



ABSTRAK

Vivin Gustina, (2017): Penerapan Metode Permainan Memilih Benda untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui metode permainan memilih benda di kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru. Yang dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan metode permainan memilih benda dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVB Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru tahun ajaran 2015-2016 dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan metode permainan memilih benda untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebelum tindakan motivasi belajar siswa diperoleh rata-rata 44,74% berada pada rentang 40% - 55% dengan kategori “Kurang Baik”. Pada siklus I motivasi belajar siswa secara klasikal meningkat menjadi 48,69% berada pada rentang 40% - 55% dengan kategori “Kurang Baik”. Sedangkan pada siklus II motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA juga meningkat dengan rata-rata 82,24% berada pada rentang 76% - 100% dengan kategori “Baik”.

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.

ABSTRACT

Vivin Gustina, (2017): The Implementation Method to Improve Game Prefer Benda Student Motivation in the Subjects of Natural Science in Elementary School Fourth Grade Isam Aziziyah Pekanbaru.

This study aims to determine the increase in student motivation on the subjects of Natural Sciences through the method of selecting objects game in the fourth grade elementary school Isam Aziziyah Pekanbaru. Which is motivated by the low student motivation on the subjects of Natural Sciences. The formulation of the issue in this research is how the application of methods of selecting objects games can improve students' motivation on the subjects of Natural Sciences in the fourth grade elementary school Isam Aziziyah Pekanbaru.

This study the Research class action (PTK), as subjects in this study were elementary school students in grade IVB Isam Aziziyah Pekanbaru 2015-2016 - +school year the number of students as many as 19 people. While the object of this research is the application of the method of selecting objects game to improve students' motivation on the subjects of science in the fourth grade elementary school Isam Aziziyah Pekanbaru. This study was conducted in two cycles as for the data collection techniques in this study using techniques of observation and documentation.

Based on the results of this study concluded that an increase in student motivation before action student motivation gained an average of 44.74% in the range of 40% - 55% to the category of "Not Good". In the first cycle of students' motivation classically increased to 48.69% in the range of 40% - 55% to the category of "Not Good". While on the second cycle students motivation in science subjects also increased by an average of 82.24% in the range 76% - 100% with the category of "Good".

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.

ملخص

فيفين غوستينا, (2017) : تطبيق طريقة اختيار لعبة الاجسام لترقية دوافع الطلاب في مادة العلوم الطبيعية في الصف الرابع في مدرسة الابتدائية الاسلامية المتكاملة العزيزية بكنبارو

يهدف هذا البحث لمعرفة ترقية دوافع الطلاب عند التعلّم مادة العلوم الطبيعية بطريقة اختيار لعبة الاجسام في الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الاسلامية المتكاملة العزيزية بكنبارو على خلفية ضعف دوافع التعلم الطلاب عند التعلم مادة العلوم الطبيعية. أما أسئلة البحث هل تطبيق طريقة اختيار لعبة الاجسام قادرة على الارتفاع دوافع الطلاب عند التعلّم مادة العلوم الطبيعية. هذا البحث يسمى بالبحث الاجرائي (PTK) وأفراد البحث جميع الطلاب من الصف الرابع الباء في المدرسة الابتدائية الاسلامية المتكاملة العزيزية بكنبارو في العام الدراسي 2015-2016 عددهم 19 شخصا. وموضوع البحث هو تطبيق طريقة اختيار لعبة الاجسام لترقية دوافع الطلاب عند تعلم علم الطبيعة في الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الاسلامية المتكاملة العزيزية بكنبارو. قام البحث على الدورتين متتابعتين. أما طريقة جمع البيانات استخدمت المقابلة و التوثيق. اعتبارا الى نتيجة البحث و تحليل البيانات التي قامت بها الباحثة فتكون خلاصة كما يلي: قبل وبعد بطبق في الدورة الاولى ارتفع دوافع الطلاب في التعلم دلت نتيجة 48,69% في نطاق 40% - 55% بعناصر "غير جيد". وبعد تطبيق في الدورة الثاني ارتفع دوافع الطلاب في التعلم بنتيجة 82,24% في نطاق 76% - 100% بعناصر "جيد"

الكلمات الاساسية : طريقة اختيار لعبة الاجسام، دوافع الطلاب