

ABSTRAK

Karunia Tiara Vani (40720060021)

PENGGUNAAN PERMAINAN VARIATIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS 9
(xvii + 79 halaman: 11 Lampiran)

Pembelajaran dalam kelas seharusnya dapat menciptakan atmosfer belajar yang dapat membantu siswa agar dapat termotivasi untuk belajar. Seringkali guru tidak dapat menciptakan atmosfer yang dapat menumbuhkan motivasi karena tidak menyadari karakteristik siswa. Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial, maka diperlukan penelitian dalam penerapan permainan yang variatif di dalam pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur, observasi, wawancara, dan catatan harian atau jurnal refleksi, dan dokumentasi dari pelaksanaan tiap siklus. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus penelitian tindakan kelas yang tiap siklusnya terdiri dari perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Dari hasil pelaksanaan tiga siklus dan analisis yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa penerapan permainan variatif dapat meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 9.

Kata Kunci : Permainan dan Motivasi

Referensi 29 (1980-2009)

ABSTRACT

Karunia Tiara Vani (40720060021)

THE IMPLICATION OF VARIOUS GAMES TO INCREASE GRADE 9 STUDENTS MOTIVATION IN LEARNING SOCIAL STUDIES

(xvii + 79 pages: 11 Appendix)

Learning in the classroom should create atmosphere that helps students to be motivated to learn. in fact, teachers cannot create the atmosphere that promote motivation because they don't consider the characteristics of the students. To increase student motivation in learning Social Studies, it is needed research in applying various games in learning process.

The data was gathered by doing study of literature, observation, interview, daily journal or reflection, and documentation of action in each cycle. The research was classroom action research consisted of 3cycles of planning, action, observation, and reflection.

The result of applying these 3 cycles and analysis, it was identified, that the use of various games could increase grade 9 student motivation in learning Ilmu Pengetahuan Sosial.

Key Words : Games and Motivation
References 29 (1980-2009)