

**PENERAPAN STRATEGI PERMAINAN MELEMPAR ANGKA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 PEKANBARU**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Islam
(S.Pd.I.)



Oleh

**VERADILA PRORI
NIM. 10918006536**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1435 H/2014 M**

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul, *Penerapan Strategi Permainan Melempar Angka Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD Negeri 3 Pekanbaru* yang ditulis oleh Veradila Prori NIM. 10918006536 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 22 Sya'ban 1435 H/20 Juni 2014 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 22 Sya'ban 1435 H
20 Juni 2014 M

Mengesahkan

Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dra.Hj. Nurhasnawati, M.Pd

Penguji II

Annisa Kurniati, M.Pd

Penguji III

Drs. Nursalim, M.Pd

Penguji IV

Hrdina, M.Ag

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd
NIP. 19631214198803 1 002

ABSTRAK

Veradila Prori, (2014) : Penerapan Strategi Permainan Melempar Angka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas II SD Negeri 3 Pekanbaru, terdapat masalah dalam proses pembelajaran matematika. Sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi permainan melempar angka untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 3 Pekanbaru. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan strategi permainan melempar angka yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri 3 Pekanbaru.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas II yang berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data adalah dengan pengukuran proses belajar siswa, dokumentasi, wawancara dan lembar observasi. Prosedur penelitian model siklus yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui strategi permainan melempar angka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari prasiklus, ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Hal ini terbukti dari hasil analisis data pada prasiklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut: pada prasiklus diperoleh 51,9%. Pada siklus I diperoleh rata-rata 66,6%. Sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata 84,05% terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dengan kategori sangat sempurna. Simpulan penelitian ini adalah penerapan strategi permainan melempar angka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri 3 Pekanbaru tahun pelajaran 2013-2014.

ABSTRAK

VeradilaProri, (2014) : The Implementation the Strategy of Throwing-Number's Game to Increase the Learning Motivation of Mathematics Subjects for Second Graders in State Elementary School 3 of Pekanbaru

Based on the observations conducted in second grades students of SD Negeri 3 in Pekanbaru, there are problems in the process of learning mathematics . So this has an impact on low levels of the students' motivation to learn. The aims of this study is to describe the implementation the strategy of throwing-number's game to increase the learning motivation of mathematics for second graders in SD Negeri 3 of Pekanbaru city. The Formulation of the problem in this research was how the implementation the strategy of throwing number's game be able to increase the learning motivation of mathematics for second graders in SD Negeri 3 of Pekanbaru.

This study was a classroom action research (CAR). The study was conducted in two cycles, each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. The data collected through measurement of the student learning process, documentation, interview and the observation sheets. The subject of this research were 32 pupil of second graders. The procedure of this study consists of four stages including planning, action, observation, and reflection.

The result of the study indicate that the students' motivation to learn through the throwing-number game strategy have increased from pre cycle to first cycle and from first cycle to second cycle. The results of the data analysis proves that pre-cycle, the first cycle and second cycle as follows: the pre-cycle was obtained 51,9%, first cycle obtained an average of 66,6%, while second cycle have improvement by obtained an average of 84,05% of students' motivation to learn with perfectly categorized. The conclusion of this study is implementation of a strategy of throwing-number's game can increase of students' motivation to learn the mathematics subjects in the second graders of SD Negeri 3 in Pekanbaru in academic year of 2013-2014.

فيراديليا فروري () : تطبيق لعبة رمي الأرقام لترقية دوافع تعلم الطلاب في درس
الرياضية لطلاب الصف الثاني بالمدرسة الابتدائية الحكومية

بناء على الملاحظة بالمدرسة الابتدائية الحكومية باكنبارو هناك المشكلة في عملية
التعلم و التعليم حتى تؤثر إلى انخفاض دوافع تعلم الطلاب. تهدف الدراسة لوصف تطبيق
لعبة رمي الأرقام لترقية دوافع تعلم الطلاب في درس الرياضية لطلاب الصف الثاني
بالمدرسة الابتدائية الحكومية باكنبارو. كانت صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي كيف
تطبيق لعبة رمي الأرقام لترقية دوافع تعلم الطلاب في درس الرياضية لطلاب الصف الثاني
بالمدرسة الابتدائية الحكومية باكنبارو. هذه الدراسة هي دراسة عملية الفصل. عقدت
الدراسة في الدورين و في كل دور تتكون من إعداد الإجراءات، تنفيذ الإجراءات، الملاحظة
التأمل. المواضيع في هذه الدراسة هي طلاب الصف الثاني بقدر نقرأ تقنية جمع
البيانات في هذه الدراسة هي قياس عملية التعلم، التوثيق، المقابلة و ورقة الملاحظة.
إجراء الدور في هذه الدراسة هي أربع و هي إعداد الإجراءات، تنفيذ الإجراءات، الملاحظة و
تدل حصول الدراسة على أن استراتيجية لعبة رمي الأرقام تحسن دوافع تعلم الطلاب
من قبل الإجراءات، في الدور الأول و الدور الثاني. دل ذلك على أن حصول تحليل البيانات

٥١,٩

٨٤,٠٥

٦٦,٦

الطلاب على المستوى جيد جدا. الاستنباط في هذه الدراسة هو أن تطبيق لعبة رمي الأرقام
تحسن دوافع تعلم الطلاب في درس الرياضية لطلاب الصف الثاني بالمدرسة الابتدائية
الحكومية

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Defenisi Istilah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Kerangka Teoretis	9
B. Penelitian yang Relevan	24
C. Indikator Keberhasilan	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Subjek dan Objek Penelitian	29
B. Tempat Penelitian	29
C. Rancangan Penelitian	29
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian	37
B. Hasil Penelitian	46
C. Pembahasan	98
D. Temuan	102
BAB V PENUTUP	103
A. Kesimpulan	103
B. Saran	104
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	