

## ABSTRAK

**Anselmus Doni (40120060002)**

### **PENGGUNAAN PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X**

(xvii + 73 halaman: 1 gambar, 3 tabel; 3 lampiran)

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat peningkatan motivasi siswa didalam belajar matematika dengan menggunakan permainan. Penelitian dilaksanakan di salah satu SMA swasta di Ngabang pada kelas X dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang. Konsep yang diajarkan peneliti di dalam melakukan penelitian ini adalah konsep pertidaksamaan. Instrumen untuk mengumpulkan data berupa jurnal refleksi, *feed back* mentor, dan angket penilaian siswa terhadap guru. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, peneliti berkesimpulan bahwa proses pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika.

{Referensi: 40 (1992-2010)}

## **ABSTRACT**

**Anselmus Doni (40120060002)**

### **THE USE OF GAME TO IMPROVE LEARNING MOTIVATION IN MATHEMATICS IN GRADE X**

(xvii + 73 pages: 1 figure, 3 tables; 3 appendices)

This research aims at seing determining improving of students' motivation in learning mathematics by using game. The research is conducted in grade 10 of a state Senior High School in Ngabang with 23 students. The concept taught by the researcher in conducting the research is inequality. The data is collected through journal reflection, mentor's feedback, and questionnaires from students to teacher. Based on the result of the result conducted, the researcher concludes that learning mathematics by using game can improve students' motivation.

{References: 40 (1992-2010)}