

ABSTRAK

Cahaya Wulandari, 2022. Nim: 17.1.13.008. *Pengaruh Metode Permainan Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di 005 Kaliorang*. Skripsi Jurusan Tarbiyah, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Sangatta. Skripsi ini dibawah bimbingan Bapak Eko Nursalim, M.S.I selaku Dosen Pembimbing I dan Faelasup S.Ag. M.Pd.I, Selaku Dosen Pembimbing II.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode game terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 005 Kaliorang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang didalam usulan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya mempergunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus dan kepastian data numerik. Sumber datanya adalah siswa kelas V, dan penerapan metode game di SDN 005 Kaliorang. Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah Regresi lenear sederhana.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara variable metode game (X), berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa(Y) dengan diketahui nilai koefisien (R) sebesar 0,766, artinya kekuatan hubungan yang positif dan termasuk dalam kategori “kuat”. Besarnya angka koefisien determinasi. (R Square) 0,586. Artinya antara variabel metode game berpengaruh terhadap minat belajar siswa sebesar 58,6% adapun 41,4% di pengaruhi oleh variabel lainnya.

Kata kunci: *Metode Permainan, Minat Belajar Siswa*