

## **ABSTRACT**

**NAME : C. Kiky Puspita Anggraeni**

**NIM : 40720060003**

Often, teachers are not aware that they use uninteresting presentation and repeated teaching methods which makes students bored. Unfortunately it can make students lack motivation. The objective of this research is to understand more about the use of educational games. Through a descriptive and narrative qualitative case study in an international school in Jakarta area, a Classroom Action Research (CAR) was done. This study finally shows that educational games can be used to increase students' motivation in learning Social Science. Therefore educational games should be learned more in order to get the best way to apply in teaching learning process.

## **ABSTRAK**

**NAME : C. Kiky Puspita Anggraeni**

**NIM : 40720060003**

Seringkali, para guru tidak menyadari bahwa mereka menggunakan presentasi yang tidak menarik dan metode mengajar yang diulang-ulang yang membuat siswa bosan. Sayangnya, hal ini membuat siswa kurang motivasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui permainan pembelajaran secara lebih lagi. Melalui sebuah metode deskriptif dan naratif kualitatif di sebuah sekolah internasional di daerah Jakarta, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan. Studi ini akhirnya membuktikan bahwa permainan pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dalam siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Oleh karena itu, permainan pembelajaran harus dipelajari secara lebih mendalam untuk mendapatkan metode yang terbaik dalam pengaplikasiannya dalam proses belajar mengajar.