



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MATA
PELAJARAN IPA POKOK BAHASAN PESAWAT SEDERHANA
MELALUI MODEL *LEARNING GAMES* MENGGUNAKAN
GAMBAR DIAM DI SD NEGERI KARANGANYAR 01
TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

SKRIPSI

Oleh
FENY MAGHFIROH
NIM 080210204265

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2011**

PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam selalu turunkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita pada jalan yang terang benderang di muka bumi ini. Dengan segala ketulusan dan keikhlasan, kupersembahkan karya ini kepada:

1. Bapak dan Ibu tercinta, yang telah memberikan semangat dalam berjuang. Terima kasih atas limpahan kasih sayang, kesabaran, pengorbanan, dan motivasi yang begitu besar selama ini, semoga Allah SWT selalu melimpahkan kebahagiaan dan kemuliaan di dunia dan akhirat kelak;
2. Kakak-kakakku yang senantiasa memberikan kekuatan dan motivasi untukku agar bisa menyelesaikan studiku sampai lulus perguruan tinggi.
3. Guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi yang telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran;
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan

PENGESAHAN

Skripsi berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Pesawat Sederhana Melalui Model *Learning Games* Menggunakan Gambar Diam Di SDN Karanganyar 01 Tahun Pelajaran 2010/2011" telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : 21 Oktober 2011

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris

Drs. Singgih Bektiarso, M.Pd.
NIP. 19610824 198601 1 001

Drs. Nuriman, Ph.D
NIP. 19650601 199302 1 001

Anggota I

Anggota II

Drs. H. Misno, M.Pd.
NIP. 19550813 198103 1 003

Dra. Khutobah, M.Pd.
NIP. 19561003198212 2 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Drs. H. Imam Muchtar, S.H., M.Hum.
NIP. 19540712 198003 1 005

SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MATA
PELAJARAN IPA POKOK BAHASAN PESAWAT SEDERHANA
MELALUI MODEL *LEARNING GAMES* MENGGUNAKAN
GAMBAR DIAM DI SD NEGERI KARANGANYAR 01
TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

Oleh:

FENY MAGHFIROH

NIM 080210204265

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Drs. H. Misno, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Drs. Nuriman, Ph. D

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Feny Maghfiroh

NIM : 080210204265

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Kelas V Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Pesawat Sederhana Melalui Model *Learning Games* Menggunakan Gambar Diam di SD Negeri Karanganyar 01 Tahun Pelajaran 2010/2011" adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada instansi mana pun, dan 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 ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Juli 2011

Yang menyatakan,

Feny Maghfiroh

NIM 080210204265

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Kelas V Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Pesawat Sederhana Melalui Model *Learning Games* Menggunakan Gambar Diam di SD Negeri Karanganyar 01 Tahun Pelajaran 2010/2011". Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Rektor Universitas Jember;
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
5. Dosen Pembimbing I dan dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penyusunan skripsi ini;
6. Dosen penguji yang telah memberikan kritik dan sarannya;
7. Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas V SDN Karanganyar 01 Jember;
8. Semua pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu;

Semoga segala bantuan dan bimbingan yang telah mereka berikan, mendapat balasan dari Allah Swt. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Jember, Juli 2011

Penulis

MOTO

“Jika kamu tidak dapat melakukan hal-hal agung, lakukanlah hal-hal kecil dengan cara yang agung”

(Napoleon Hill)

“Cobalah dulu, baru cerita. Pahamiilah dulu, baru menjawab. Pikirlah dulu, baru berkata. Dengarlah dulu, baru beri penilaian. Bekerjalah dulu, baru berharap”

(Socrates)

Anton. 2010. Kata-Kata Motivasi Tentang Tindakan. [serial online]

<http://www.antonhuang.com/kata-kata-motivasi-tentang-tindakanaction/>
[diakses pada Kamis, 21 Juli 2011]

Yusfysasaq. 2008. [serial online] <http://id.shvoong.com/humanities/1853266-kata-kata-bijak-para-filosof/#ixzz1RHAyBAuC> [diakses pada Kamis, 21 Juli 2011]

RINGKASAN

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Pesawat Sederhana Melalui Model *Learning Games* Menggunakan Gambar Diam di SD Negeri Karanganyar 01 Tahun Pelajaran 2010/2011; Feny Maghfiroh, 0802102042265; 2011; 50 halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa kesulitan yang dialami guru dan siswa selama proses belajar-mengajar. Kesulitan-kesulitan tersebut yaitu siswa kurang terlibat penuh dalam proses pembelajaran, kurangnya minat siswa terhadap proses belajar mengajar yang dilakukan, dan kurangnya variasi metode yang digunakan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diterapkan pembelajaran *Learning Games* menggunakan Gambar Diam. *Learning Games* merupakan suatu cara untuk mencapai indikator dalam proses pembelajaran melalui pertanyaan-pertanyaan. Hal ini dikarenakan pertanyaan dapat meningkatkan proses berfikir siswa, menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak siswa terlibat penuh, meningkatkan proses belajar, dan menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program belajar. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan *Learning Games* menggunakan gambar diam pada mata pelajaran IPA kelas V pokok bahasan Pesawat Sederhana, dan bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan *Learning Games* menggunakan Gambar Diam mata pelajaran IPA kelas V pokok bahasan Pesawat Sederhana. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan *Learning Games* menggunakan Gambar Diam pada mata pelajaran IPA kelas V pokok bahasan Pesawat Sederhana, dan meningkatkan hasil belajar siswa setelah diterapkan *Learning Games* pada mata pelajaran IPA kelas V pokok bahasan Pesawat Sederhana.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Karanganyar 01 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2010-2011. Jumlah seluruh siswa kelas V adalah sebanyak 23 siswa, yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Penelitian dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa analisis jawaban siswa terhadap tes akhir siklus I dan II melalui metode tes, hasil observasi kegiatan siswa pada aspek afektif dan psikomotorik melalui metode observasi serta hasil wawancara terhadap guru dan siswa melalui metode wawancara. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2011 sampai dengan 21 Mei 2011 dalam dua siklus, meliputi: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, persentase hasil belajar yang dicapai siswa sebesar 69,56% pada aspek kognitif, 74,40% pada aspek afektif, dan 72,94% pada aspek psikomotorik. Pada siklus II, persentase hasil belajar aspek kognitif adalah sebesar 86,95%, pada aspek afektif 83,57% dan pada aspek psikomotorik sebesar 83,09%. Hasil belajar siswa pada siklus II lebih meningkat dari siklus I, baik pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Kesimpulan penelitian ini adalah pembelajaran IPA pada pokok bahasan Pesawat Sederhana melalui pembelajaran *Learning Games* Menggunakan Gambar Diam dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Karanganyar 01 Jember, baik pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Saran dari penelitian ini adalah guru dapat mengadopsi model *Learning Games* pada pokok bahasan yang berbeda, mata pelajaran lain maupun jenjang pendidikan yang lain serta memvariasikan dengan pembelajaran di luar kelas. Selain itu, kepala sekolah dapat menggunakannya untuk pembinaan profesionalitas guru dalam proses pembelajaran dan sebagai alternatif peningkatan kualitas mutu pendidikan. Sedangkan bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai masukan untuk penelitian lebih lanjut dengan pokok bahasan yang tentunya berbeda.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBNGAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
PRAKATA	vii
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI	x
DATAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Pembelajaran IPA	5
2.2 Model Pembelajaran	12
2.3 Permainan Belajar (<i>Learning Games</i>)	13
2.4 Media Pembelajaran	16
2.5 Media Gambar Diam	19
2.6 Penerapan Pembelajaran <i>Learning Games</i> Menggunakan Gambar Diam pada Pokok Bahasan Pesawat Sederhana	20
2.6.1 Tahap persiapan	21

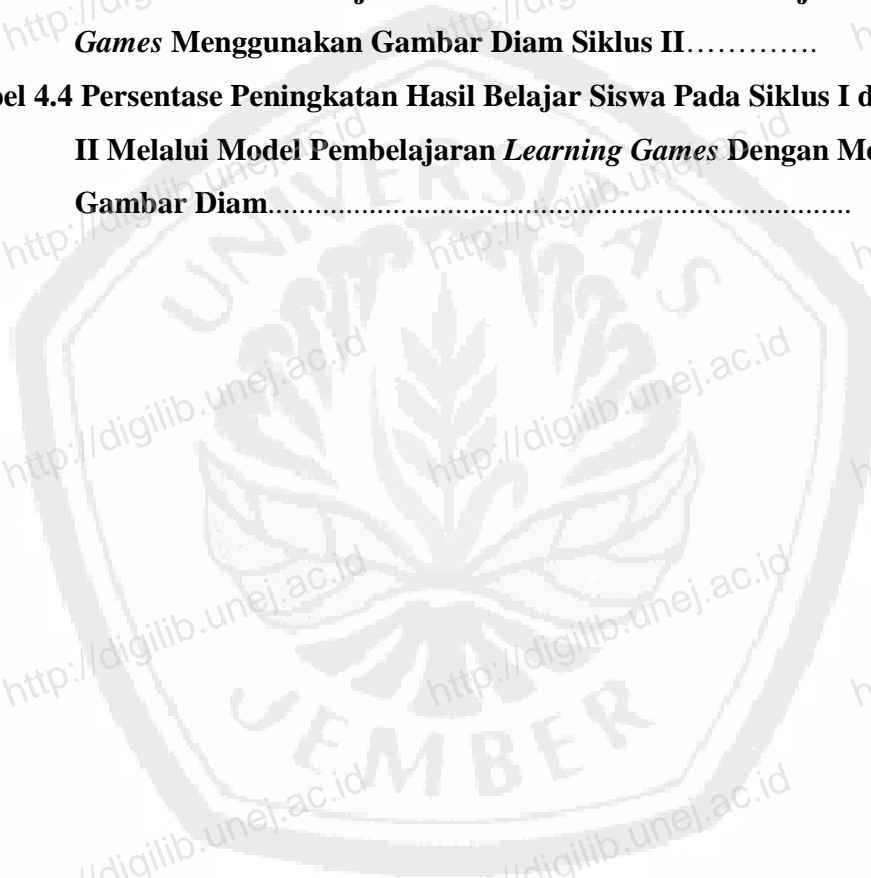
2.6.2 Tahap permainan	21
2.6.3 Tahap penutupan	22
2.7 Hasil Belajar	22
2.8 Penelitian Terdahulu	24
2.9 Hipotesis Tindakan	24
BAB 3. METODE PENELITIAN	25
3.1 Tempat, Waktu, dan Subyek Penelitian	25
3.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian	25
3.3 Definisi Operasional	26
3.4 Rancangan Penelitian	26
3.5 Prosedur Penelitian	27
3.5.1 Pelaksanaan siklus I	28
3.5.2 Pelaksanaan siklus II	30
3.6 Metode Pengumpulan Data	31
3.6.1 Metode Observasi	31
3.6.2 Metode wawancara	31
3.6.3 Metode Tes	32
3.6.4 Metode Dokumentasi	32
3.7 Analisis Data	32
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Hasil Penelitian	35
4.1.1 Hasil Wawancara.....	35
4.1.2 Hasil Observasi.....	35
4.1.3 Pelaksanaan Tindakan.....	36
4.2 Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus.....	49
4.3 Pembahasan.....	51
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
5.1 Kesimpulan.....	55

5.2 Saran.....56
DAFTAR PUSTAKA 57
LAMPIRAN-LAMPIRAN 59



DATAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	37
Tabel 4.2 Persentase Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Learning Games</i> Menggunakan Gambar Diam Siklus I	43
Tabel 4.3 Persentase hasil belajar siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Learning Games</i> Menggunakan Gambar Diam Siklus II	48
Tabel 4.4 Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II Melalui Model Pembelajaran <i>Learning Games</i> Dengan Media Gambar Diam	50



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Model Skema Kemmis dan Mc Taggart.....	27
Gambar 4.1 Histogram Persentase Peningkatan Hasil Belajar siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Learning Games</i> dengan Media Gambar Diam.....	51

