



**PENERAPAN METODE PERMAINAN TEBAK KATA DENGAN MEDIA
GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IVB MATA PELAJARAN IPS
POKOK BAHASAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI
DI SDN KEBONSARI 04
JEMBER**

SKRIPSI

Oleh

**RIAN YOKI HERMAWAN
NIM 080210204005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2012**



**PENERAPAN METODE PERMAINAN TEBAK KATA DENGAN MEDIA
GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IVB MATA PELAJARAN IPS
POKOK BAHASAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI
DI SDN KEBONSARI 04
JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi S1 PGSD
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**RIAN YOKI HERMAWAN
NIM 080210204005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2012**

PERSEMBAHAN

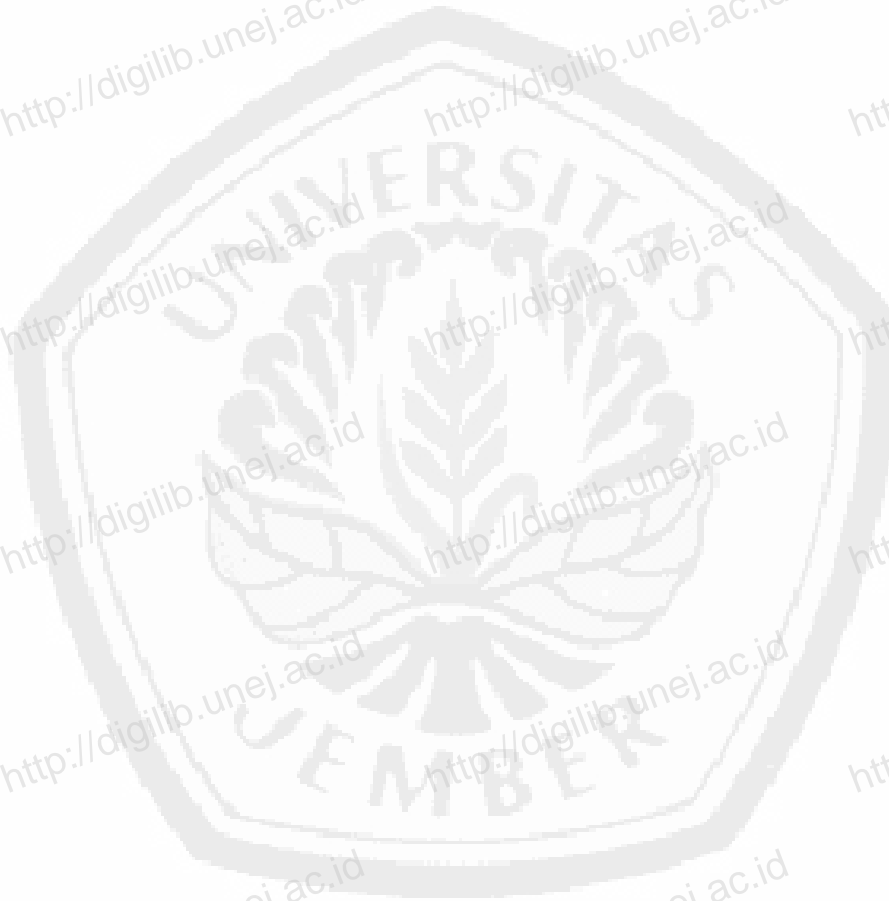
Dengan menyebut nama Allah Swt Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang serta sholawat dan salam tak lupa hanya tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw, dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karyaku sebagai rasa cinta kasih dan perwujudan tanggung jawabku kepada:

1. Ayahku “(Alm) Supandi” dan Ibuku “Ririn Sri Sumarti”, kuhaturkan terima kasih atas segala curahan kasih sayang, doa, nasehat dan dukungan semangat tiada henti, semoga Allah Swt selalu memberi barokahnya kepada kita;
2. Bapak ibu dosen dan bapak ibu guru pelita ilmu dan hatiku. Semoga ilmu dan budi pekerti yang telah beliau berikan selalu barokah dan bermanfaat;
3. Almamater yang kubanggakan.

MOTTO

Ancaman nyata sebenarnya bukan pada saat komputer mulai bisa berpikir seperti manusia, tetapi ketika manusia mulai berpikir seperti komputer.

(Sydney Harris) *



*) <http://www.yokiezone.co.cc>

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rian Yoki Hermawan

NIM : 080210204005

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul: “Penerapan Metode Permainan Tebak Kata Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi Pada Siswa Kelas IVB Semester Genap di SDN Kebonsari 04 Jember Tahun Pelajaran 2011/2012” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademis jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Juni 2012

Yang menyatakan,

Rian Yoki Hermawan
NIM. 080210204005

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE PERMAINAN TEBAK KATA DENGAN MEDIA
GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IVB MATA PELAJARAN IPS
POKOK BAHASAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI
DI SDN KEBONSARI 04
JEMBER**

Oleh:

**Rian Yoki Hermawan
NIM. 080210204005**

**Pembimbing I : Dra. Rahayu, M.Pd
Pembimbing II : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd**

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “*Penerapan Metode Permainan Tebak Kata Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi di SDN Kebonsari 04 Jember*” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada :

Hari/tanggal : Kamis 14 Juni 2012

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Drs. H. Misno A. Latief, M.Pd

NIP. 19550813 198103 1 003

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

NIP. 19610729 198802 2 001

Anggota :

1. **Dra. Yavuk Mardiaty, M.A**

NIP. 19580614 198702 2 001

(.....)

2. **Dra. Rahayu, M.Pd**

NIP. 19531226 198203 2 001

(.....)

Mengesahkan,

Dekan FKIP Universitas Jember

Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum

NIP. 19540712 198003 1 005

RINGKASAN

Penerapan Metode Permainan Tebak Kata Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi Di SDN Kebonsari 04 Jember; Rian Yoki Hermawan, 080210204005, 2012:73 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sampai saat ini masih bersifat konvensional dimana guru masih dominan dalam pembelajaran sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat kurang. Berdasarkan hasil observasi di kelas IVB SDN Kebonsari 04 Jember, terdapat permasalahan yaitu hasil belajar siswa rendah dan siswa cenderung pasif dan bosan dalam pembelajaran IPS karena terlalu banyak hafalan. Oleh karena itu, peneliti menerapkan metode permainan tebak kata dengan media gambar untuk menarik perhatian siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah peningkatan motivasi belajar siswa kelas IVB mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi di SDN Kebonsari 04 Jember melalui penerapan metode permainan tebak kata dengan media gambar serta bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas IVB mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi di SDN Kebonsari 04 Jember melalui penerapan metode permainan tebak kata dengan media gambar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi.

Penelitian ini dilakukan di SDN Kebonsari 04 Jember dan pengambilan data dilakukan pada tanggal 26 Januari 2012 sampai dengan 29 Maret 2012. Adapun subjek penelitian adalah siswa Kelas IVB. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif yang akan menghasilkan data deskriptif. Sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, wawancara dan tes.

Penerapan metode permainan tebak kata dengan media gambar pada intinya melibatkan siswa untuk melakukan permainan tebak kata sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa diharapkan dapat berdampak pada kemampuan siswa dalam mengerjakan soal yang menyebabkan hasil belajar dapat meningkat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan tebak kata dengan media gambar pada pokok bahasan perkembangan teknologi terlaksana dengan lancar serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi siswa secara klasikal mengalami peningkatan dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Skor motivasi siswa adalah 3,1 pada siklus I dan meningkat menjadi 3,6 pada siklus II. Sedangkan persentase hasil belajar siswa pada siklus I adalah 74,36% dan meningkat sebesar 79,49% pada siklus II. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan tebak kata dengan media gambar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Adapun saran yang dapat diberikan yaitu siswa diharapkan dengan adanya penelitian metode permainan tebak kata dengan media gambar dapat memberikan kesan bahwa belajar IPS itu mudah dan menyenangkan serta dapat memberikan wawasan dalam pembelajaran IPS, sementara guru hendaknya menjadikan penelitian ini sebagai bahan masukan dalam menentukan pendekatan pembelajaran yang tepat dalam rangka meningkatkan kualitas proses belajar mengajar IPS.

PRAKATA

Puji Syukur kehadirat Allah Swt atas segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu terima kasih yang sebesar – besarnya disampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Jember;
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jember;
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jember;
5. Dra. Rahayu, M.Pd dan Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan II, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
6. Dra. Yayuk Mardiaty, M.A selaku dosen penguji dan Drs. H. Misno A Latief, M.Pd selaku dosen pembahas.
7. seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
8. seluruh staf dan karyawan FKIP Universitas Jember;
9. Kepala sekolah, guru dan siswa kelas IVB SDN Kebonsari 04 Jember atas segala kesempatan dan kerjasamanya dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini;
10. seluruh anggota keluargaku, terima kasih atas segala bantuannya;

Semoga bantuan, bimbingan dan dorongan tercatat sebagai amal baik oleh Allah Swt. Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan laporan ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya.

Jember, Juni 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	8
2.2 Teori Pembelajaran IPS	9
2.3 Metode Permainan	11
2.4 Permainan Tebak Kata	12
2.5 Media Pembelajaran	13

	Halaman
2.6 Penerapan Pembelajaran Perkembangan Teknologi Menggunakan Metode Permainan Tebak Dengan Media Gambar	15
2.7 Motivasi Belajar	16
2.8 Hasil Belajar IPS	21
2.9 Kerangka Berpikir	28
2.10 Hipotesis Tindakan	29
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Jenis penelitian	30
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	30
3.3 Subjek Penelitian	31
3.4 Definisi Operasional	31
3.5 Desain Penelitian	32
3.6 Prosedur Penelitian	34
3.7 Teknik Pengumpulan Data	37
3.8 Analisis Data	39
BAB 4. PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Penelitian	43
4.2 Analisis Data	57
4.3 Temuan Penelitian	64
4.4 Pembahasan	65
BAB 5. PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tahap Penerapan Metode Tebak Kata Dengan Media Gambar.....	16
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	31
Tabel 3.2 Deskriptor yang diamati pada masing-masing indikator	39
Tabel 3.3 Pedoman interpretasi skor rata – rata motivasi belajar.....	41
Tabel 4.1 Motivasi Belajar Siswa Siklus I.....	46
Tabel 4.2 Ketuntasan belajar siswa sebelum tindakan dan siklus I.....	48
Tabel 4.3 Skor rata-rata pada semua indikator.....	53
Tabel 4.4 Ketuntasan belajar siswa siklus I dan siklus II	55
Tabel 4.5 Skor rata-rata motivasi belajar siswa sebelum tindakan, siklus I dan siklus II	57
Tabel 4.6 Skor masing-masing indikator motivasi belajar siswa sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II.....	58
Tabel 4.7 Hasil analisis motivasi belajar siklus.....	60
Tabel 4.8 Hasil analisis motivasi belajar siklus II.....	61
Tabel 4.9 Perbandingan hasil analisis motivasi belajar siklus I dan siklus II	63
Tabel 4.10 Ketuntasan belajar siswa sebelum tindakan, siklus I dan siklus II	63

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Hopkins	33
Gambar 4.1 Grafik skor rata-rata indikator motivasi belajar sebelum tindakan dan siklus I	47
Gambar 4.2 Grafik tingkat ketuntasan belajar siswa sebelum tindakan dan siklus I	49
Gambar 4.3 Grafik skor rata-rata indikator motivasi belajar siklus I dan siklus II	54
Gambar 4.4 Grafik tingkat ketuntasan belajar siswa siklus I dan siklus II	56
Gambar 4.5 Grafik jumlah skor rata-rata motivasi belajar siswa sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II	58
Gambar 4.6 Grafik skor rata-rata indikator motivasi belajar sebelum tindakan, siklus I dan siklus II	60
Gambar 4.7 Grafik hasil analisis motivasi belajar siswa pada siklus	61
Gambar 4.8 Grafik hasil analisis motivasi belajar siswa pada siklus II	62
Gambar 4.9 Grafik tingkat ketuntasan belajar siswa sebelum tindakan, siklus I dan siklus II	64

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik penelitian	74
B. Pedoman Pengumpulan Data	76
C. Lembar Observasi	77
C.1 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa	77
C.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru	80
D. Pedoman Wawancara	81
D.1 Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan	81
D.2 Wawancara dengan Guru Setelah Pelaksanaan Siklus	82
D.3 Wawancara dengan Siswa Setelah Pelaksanaan Siklus	83
E. RPP	84
E. 1 RPP SIKLUS 1	84
E.2 RPP SIKLUS 2	91
E.3 SILABUS	98
F. Materi Pelajaran	102
G. Kisi-Kisi Soal	104
G.1 Kisi-Kisi Soal Tes Siklus I	104
G.2 Kisi-Kisi Soal Tes Siklus 2	106
H. Soal Siklus	109
H.1 SOAL TES SIKLUS 1	109
H.2 SOAL TES SIKLUS 2	111
I. Kunci Jawaban Soal	113
J. Hasil Tes Siklus	115
J.1 HASIL TES SIKLUS 1	115
J.2 HASIL TES SIKLUS 2	117
K. Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa	119

K.1 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Sebelum Tindakan.....	119
K.2 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 1	121
K.3 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 2	123
L. Observasi Aktivitas Guru.....	126
L1 .Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	126
L2 .Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 2	127
M. Hasil Wawancara.....	128
M.1 Wawancara Dengan Guru Sebelum Tindakan	128
M.2 Wawancara Dengan Guru Setelah Tindakan.....	129
M.3 Wawancara Dengan Siswa Setelah Tindakan	130
N. Daftar Nilai Ulangan Harian IPS Siswa	133
O. Media pembelajaran	135
P. Foto Kegiatan Mengajar.....	138
Q. Surat Ijin Penelitian.....	140
R. Surat Keterangan Penelitian.....	141