

## ABSTRAK

Fenny Jayanita Ritonga, 109811043. " Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Dengan Menggunakan Metode Permainan Pada Pembelajaran IPA kelas V Sd Negeri 066430 Pasar Nippon Medan ". Skripsi, Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Medan.

Yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah : 1) Rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran pesawat sederhana, 2) Guru hanya menggunakan metode ceramah dan kurang mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran. 3) siswa menganggap bahwa IPA itu pelajaran yang sulit untuk dipelajari dan membosankan 4) Hasil belajar siswa rendah. Kemudian yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pesawat sederhana ( membuat jungkat – jungkit ) dengan menggunakan metode permainan 2) Menambah kemampuan guru dalam mengajar dengan penggunaan metode permainan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 066430 Pasar Nippon Medan yang berjumlah 30 orang pada tahun ajaran 2011-2012 . Objek dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pesawat sederhana membuat jungkat- jungkit dengan menggunakan metode permainan.

Penelitian dilaksanakan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan , pengamatan dan refleksi. Instrument penilaian menggunakan lembar observasi. Tahap yang dilakukan dari awal sampai selesai adalah dengan melakukan kegiatan pada siklus I sampai dengan siklus II pertemuan IV di peroleh data sebagai berikut ini : dengan menggunakan metode permainan dalam pembelajaran IPA materi pesawat sederhana dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hal ini dapat dilihat dari 6 indikator yang ada yaitu indikator yang 1 adalah adanya hasrat dan keinginan berhasil pada pertemuan I sebanyak 39,1% , pada pertemuan II menjadi 50,8% , pada pertemuan III 60% dan pada pertemuan ke IV adalah 84,2 % . indikator yang 2 adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar pada pertemuan I sebanyak 43,3% , pada pertemuan II menjadi 52,5%, pada pertemuan III 65% dan pada pertemuan IV sebanyak 86,7%. Indikator yang 3 adanya harapan dan cita-cita masa depan, pada pertemuan I sebanyak 45%, pada pertemuan II menjadi 58,3%, pada pertemuan III sebanyak 67,5%, pada pertemuan IV sebanyak 93,3%. Indikator yang 4 adanya penghargaan dalam belajar, pada pertemuan I sebanyak 40%, pada pertemuan II menjadi 47,5%, pada pertemuan III sebanyak 62,5 % , pada pertemuan IV menjadi 90%. Indikator yang 5 adanya kegiatan yang menarik , pertemuan I sebanyak 40% , pada pertemuan II menjadi 46,6%, pada pertemuan III 60% , pada pertemuan IV menjadi 88,3%. Indikator yang 6 adanya lingkungan belajar yang kondusif, pada pertemuan I sebanyak 50%, pada pertemuan II menjadi 100%, pada pertemuan III 100%, pada pertemuan IV sebanyak 100%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode permainan permainan dapat meningkat jika diterapkan pada pelajaran IPA materi pesawat sederhana yaitu membuat jungkat-jungkit di kelas V SD Negeri 066430 Medan Tahun Ajaran 2011-2012.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY