصفية. وبناء على نتائج البحث وتحليل البيانات أن تطبيق طريقة التعليم لعبة صامدة قادراً على ترقية دوافع تعلم لدى التلاميذ، فإنه يمكن أن ينظر إلى دوافع تعلم التلاميذ قبل العمل فقط في المتوسط ٦١% ثم بعد تطبيق طريقة التعليم لعبة صامدة في الدورة الأولى كانت دوافع تعلم التلاميذ ترداد إلى المتوسط ٧٢% وفي الدورة الثانية نتائج لدوافع التعلم لدى التلاميذ ترداد ب معدل ٨٥%. وبالتالي كان تطبيق طريقة التعليم لعبة صامدة قادراً على ترقية دوافع التعلم لدى تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ١٦٣ بكتبارو.

الكلمات الأساسية: طريقة التعليم لعبة صامدة، دوافع التعلم، العلوم الاجتماعية

- 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.