View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk
brought to you by CORE
provided by Analisis Harga Pokok Produksi Rumah Pada

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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

ABSTRAK

Ravitel Yayang Sahena, (2018) : Penerapan Strategi Permainan *The Webs* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyah Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui penerapan strategi permainan *the webs* di kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyah Pekanbaru. Penelitian ini di latar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa diantaranya siswa kurang serius dalam mengikuti pelajaran, kurang menjawab pertanyaan ketika guru bertanya dan kurang mengerjakan tugas yang diberikan guru. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah guru dan siswa. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan strategi permainan *the webs* dan motivasi belajar. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan teknik deskriptif kualitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian analisis data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum tindakan hanya 43% atau masih tergolong "Sedang". kemudian setelah diterapkan strategi permainan *the webs* pada siklus I, motivasi belajar siswa meningkat menjadi 60% atau tergolong "Tinggi". kemudian pada siklus II motivasi belajar siswa semakin meningkat menjadi 89% atau tergolong "Sangat Tinggi". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi permainan *the webs* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyah Pekanbaru.

Kata Kunci : ***Strategi Permainan The Webs, Motivasi Belajar Siswa, Ilmu Pengetahuan Alam***

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

ABSTRACT

Ravitel Yayang Sahena, (2018): The Implementation of *The Webs* Game Strategy in Increasing Student Learning Motivation on Natural Science Subject at the Fifth Grade of Islamic Integrated Elementary School of Aziziyah Pekanbaru

This research aimed at knowing the increase of student learning motivation on Natural Science subject through the implementation of *The Webs* game strategy at the fifth grade of Islamic Integrated Elementary School of Aziziyah Pekanbaru. It was instigated by the low of student learning motivation such as students were less serious in the learning, they did not answer when their teacher was asking a question, and they did not do the assignment given by the teacher. This research was a Classroom Action Research. The subjects of this research were the teachers and students, and the objects were the implementation of *The Webs* game strategy and 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. The technique of analyzing the data was Percentage of Qualitative descriptive technique. Based on the research findings and data analyses, it showed that student learning motivation was 43% before the action and it was on medium category. After implementing *The Webs* game strategy in the first cycle, student learning motivation increased to 60% and it was on high category. In the second cycle, student learning motivation increased more to 89% and it was on very high category. Thus, it could be concluded that the implementation of *The Webs* game strategy could increase student learning motivation on Natural Science subject at the fifth grade of Islamic Integrated Elementary School of Aziziyah Pekanbaru.

Keywords: ***The Webs Game Strategy, Student Learning Motivation, Natural Science***

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

ملخص

رافيتيل ياينج ساحينا، (2018) : تطبيق إستراتيجية لعبة الشبكات لترقية دافع التعلم في مادة العلوم الطبيعية لدى تلاميذ الفصل الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية عزيزية بكنبارو.

هذا البحث يهدف إلى معرفة ترقية دافع التعلم في مادة العلوم الطبيعية من خلال تطبيق إستراتيجية لعبة الشبكات لدى تلاميذ الفصل الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية عزيزية بكنبارو. خلفية هذا البحث انخفاض دافع التعلم لدى التلاميذ كمثل الاهتمام الناقص في التعلم، وعدم إجابة أسئلة المدرس، وترك الواجب الذي كلفهم المدرس. هذا البحث بحث إجرائي. أفراد هذا البحث المدرس والتلاميذ. موضوع هذا البحث تطبيق إستراتيجية لعبة الشبكات ودافع التعلم. وجرى تنفيذ هذا البحث في الدورتين ولكل دورة لقاءان. وأسلوبا جمع البيانات هنا الملاحظة والتوثيق. أسلوب تحليل البيانات هنا أسلوب وصفي كيفي مع النسبة المئوية. وبناء على نتيجة البحث وتحليل البيانات، كان دافع التعلم لدى التلاميذ قبل الإجراء بقدر 43% فحسب وهو في المستوى المتوسط، وبعد تطبيق إستراتيجية لعبة الشبكات في الدورة الأولى أصبح 60% أو في المستوى المرتفع، وأما في الدورة الثانية أصبح 89% وهو في مستوى مرتفع جدا. وهكذا تم الاستنباط بأن تطبيق إستراتيجية لعبة الشبكات يتمكن من ترقية دافع التعلم في مادة العلوم الطبيعية لدى تلاميذ الفصل الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية عزيزية بكنبارو.

الكلمات الأساسية : *إستراتيجية لعبة الشبكات، دافع التعلم لدى التلاميذ، العلوم الطبيعية.*