

ABSTRACT

Erinca Simarmata (31420120006)

THE USE OF A RELAY RACE GAME TO INCREASE GRADE V STUDENTS' MOTIVATION IN LEARNING ENGLISH AT XYZ ELEMENTARY SCHOOL

(xiii + 67 pages; 7 figures; 6 tables; 16 appendices)

Motivation is one of the important things needed in every student. It is important in energizing, directing, and sustaining behavior of the students during the learning process in the classroom. While observing a grade V in an elementary school at Tangerang, it was found that students did not show interest in the lesson and effort in doing the tasks in the classroom. The students did not show much motivation in learning English in the classroom.

The researched used by the researcher is Classroom Action Research (CAR). The objectives of the research were to find out how the use of a Relay Race game could increase students' motivation in learning English and how Relay Race game procedures were implemented in the learning. The instruments used were observation checklist done by mentor and researcher's partner, questionnaires done by the students, and reflective journals done by the researcher. After conducting the research, the results showed that the motivation of the students in learning English was increased using a Relay Race game.

References: 35 (1999-2015)

Key words: Motivation, Game, Relay Race

ABSTRAK

Erinca Simarmata (31420120006)

PENGGUNAAN SEBUAH PERMAINAN *RELAY RACE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA KELAS V DALAM BELAJAR BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR XYZ

(xiii+67 halaman; 7 gambar; 6 tabel; 16 lampiran)

Motivasi adalah salah satu hal penting yang dibutuhkan dalam diri setiap siswa. Hal ini penting untuk memberi tenaga, mengarahkan, dan menyokong sikap siswa selama proses pembelajaran di kelas. Selama masa pengamatan yang dilakukan di kelas V di sebuah sekolah dasar di Tangerang, ditemukan bahwa siswa tidak menunjukkan ketertarikan terhadap pelajaran dan usaha dalam mengerjakan tugas-tugas di kelas. Siswa tidak menunjukkan motivasi yang besar dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.

Metode yang diadakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana permainan *Relay Race* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar Bahasa Inggris dan bagaimana prosedur permainan *Relay Race* diterapkan di pembelajaran tersebut. Instrumen yang digunakan adalah observasi *checklist* oleh mentor dan rekan peneliti, kuisisioner oleh siswa, dan jurnal refleksi oleh peneliti. Setelah mengadakan penelitian ini, hasil yang diperoleh adalah bahwa motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris dapat meningkat menggunakan permainan *Relay Race*.

Referensi: 35 (1999-2015)

Kata Kunci: Motivasi, Permainan, *Relay Race*