



**PENERAPAN METODE PERMAINAN TEBAK KATA BERBANTUAN
MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MATA PELAJARAN IPS
POKOK BAHASAN KENAMPAKAN WILAYAH DAN
PEMBAGIAN WAKTU DI INDONESIA DI
SDN KARANGREJO 03 JEMBER**

SKRIPSI

Oleh

**Elinda Prastyani
NIM 110210204080**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**



**PENERAPAN METODE PERMAINAN TEBAK KATA BERBANTUAN
MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MATA PELAJARAN IPS
POKOK BAHASAN KENAMPAKAN WILAYAH DAN
PEMBAGIAN WAKTU DI INDONESIA DI
SDN KARANGREJO 03 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan mencapai gelar sarjana pendidikan

Oleh

**Elinda Prastyani
NIM 110210204080**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah Swt atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad Saw yang telah membawa umatnya pada jalan yang terang benderang di muka bumi ini. Kupersembahkan karya ini dengan segala ketulusan dan keikhlasan kepada.

1. Kedua orang tuaku Bapak Mugiono dan Ibu Khalimah yang selalu mendukung dan mendoakanku.
2. Semua guru-guruku mulai dari TK, SD, SMP, SMA sampai dengan Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh ikhlas dan kesabaran;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

MOTTO

“Jadikan berbuat baik seperti perlombaan untuk mendapatkan semangat.”

(terjemahan Surat *Al Baqarah* ayat 148)¹



¹ Departemen Agama RI. 2009. *Al-Quran dan Terjemahnya*. Jakarta: PT. Sygma Examedia Arkanleema

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Elinda Prastyani

NIM : 110210204080

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Penerapan Metode Permainan Tebak Kata Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Kenampakan Wilayah dan Pembagian Waktu di Indonesia di SDN Karangrejo 03 Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi 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 dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 11 November 2015

Yang menyatakan,

Elinda Prastyani
NIM 110210204080

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENERAPAN METODE PERMAINAN TEBAK KATA BERBANTUAN
MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MATA PELAJARAN IPS
POKOK BAHASAN KENAMPAKAN WILAYAH DAN
PEMBAGIAN WAKTU DI INDONESIA
SDN KARANGREJO 03 JEMBER**

SKRIPSI

diajukan untuk dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana Jurusan Ilmu Pendidikan dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Oleh:

Nama Mahasiswa : Elinda Prastyani
NIM : 110210204080
Angkatan Tahun : 2011
Daerah Asal : Jember
Tempat, tanggal lahir : Jember, 02 Januari 1992
Jurusan/Program Studi : Ilmu Pendidikan/PGSD

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Rahayu, M.Pd.
NIP. 19531226 198203 2 001

Hj. Chumi Zahroul F., S.Pd. M.Pd.
NIP. 19770915 200501 2 001

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE PERMAINAN TEBAK KATA BERBANTUAN
MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MATA PELAJARAN IPS
POKOK BAHASAN KENAMPAKAN WILAYAH DAN
PEMBAGIAN WAKTU DI INDONESIA DI
SDN KARANGREJO 03 JEMBER**

Oleh
Elinda Prastyani
NIM 110210204080

Pembimbing

Dosen Pembimbing 1 : Dra. Rahayu, M.Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Hj. Chumi Zahroul F., S.Pd. M.Pd.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “*Penerapan Metode Permainan Tebak Kata Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Kenampakan Wilayah dan Pembagian Waktu di Indonesia di SDN Karangrejo 03 Jember*” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari, tanggal : Rabu, 11 November 2015

tempat : Gedung III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A.

NIP. 19580614 198702 2 001

Anggota 1:

Hj. Chumi Zahroul F., S.Pd. M.Pd.

NIP. 19770915 200501 2 001

Anggota 2:

Drs. Sihono, M.Pd.

NIP. 19520506 198303 1 003

Dra. Rahayu, M.Pd.

NIP. 19531226 198203 2 001

Mengesahkan,
Dekan FKIP Universitas Jember

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd

NIP. 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Penerapan Metode Permainan Tebak Kata Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Kenampakan Wilayah dan Pembagian Waktu di Indonesia di SDN Karangrejo 03 Jember; Elinda Prastyani; 110210204080; 2015; 75 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pada proses pembelajaran sering kali guru mendapatkan kendala jadi diharapkan guru untuk menggunakan metode-metode pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga siswa merasa tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran hendaknya dipilih sesuai dengan minat belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Pada kenyataannya, motivasi belajar siswa kelas V SDN Karangrejo 03 Jember masih belum maksimal. Hal tersebut disebabkan karena guru belum menggunakan metode yang dapat membangkitkan minat siswa selama pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menggunakan Metode Permainan Tebak Kata berbantuan Media Gambar. Rumusan masalah dalam penelitian ini “bagaimanakah penerapan metode permainan tebak kata berbantuan media gambar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS pokok bahasan kenampakan wilayah dan pembagian waktu di Indonesia di SDN Karangrejo 03 Jember semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016?” Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS melalui penerapan metode permainan tebak kata berbantuan media gambar pokok bahasan kenampakan wilayah dan pembagian waktu di Indonesia di SDN Karangrejo 03 Jember semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karangrejo 03 Jember dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) dengan rancangan penelitian menurut Arikunto yang terdiri dari 4 fase meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes, dokumentasi dan angket. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan.

Pembelajaran IPS melalui Penerapan metode permainan tebak kata berbantuan media gambar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS pokok bahasan kenampakan wilayah dan pembagian waktu di Indonesia di SDN Karangrejo 03 Jember terlaksana sesuai dengan rencana yang telah dirancang. Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa motivasi dan hasil belajar siswa selama pembelajaran IPS melalui penerapan Metode Permainan Tebak Kata Berbantuan Media Gambar mengalami peningkatan. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh observer, motivasi siswa pra siklus sebesar 48,1% meningkat pada siklus I sebesar 57,65% meningkat lagi menjadi 68,45% pada siklus II. Artinya motivasi siswa dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 9,55%, sedangkan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 10,8%. Rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal sebelum pelaksanaan siklus sebesar 56,5 meningkat menjadi 71,8 pada siklus I. Rata-rata hasil belajar tersebut semakin meningkat lagi menjadi 78 pada siklus II.

Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan Metode Permainan Tebak Kata Berbantuan Media Gambar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS pokok bahasan kenampakan wilayah dan pembagian waktu di Indonesia di SDN Karangrejo 03 Jember. Saran dalam penelitian ini yaitu hendaknya pembelajaran dengan menggunakan Metode Permainan Tebak Kata Berbantuan Media Gambar dapat dijadikan sebagai alternatif bagi guru untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas agar motivasi dan hasil belajar siswa semakin meningkat. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya bagi peneliti lain.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Permainan Tebak Kata Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Kenampakan Wilayah dan Pembagian Waktu di Indonesia di SDN Karangrejo 03 Jember”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat 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 menyampaikan terima kasih kepada:

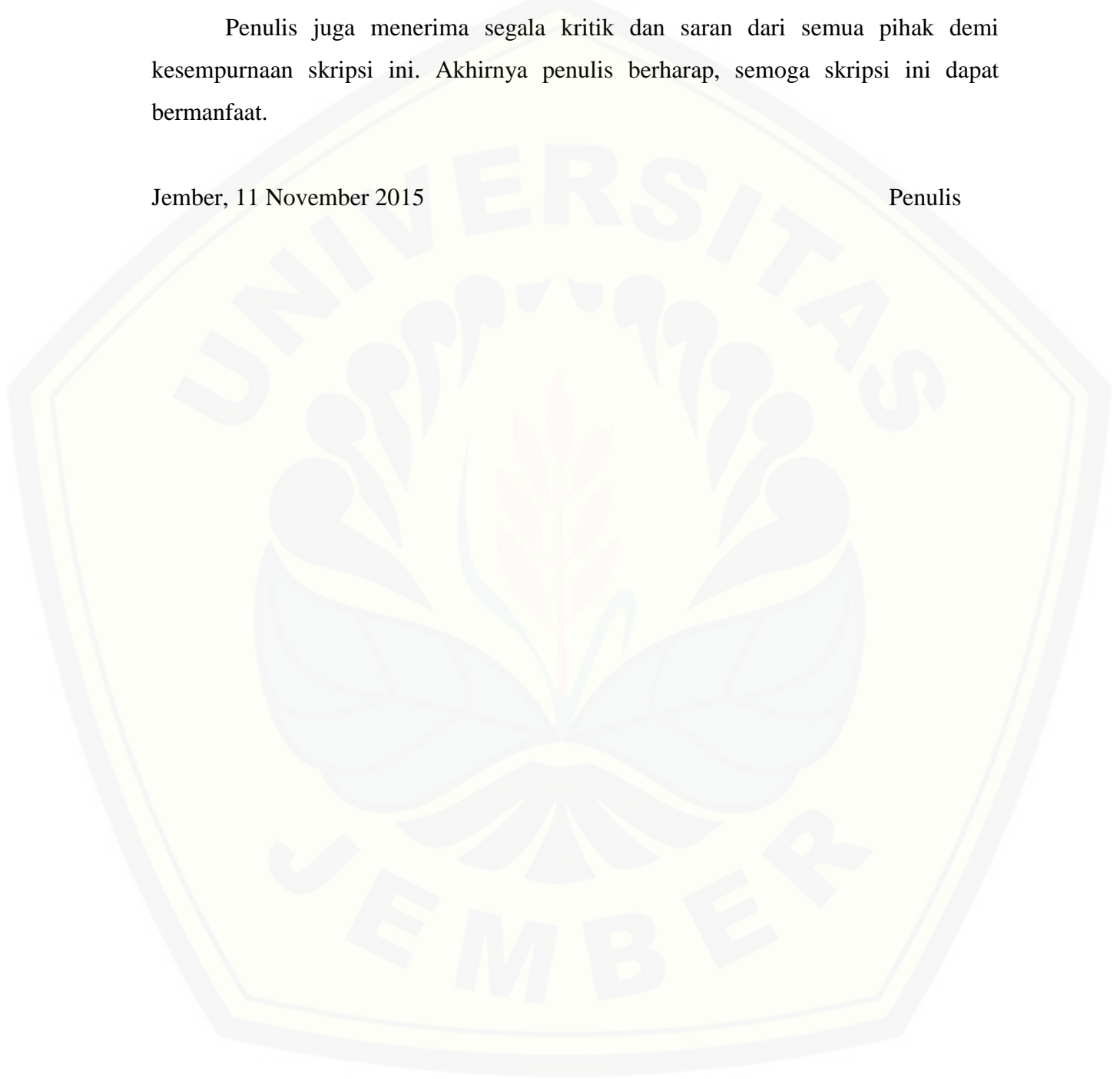
1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yulianti, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Drs. Nuriman, Ph.D., selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
5. Dra. Rahayu, M.Pd., selaku dosen Pembimbing 1 dan Hj. Chumi Zahroul F., S.Pd. M.Pd., selaku dosen Pembimbing 2;
6. Dra. Yayuk Mardiaty, M.A. dosen Pembahas dan Drs. Sihono, M.Pd. selaku dosen Penguji;
7. H. Hasan, S. Ag. Selaku Kepala SDN Karangrejo 03 Jember;
8. guru kelas V, Subhan, S.Pd., dan siswa kelas V SDN Karangrejo 03 Jember;
9. teman-teman senasib seperjuangan Ira, Suci, Mardalita, Kurina, Ella, Winda, Yulia, Ratna, Ilma, Ismi, dan Indri yang selalu ada untuk memberikan motivasi selama perkuliahan;

10. semua pihak yang telah membantu baik tenaga maupun pikiran dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 11 November 2015

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pembelajaran IPS	7
2.1.1 Pengertian Pembelajaran IPS	7
2.1.2 Tujuan Pembelajaran IPS	8
2.2 Permainan Tebak Kata.....	9
2.2.1 Pengertian Metode Permainan	9
2.2.2 Permainan Tebak Kata	10
2.3 Media Gambar	12

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	12
2.3.2 Jenis Media Pembelajaran	13
2.3.3 Pengertian Media Gambar	13
2.4 Motivasi Belajar	14
2.5 Hasil Belajar	17
2.6 Implementasi Metode Tebak Kata berbantuan Media Gambar pada Pokok Bahasan Kenampakan Wilayah dan Pembagian Waktu di Indonesia	19
2.7 Penelitian Terdahulu	21
2.8 Kerangka Berpikir	23
2.9 Hipotesis Tindakan	24
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	26
3.2 Subyek Penelitian	26
3.3 Definisi Operasional.....	27
3.4 Desain Penelitian	28
3.5 Prosedur Penelitian.....	29
3.5.1 Pra Siklus	29
3.5.2 Siklus 1	30
3.5.3 Siklus 2	32
3.6 Indikator Keberhasilan	33
3.7 Metode Pengumpulan Data.....	33
3.8 Analisis Data	35
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Pelaksanaan Penelitian	38
4.1.1 Tempat dan Jadwal Penelitian	38
4.1.2 Tindakan Pendahuluan	39
4.1.3 Pelaksanaan Siklus I	39
4.1.4 Pelaksanaan Siklus II	48

4.2 Hasil Penelitian	54
4.2.1 Analisis Motivasi Siswa	54
a. Pra Siklus	54
b. Siklus I	55
c. Siklus II	56
d. Analisis Peningkatan Motivasi Siswa	57
4.2.2 Analisis Hasil Belajar Siswa	61
a. Pra Siklus	61
b. Siklus I	62
c. Siklus II	63
d. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa	64
4.3 Hasil Wawancara	67
4.4 Pembahasan	67
4.5 Temuan Penelitian	70
BAB 5. PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	76
B. Daftar Nama Siswa Daftar Nama Siswa	79
C. Pembentukan Kelompok Belajar	80
D. Hasil Belajar	81
D.1 Hasil Belajar Pra Siklus	81
D.2 Hasil Belajar Siklus I	83
D.3 Hasil Belajar Siklus	85
E. Hasil Wawancara	87
E.1 Hasil Wawancara Pra Siklus dengan Guru	87
E.2 Hasil Wawancara Setelah Siklus dengan Guru	88
E.3 Hasil Wawancara Pra Siklus dengan Siswa	90
E.4 Hasil Wawancara Setelah Siklus dengan Siswa	91
F. Pedoman Pengisian Angket Motivasi	93
F.1 Angket Motivasi Siswa Terhadap Pembeajaran	93
F.2 Hasil Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus	96
F.3 Hasil Rekapitulasi Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I	99
F.4 Hasil Rekapitulasi Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II	102
G. Hasil Observasi Keterlaksanaan RPP	105
G.1 Hasil Observasi Keterlaksanaan RPP Siklus I Pertemuan 1	105
G.2 Hasil Observasi Keterlaksanaan RPP Siklus I Pertemuan 2	107
G.3 Hasil Observasi Keterlaksanaan RPP Siklus II Pertemuan 1	109
G.4 Hasil Observasi Keterlaksanaan RPP Siklus II Pertemuan 2	111
H. RPP Pra Siklus	113
I. Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP)	118
I.1 RPP Siklus I	118
I.2 RPP Siklus II	133
J. Contoh Kartu Permainan Tebak Kata Berbantuan Media Gambar	148

K. Lembar Kerja Kelompok	149
K.1 LKK Siklus I	149
K.2 Kunci Jawaban LKK Siklus I	140
K.3 LKK Siklus II	141
K.4 Kunci Jawaban LKK Siklus II	142
L. Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar	154
L.1 Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar Siklus I	154
L.2 Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar Siklus II	156
M. Pedoman Penskoran	158
N. Tes Hasil Belajar	159
N.1 Tes Hasil Belajar Siklus I	159
N.2 Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar Siklus I	163
N.3 Tes Hasil Belajar Siklus II	165
N.4 Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar Siklus II	169
O. Tes Hasil Belajar Siswa	171
O.1 Tes Hasil Belajar Terendah	171
O.2 Tes Hasil Belajar Tertinggi	174
P. Foto Kegiatan Penelitian	176
Q. Surat Izin Penelitian	178
R. Surat Keterangan	179
S. Daftar Riwayat Hidup	180

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	23
Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas.....	29
Gambar 4.1 Diagram Persentase Motivasi Pra Siklus	55
Gambar 4.2 Diagram Persentase Motivasi Siklus I	56
Gambar 4.3 Diagram Presentasi Motivasi Siklus II	57
Gambar 4.4 Diagram Peningkatan Motivasi Siswa	59
Gambar 4.5 Diagram Hasil Belajar Pra Siklus	61
Gambar 4.6 Diagram Hasil Belajar Siklus I	62
Gambar 4.7 Diagram Hasil Belajar Siklus II	63
Gambar 4.8 Diagram Peningkatan Hasil Belajar	65

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Rancangan kegiatan pembelajaran.....	19
Tabel 3.1 Aspek yang diamati pada indikator motivasi.....	35
Tabel 3.2 Skor pilihan jawaban pada indikator motivasi.....	36
Tabel 3.3 kriteria motivasi belajar.....	36
Tabel 3.4 Kriteria hasil belajar.....	37
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	38
Tabel 4.2 Kegiatan Guru dan Siswa pada Siklus I Pertemuan 1	41
Tabel 4.3 Kegiatan Guru dan Siswa pada Siklus I Pertemuan 2	44
Tabel 4.4 Kegiatan Guru dan Siswa pada Siklus II Pertemuan 1	49
Tabel 4.5 Kegiatan Guru dan Siswa pada Siklus II Pertemuan 2	52
Tabel 4.6 Analisis Motivasi Siswa Pra Siklus	54
Tabel 4.7 Analisis Motivasi Siswa Siklus I	55
Tabel 4.8 Analisis Motivasi Siswa Siklus II	57
Tabel 4.9 Peningkatan Motivasi Siswa	58
Tabel 4.10 Peningkatan Motivasi Siswa Pra Siklus - Siklus I	59
Tabel 4.11 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Siklus I - Siklus II	59
Tabel 4.12 Peningkatan Motivasi Belajar prasiklus, siklus I dan siklus II.....	60
Tabel 4.13 Analisis Hasil Belajar Pra Siklus	61
Tabel 4.14 Analisis Hasil Belajar Siklus I	62
Tabel 4.15 Analisis Hasil Belajar Siklus II	63
Tabel 4.16 Peningkatan Hasil Belajar Siswa	64
Tabel 4.17 Peningkatan Hasil Belajar Pra Siklus - Siklus I	65
Tabel 4.18 Peningkatan Hasil Belajar Siklus I - Siklus II	66
Tabel 4.19 Peningkatan Hasil Belajar prasiklus, siklus I dan siklus II	66

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijabarkan tentang 1) latar belakang, 2) rumusan masalah, 3) tujuan penelitian, dan 4) manfaat penelitian yang akan dilaksanakan. Untuk lebih jelasnya, akan diuraikan sebagai berikut.

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 perlu ditingkatkan secara terus menerus untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia (Depdiknas, 2006:270).

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Rusman, 2012:93)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari Pendidikan Dasar sampai Pendidikan Menengah. Pada jenjang Pendidikan Dasar mata pelajaran IPS memuat konsep-konsep ilmu sosial yang meliputi: Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai (Depdiknas, 2006:175).

Depdiknas (2006:175), pembelajaran IPS bertujuan untuk siswa memiliki kemampuan antara lain:

- (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya,
- (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial,
- (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan,
- (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global

Tujuan pembelajaran IPS dalam pencapaiannya, seringkali guru menghadapi beberapa kendala yang mengakibatkan pembelajaran kurang menarik bagi siswa Sekolah Dasar. Rahmatina (2007:79) mengidentifikasi kendala tersebut sebagai berikut :

- (1) materi IPS banyak menggunakan konsep yang abstrak, (2) materi pembelajaran yang padat, sedangkan waktu yang dialokasikan sangat padat, (3) siswa kurang memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, (4) semangat atau motivasi belajar siswa rendah, (5) suasana pembelajaran kurang hidup atau kaku, (6) guru masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru dengan metode konvensional, (7) media pembelajaran sangat kurang bahkan tidak mendukung.

Beberapa kendala diatas mengharapkan guru untuk menggunakan metode-metode pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga siswa merasa tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Hasil wawancara pada tanggal 7 Agustus 2015 dengan guru kelas dan dua orang siswa sebelum tindakan (Lampiran E.3) diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas V SDN Karangrejo 03 masih tergolong rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa tersebut juga didukung dari data hasil angket yang telah diisi oleh siswa kelas V SDN Karangrejo 03 Jember diperoleh skor rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 48,1. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di kelas V SDN Karangrejo 03 Jember menunjukkan bahwa dari 20 siswa, terdapat 3 siswa (15%) dengan kategori

motivasi belajar tinggi, 9 siswa (45%) dengan kategori motivasi belajar cukup dan sisanya sebanyak 8 siswa (40%) termasuk dalam kategori motivasi belajar rendah (Lampiran F.3).

Hasil data dokumentasi yang diperoleh peneliti pada tanggal 7 Agustus 2015 nilai Ulangan Harian siswa kelas V di SDN Karangrejo 03 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong kurang baik dengan skor rata-rata 56,6. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di kelas V SDN Karangrejo 03 Jember menunjukkan bahwa dari 20 siswa, terdapat 3 siswa (15%) yang mendapat nilai baik (70-79), 5 siswa (25%) yang mendapat nilai cukup baik (60-69), dan 12 siswa (60%) yang mendapat nilai kurang baik (40-59) (Lampiran D.1).

Hasil wawancara mengenai angket, dan dokumen pada tanggal 7 dan 8 Agustus 2015 mengenai motivasi belajar dan hasil belajar siswa, dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran di kelas V SDN Karangrejo 03 Jember kurang bervariasi. Proses pembelajaran lebih berpusat pada guru dengan lebih banyak menggunakan metode ceramah dan kurang melibatkan peserta didik. Penggunaan metode ceramah sebenarnya baik digunakan dalam setiap pembelajaran, namun sebaiknya juga dikombinasikan dengan metode-metode pembelajaran lainnya yang dapat melibatkan peserta didik sehingga menghidupkan kegiatan pembelajaran.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran adalah dengan menggunakan metode pembelajaran permainan. Permainan berperan penting dalam pembinaan kepribadian siswa serta membantu pertumbuhan dan perkembangan. Pada umumnya permainan merupakan suatu aktifitas yang membantu siswa mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional siswa.

Permainan dalam pembelajaran adalah salah satu cara untuk mempelajari atau membina keterampilan dari suatu topik bahasan tertentu. Permainan apapun bentuknya, dapat menjadi pilihan utama dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan efektif. Menurut Bell, 1978 (dalam Sukayati, 2003:14) secara umum permainan cocok untuk membantu mempelajari fakta dan keterampilan.

Metode pembelajaran yang bernuansa permainan salah satu diantaranya adalah metode tebak kata (Rahmatina, 2007:98). Metode tebak kata merupakan salah satu dari beberapa metode yang peneliti anggap akan menciptakan suasana belajar yang efektif. Metode permainan tebak kata jika digunakan dalam pembelajaran, maka diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga mereka tidak mudah melupakan materi yang dipelajari dan diharapkan lebih jauh dapat berdampak kepada hasil belajar berupa penguasaan konsep yang lebih baik.

Tebak kata didefinisikan sebagai sebuah permainan yang terdapat proses penyebutan ciri-ciri dari kata yang dimaksud dan penebakan dari kata yang dimaksud (Faisal dan Waseso, 1982:233). Permainan tebak kata merupakan sebuah permainan yang mengkondisikan siswa menggunakan kata benda, kata kerja, kata sifat dan kata keterangan dalam keadaan relistis.

Sebenarnya permainan tebak kata ini dimaksudkan untuk melatih siswa dalam mengingat dan menggunakan konsep yang telah dipelajari dan bahkan yang baru diketahui atau ditemukan pada saat permainan berlangsung, tanpa ragu atau takut salah, dan tentunya sekaligus melatih berbicara siswa dan bagaimana mengidentifikasi sesuatu dengan membuat kalimat-kalimat.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan berjalan secara maksimal apabila dikombinasikan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat diperlukan guru dalam proses pembelajaran karena dapat membantu mengoptimalkan proses pembelajaran dan dapat membantu guru dalam menyampaikan pengetahuan atau pesan pembelajaran sehingga dapat mempermudah pemahaman materi bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran di kelas akan menggugah motivasi siswa untuk belajar, dengan meningkatnya motivasi siswa diharapkan hasil belajar siswa pun dapat meningkat.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Metode Permainan Tebak Kata Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa

Kelas V Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Kenampakan Wilayah dan Pembagian Waktu di Indonesia di SDN Karangrejo 03 Jember Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian adalah :

- a. bagaimanakah penerapan metode permainan tebak kata berbantuan media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS pokok bahasan kenampakan wilayah dan pembagian waktu di Indonesia di SDN Karangrejo 03 Jember semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016?
- b. bagaimanakah penerapan metode permainan tebak kata berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS pokok bahasan kenampakan wilayah dan pembagian waktu di Indonesia di SDN Karangrejo 03 Jember semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

- a. untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS pokok bahasan kenampakan wilayah dan pembagian waktu di Indonesia melalui penerapan metode permainan tebak kata berbantuan media gambar di SDN Karangrejo 03 Jember semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016.
- b. untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS pokok bahasan kenampakan wilayah dan pembagian waktu di Indonesia melalui penerapan metode permainan tebak kata berbantuan media gambar di SDN Karangrejo 03 Jember semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan masukan penggunaan alternatif dalam mengajar untuk menarik minat belajar siswa dalam menerima materi pelajaran dan menghilangkan suasana bosan dalam proses pembelajaran.
- b. bagi pihak sekolah, dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk dapat menyelenggarakan proses pembelajaran secara lebih baik dengan meningkatkan kompetensi yang dimiliki guru agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
- c. bagi peneliti, untuk menambah wawasan mengenai metode pembelajaran inovatif dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian, pembahasan tentang penelitian ini digunakan landasan teori yang meliputi : (1) pembelajaran IPS (2) metode permainan tebak kata, (3) media gambar, (4) motivasi belajar, (5) hasil belajar, (6) penelitian terdahulu, (7) kerangka berfikir dan (8) hipotesis tindakan.

2.1 Pembelajaran IPS

2.1.1 Pengertian Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan” dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya.

IPS adalah ilmu yang mengkaji tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Secara mendasar, pembelajaran IPS berkaitan dengan

kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkaitan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya, memanfaatkan sumberdaya yang ada di permukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Singkatnya, IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

2.1.2 Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk memberikan pengetahuan yang merupakan kemampuan untuk mengingat kembali atau mengenal kembali atau mengenal ide-ide atau penemuan yang telah dialami dalam bentuk yang sama atau dialami sebelumnya.

Depdiknas (2006:175), pembelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan antara lain:

- (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya,
- (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial,
- (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan,
- (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global

Tujuan khusus pengajaran IPS disekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen yaitu:

- a. memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa akan datang.
- b. menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (skill) untuk mencari dan mengolah informasi.
- c. menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.

- d. menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian / berperan serta dalam bermasyarakat.

2.2 Metode Permainan Tebak Kata

2.2.1 Pengertian Metode Permainan

Shiddiq (2008:20) menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah komponen cara pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran berperan sebagai cara dan prosedur dari kegiatan pembelajaran. Setiap metode mengajar selalu memberikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru.

Penerapan metode yang tepat sangat berpengaruh terhadap pencapaiannya tujuan pembelajaran. Semakin tepat metodenya, diharapkan semakin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. Metode pembelajaran yang tepat artinya metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, materi pelajaran, karakteristik siswa, ketersediaan fasilitas pendukungnya, dan ketersediaan waktu. Pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran adalah metode harus mampu mengaktifkan siswa.

Salah satu dari berbagai metode yang sudah ada, terdapat beberapa metode yang intinya memakai permainan sebagai sarana penyampaian informasi, pengetahuan ataupun materi yang ingin disampaikan. Siswa diharapkan tidak merasa terbebani dengan muatan materi yang begitu padat dengan mengintegrasikan permainan-permainan dalam pembelajaran. Belajar dengan bermain memberikan kesempatan pada siswa untuk memperluas dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya. Permainan tidak hanya mendukung perkembangan jasmani siswa, tetapi juga kognitif, emosi, sosial, dan bahasa. Mengajar menggunakan permainan dapat meningkatkan pencapaian pembelajaran yang baik dan dapat mengingat materi dalam jangka waktu yang

panjang. Permainan secara efektif mampu mengubah dinamika kelas dan biasanya menciptakan kemauan yang lebih besar untuk belajar dan bersikap.

Menurut Sadiman (2006: 80), permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki. Membantu siswa meningkatkan kemampuan kognitifnya. Membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional. Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Permainan juga mempunyai beberapa kekurangan (Dwisetiawan, 2013) diantaranya yaitu:

- a. memerlukan banyak waktu,
- b. penentuan kalah menang dapat berakibat negatif, seperti pertengkaran,
- c. mengganggu ketenangan belajar di kelas-kelas lain.

Kekurangan-kekurangan permainan dalam pembelajaran tersebut dapat diatasi guru dengan penguasaan kelas yang baik. Guru harus dapat mengkondisikan siswa untuk tetap tertib ketika permainan sedang berlangsung, sehingga suasana kelas tidak gaduh dan tidak mengganggu kelas lain. Guru juga dapat menentukan peraturan-permainan yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh siswa sebagai pemain.

2.2.2 Permainan Tebak Kata

Tebak kata didefinisikan sebagai sebuah permainan yang terdapat proses penyebutan ciri-ciri dari kata yang dimaksud dan penebakan dari kata yang dimaksud (Faisal dan Waseso, 1982:233). Permainan tebak kata merupakan sebuah permainan yang mengkondisikan siswa menggunakan kata benda, kata kerja, kata sifat dan kata keterangan dalam keadaan relistis.

Sebenarnya permainan tebak kata ini dimaksudkan untuk melatih siswa dalam mengingat dan menggunakan konsep yang telah dipelajari dan bahkan yang baru diketahui atau ditemukan pada saat permainan berlangsung, tanpa ragu atau takut salah, dan tentunya sekaligus melatih berbicara siswa dan bagaimana mengidentifikasi sesuatu dengan membuat kalimat-kalimat.

Permainan tebak kata sendiri terpecah menjadi beberapa bagian, sebagai berikut (Nuarti, 2007:15):

1. teka-teki silang,
2. acak kata (susunan huruf sebuah kata yang dibolak-balikkan),
3. kata yang sebagian hurufnya dihilangkan,
4. menebak konsep atau istilah dengan sebuah gambar,
5. menebak sinonim atau lawan kata,
6. menebak konsep atau istilah yang dimaksud oleh peserta lain (peserta lain mendeskripsikan istilah tersebut dalam kalimat lengkap),
7. menyusun kalimat-kalimat yang semua hurufnya merupakan huruf kecil dan ditulis tanpa jeda dan tanpa tanda baca.

Bentuk permainan tebak kata yang digunakan sebagai metode dalam penelitian ini adalah menebak suatu konsep atau istilah dengan sebuah gambar. Permainan tebak kata merupakan permainan tebak kata sederhana. Dimana siswa disuruh menebak sebuah gambar dengan ciri-ciri tertentu. Bentuk permainannya adalah pemain disediakan kartu jawaban dan kartu pertanyaan. Kartu jawaban berupa gambar sedangkan kartu pertanyaannya berupa narasi yang menggambarkan apa yang harus mereka tebak, dimana narasi itu merupakan ciri-ciri menonjol atau berhubungan erat dengan sesuatu yang ditebak. Selanjutnya pemain harus menebak ciri-ciri pada gambar tersebut, sejumlah kesalahan dalam menebak dibatasi. Jika lebih dari batas kesalahan, maka permainan berakhir. Namun jika pemain dapat menebak kata dengan benar, maka skor penilaian bertambah. Permainan tebak kata dapat memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan media kartu gambar.

Langkah-langkah penerapan metode permainan tebak kata dengan media gambar menurut Widiasworo (2014:34) adalah sebagai berikut:

- a. guru menjelaskan materi \pm 30 menit
- b. guru meminta siswa berpasangan dan berdiri di depan kelas
- c. seorang siswa diberi kartu pertanyaan berukuran 10 x 10 dan siswa lainnya diberi kartu jawaban berisi gambar dengan ukuran yang sama (kartu jawaban ini tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan di telinga)
- d. siswa yang membawa kartu pertanyaan membacakan pertanyaan yang tertulis didalamnya, sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud dari pertanyaan tersebut
- e. apabila siswa dapat menjawab dengan tepat sesuai dengan gambar yang ada dalam kartu jawaban yang ditempelkan di dahi atau diselipkan di telinga, ia mendapatkan 1 point dan diberi kartu pertanyaan lain untuk dijawab oleh pasangannya. Mereka melakukan permainan tebak kata secara bergantian dengan cara yang sama
- f. apabila keduanya telah melakukan permainan tebak kata secara bergantian, maka pasangan tersebut boleh duduk dan diganti dengan pasangan yang lainnya
- g. begitu seterusnya hingga semua pasangan mendapatkan kesempatan untuk melakukan permainan tebak kata di depan kelas

2.3 Media Gambar

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Scramm, 1997 (dalam Rusman, 2012:159) menjelaskan bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Penggunaan media pembelajaran akan memungkinkan terjadinya proses belajar pada diri siswa dan dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan media harus terencana dan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media itu sendiri dimaksudkan agar siswa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk dipergunakan dengan bentuk dan variasi lain yang berguna dalam kegiatan belajarnya

sehingga mereka dengan mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru maupun kelompoknya.

2.3.2 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis berdasarkan pembagiannya. Dilihat dari bahan pembuatannya media dibagi menjadi dua jenis, yaitu: 1) media sederhana dan 2) dan media kompleks (Djamarah dan Zain, 2006: 126). Berikut penjabarannya:

1. media sederhana

media dikatakan sederhana apabila bahan dasar mudah diperoleh, harga murah, cara pembuatan mudah, dan cara penggunaan tidak sulit

2. media kompleks

media dikatakan kompleks apabila bahan dan pembuatannya sulit diperoleh, maka harga dan penggunaannya memerlukan keterampilan khusus.

2.3.3 Pengertian Media Gambar

Gambar merupakan salah satu media grafis yang paling umum digunakan dalam proses pembelajaran. Media gambar sangat baik di gunakan dan di terapkan dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar sebagai media pembelajaran karena media gambar ini cenderung sangat menarik hati siswa sehingga akan muncul motivasi untuk lebih ingin mengetahui tentang gambar yang dijelaskan dan gurupun dapat menyampaikan materi dengan optimal melalui media gambar tersebut. Permainan tebak kata dalam penelitian ini menggunakan bantuan media gambar. Media permainan tebak kata berbantuan media gambar tergolong media sederhana karena menggunakan kartu atau kertas yang mudah diperoleh bahan dasarnya, harganya murah, cara pembuatannya mudah serta cara penggunaannya tidak membutuhkan keterampilan khusus.

Berbagai jenis gambar dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran selama relevan dengan tujuan dan sesuai dengan perkembangan siswa. Penggunaan

media gambar sebagai alat bantu pembelajaran, tidak dipandang dari segi sederhana atau kompleksnya, melainkan ketepatan dalam penggunaan, bahkan gambar dapat diambil dari berbagai media yang ada.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media gambar. Gambar yang digunakan adalah gambar kanampakan alam dan buatan di Indonesia. Guru menggunakan media gambar yang berukuran 20 x 15 cm untuk menjelaskan materi, sedangkan ketika pelaksanaan permainan tebak kata guru menggunakan media yang berupa kartu yang berukuran 10 x 10 cm yang berisi pertanyaan dan kartu yang berukuran 10 x 10 cm yang berisi jawaban dari pertanyaan tersebut berupa sebuah gambar.

2.4 Motivasi Belajar

Salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan belajar siswa di sekolah adalah motivasi belajar. Oleh karena itu setiap guru, termasuk di dalamnya guru IPS harus senantiasa berkembang dalam diri siswa agar siswa dapat memperoleh hasil belajar yang optimal. Keberhasilan seseorang dalam belajar sangat bergantung pada adanya keinginan atau dorongan untuk belajar (Davies, 1991:219). Keinginan atau dorongan untuk belajar disebut motivasi. Dengan kata lain motivasi ialah kekuatan tersembunyi dalam diri kita, yang mendorong kita berkelakuan dan bertindak dengan cara yang khas untuk mencapai tujuan tertentu. Kadang kekuatan berpangkal pada naluri, kadang pula berpangkal pada suatu keputusan rasional, namun yang lebih sering motivasi merupakan perpaduan antara naluri dan keputusan rasional (Davies, 1991: 214). Motivasi siswa dapat dilihat melalui sikap yang ditunjukkan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Motivasi berdasarkan jenisnya dibagi menjadi dua jenis yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (Sardiman, 2006:89).

1. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan

sesuatu. Contohnya seseorang yang senang membaca, tanpa ada yang menyuruh ia untuk membaca ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya.

2. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Contohnya seseorang itu belajar karena tahu bahwa besok pagi akan ada ujian dengan harapan dapat nilai baik.

Penerapan metode permainan tebak kata ke dalam pembelajaran termasuk ke dalam motivasi intrinsik karena dengan ketertarikan terhadap pembelajaran yang menggunakan metode permainan akan ada dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar.

Menurut Sudjana (1990:61), motivasi belajar siswa dapat dilihat dalam hal berikut:

1. minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran,
2. semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya,
3. tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya,
4. reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru,
5. rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Motivasi belajar diatas termasuk kedalam motivasi intrinsik.

Kelima indikator motivasi belajar tersebut akan digunakan dalam penelitian ini dan dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut:

- a. minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran

Minat erat kaitannya dengan perhatian. Siswa yang berminat akan sesuatu pasti akan menaruh perhatian yang lebih besar pada hal tersebut, misalnya: seorang siswa yang berminat mengetahui cara menggunakan alat komunikasi maka ia memperhatikan betul ketika diberi tahu cara menggunakan alat komunikasi. Sebaliknya bagi siswa yang kurang berminat mungkin ia hanya akan sekedar melihat tanpa memperhatikan betul ketika dijelaskan tentang cara menggunakan alat komunikasi.

Minat dan perhatian mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika siswa mempunyai minat dan perhatian dalam pelajaran. Slameto (1995:57) menyatakan minat adalah kecenderungan yang tetap

untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Menurut Usman (1997: 27) menyatakan bahwa minat merupakan suatu sifat relatif menetap pada diri seseorang. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu sikap yang memperhatikan sesuatu dalam diri seseorang yang sifatnya relatif menetap.

b. semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya

Semangat siswa sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar, untuk itu sebelum proses belajar mengajar dimulai perlu diterapkan semangat yang baik pada diri siswa, sebagai motivasi awal guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat merangsang siswa merasa senang dan semangat dalam belajar.

Siswa yang memiliki semangat belajar ditunjukkan dengan berbagai aktivitas. Dimiyati dan Mudjiono (1999:92) menyatakan bahwa salah satu keaktifan siswa Nampak pada rasa ingin tahu siswa untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Ini berarti siswa mempunyai semangat belajar tinggi dan aktif mencari informasi yang dibutuhkan.

c. tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya

Dimiyati dan Mudjiono (1999:135) menyatakan salah satu bentuk tanggung jawab siswa dapat berupa melaksanakan tugas secara mandiri dan tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru ditunjukkan dengan tidak mencontek pekerjaan temannya.

Tanggung jawab harus dimiliki oleh setiap siswa di dalam kelas baik secara individu maupun kelompok, karena tanggung jawab bisa berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya juga penting dalam kegiatan belajar mengajar karena tanpa tanggung jawab tujuan belajar akan sulit dicapai. Munculnya tanggung jawab karena dalam diri siswa ada kemauan untuk mencapai tujuan belajar.

d. reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap *stimulus* yang diberikan guru

Reaksi yang ditunjukkan siswa dalam belajar harus sesuai dengan tujuan yang diharapkan karena akan mendapatkan timbal balik yang baik, siswa mendapatkan

pemahaman materi dan guru berhasil dalam menyampaikan materi. Menurut (Sudjana, 1990:27) reaksi siswa dapat ditunjukkan dengan siswa langsung menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat.

Jadi reaksi yang cepat dan sesuai dengan stimulus merupakan salah satu indikator bahwa siswa memberikan respon yang baik dalam berinteraksi di kelas. Reaksi terhadap stimulus yang diberikan oleh guru yang dimaksud adalah reaksi siswa dalam proses belajar mengajar IPS menggunakan metode permainan tebak kata dengan media gambar.

e. rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

Perasaan senang dalam diri siswa ketika proses mengajar berlangsung merupakan suatu yang berarti dalam hal pencapaian tujuan belajar. Walaupun dalam kenyataannya hal tersebut sangat sulit tercapai di lapangan, apalagi ketika siswa dihadapkan pada tugas-tugas yang diberikan oleh guru, namun sebagai seorang guru harus mensiasati bagaimana sebuah tugas dikerjakan oleh siswa dengan senang hati.

Rasa senang dapat ditunjukkan melalui partisipasi dalam mengerjakan tugas dari guru (Slameto, 1995:91). Hal ini dapat diamati bahwa siswa menikmati tugas yang diberikan oleh guru, bila siswa dengan rela dan bersedia mengerjakan tugas-tugasnya dan terlihat menikmati tugas tersebut.

2.5 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi dari tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2002:187). Menurut Sudjana (2001:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang pada umumnya ditunjukkan melalui nilai atau angka. Hasil belajar tidak hanya bermanfaat untuk mengetahui apakah tujuan instruksionalnya telah tercapai, tetapi juga bermanfaat sebagai umpan balik untuk memperbaiki proses belajar mengajar yang telah dilakukan, baik melakukan perubahan strategi maupun perbaikan bagi siswa yang bersangkutan. Untuk

mengetahui hasil belajar siswa, maka dibutuhkan sebuah penilaian atau pengukuran hasil belajar siswa.

Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2001:23-30) hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.:

a. Ranah Kognitif

Menurut Anderson Lorin Anderson dan Krathwohl serta para ahli psikologi aliran kognitivisme merevisi taksonomi Bloom pada ranah kognitif yang dipublikasikan pada tahun 2001 terdiri dari enam level, yaitu:

- pengetahuan (C1), mencakup kemampuan ingatan dari apa yang telah dipelajari, berkaitan dengan fakta, peristiwa, dan pengertian;
- pemahaman (C2), mencakup kemampuan interpretasi, eksemplifikasi, klasifikasi, merangkum, interfensi, komparasi, dan eksplanasi;
- penerapan (C3), mencakup kemampuan melaksanakan dan implementasi;
- analisis (C4), mencakup kemampuan deferensiasi, organisasi, dan dekontruksi;
- evaluasi (C5), mencakup kemampuan mengecek dan mengkritik;
- mencipta (C6), mencakup kemampuan menurunkan/berhipotesis, merencanakan, dan menghasilkan/membangun.

Pada penelitian ini yang diukur dan dievaluasi adalah kemampuan kognitif siswa. Mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis berupa soal-soal objektif dan subjektif.

Tes objektif adalah bentuk tes yang mengharapkan siswa memilih jawaban yang telah ditentukan. Misalkan, bentuk tes benar-salah, tes pilihan ganda, menjodohkan, dan bentuk melengkapi. Tes subjektif adalah tes yang dilakukan dengan ukuran-ukuran berdasarkan kategori. Misalnya, tes esai dan uraian.

b. Ranah Afektif

Pada ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Terdapat lima aspek pada ranah afektif yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi (Sudjana, 2001:29)

c. Ranah Psikomotor

Menurut Sudjana, (2001:22), ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan refleks, keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan di bidang fisik, gerakan-gerakan skill, dan kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi.

2.6 Implementasi Metode Permainan Tebak Kata berbantuan Media Gambar pada Pokok Bahasan Kenampakan Wilayah dan Pembagian Waktu Di Indonesia

Adapun implementasi metode permainan tebak kata dengan menggunakan media gambar pada pokok bahasan kenampakan wilayah dan pembagian waktu di Indonesia akan dijabarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2.1 Rancangan Kegiatan Pembelajaran

Langkah pembelajaran	Kegiatan guru	Kegiatan siswa
Pendahuluan Salam pembuka	Guru mengucapkan salam	Siswa menjawab salam
Apersepsi	Guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan kenampakan wilayah dan pembagian waktu	Siswa menjawab pertanyaan guru

Langkah pembelajaran	Kegiatan guru	Kegiatan siswa
	di Indonesia	
Penyampaian materi dan tujuan pembelajaran.	Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran.	Siswa menyiapkan materi yang akan dipelajari.
Kegiatan inti	Guru memperlihatkan gambar kenampakan wilayah di Indonesia.	Siswa mengamati gambar kenampakan wilayah di Indonesia
	Guru membimbing siswa mendefinisikan pengertian kenampakan wilayah di Indonesia.	Siswa mendefinisikan pengertian kenampakan wilayah di Indonesia.
	Guru memberikan contoh permainan tebak kata dengan media gambar sesuai dengan materi kenampakan wilayah di Indonesia.	Siswa memperhatikan penjelasan guru
	Guru menjelaskan aturan permainan tebak kata berbantuan media gambar yang akan dilakukan.	Siswa mendengarkan aturan permainan yang disampaikan oleh guru
	Guru meminta siswa berpasangan dan berdiri di depan kelas.	Siswa berpasangan dan berdiri di depan kelas
	Guru meminta siswa bermain secara bergantian.	siswa bermain secara bergantian
	Guru meminta pasangan yang tidak maju untuk mengerjakan LKK	Siswa mengerjakan LKK
Kegiatan Akhir	Guru mengevaluasi dan memberi penghargaan kepada siswa	Siswa menerima penghargaan
	Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi	Bersama guru, siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari

Langkah pembelajaran	Kegiatan guru	Kegiatan siswa
	yang telah dipelajari	
	Guru mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam	Siswa menjawab salam

2.7 Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut menggunakan metode permainan tebak kata. Berikut hasil penelitian terdahulu yang menggunakan metode permainan tebak kata.

Meliana (2014) dengan judul penelitian “Penerapan Metode Permainan Tebak Kata Dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi di SDN Sukoharjo 04 Probolinggo”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaa metode permainan tebak kata dengan media gambar dapat meningkatkan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Sukoharjo 04 Probolinggo. Persentase peningkatan aktivitas belajar siswa 60,2% pada siklus I dan pada siklus II menjadi 73,49%. Persentase peningkatan hasil belajar siswa 60,89% pada siklus I dan pada siklus II menjadi 71,1%.

Nugrohowati (2014) dengan judul penelitian “Pengunaan Metode Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pokok Bahasan Peninggalan Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha”. Persentase hasil belajar siswa pada siklus I adalah 76%, meningkat pada siklus II menjadi 95,83%. Simpulan dari penelitian adalah melalui penggunaan metode permainan tebak kata dapat meningkatkan hasil belajar pokok bahasan peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Buddha siswa kelas V di SDN Purwodiningratan.

Wahyuni (2014) dengan judul penelitian “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Permainan Tebak Kata pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar

siswa dapat dilihat dari pada siklus I mencapai 70,83% yang mengalami ketuntasan motivasi belajar dan pada siklus II meningkat menjadi 76,48%. Simpulan penelitian ini adalah penggunaan metode permainan tebak kata dapat meningkatkan motivasi belajar IPS.

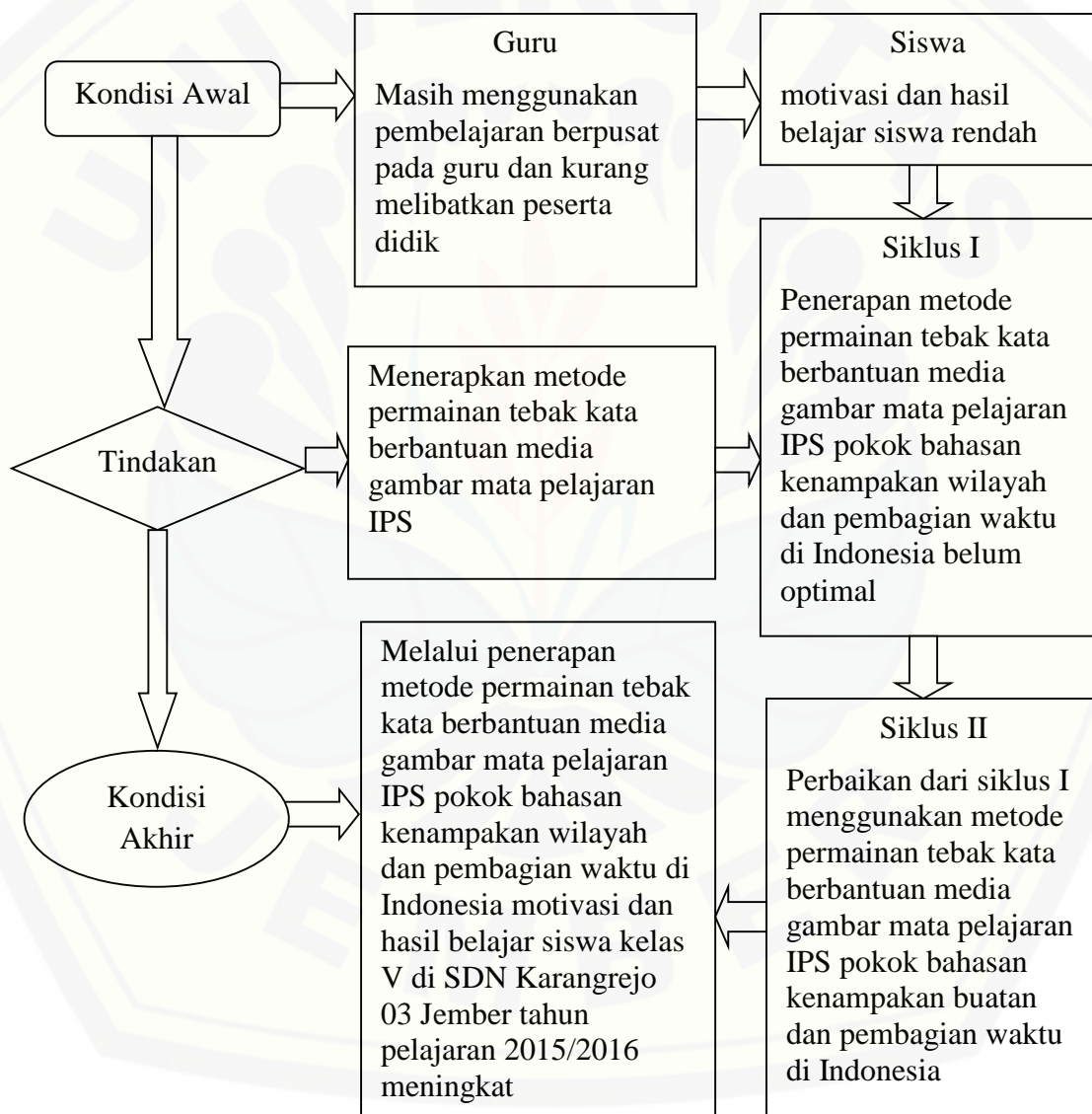
Akhir (2013) dengan judul penelitian “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Tebak Kata dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 25 Balai Ahad Lubuk Basung Kabupaten Agam”. Persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I diperoleh rata-rata aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan 38,63%, membaca 38,63%, dan mendengarkan 47,72% sedangkan pada siklus II diperoleh peningkatan rata-rata aktivitas belajar siswa dalam menjawab pertanyaan 81,81%, membaca 81,81%, dan mendengarkan 88,63%. Simpulan dari penelitian adalah melalui penerapan metode permainan tebak kata dapat meningkatkan aktivitas belajar.

Hermawan (2012) dengan judul penelitian “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”. Persentase peningkatan motivasi belajar siswa 3,1 pada siklus I dan pada siklus II menjadi 3,6. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 74,36% yang mengalami ketuntasan hasil belajar dan pada siklus II mencapai 79,49% yang mengalami ketuntasan hasil belajar. Simpulan penelitian ini adalah penggunaan metode permainan tebak kata dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IVB SDN Kebonsari 04 Jember.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu seperti yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode permainan tebak kata dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian tersebut yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan presentase dari siklus I ke siklus II.

Kelima penelitian yang relevan tersebut dapat dijadikan sebagai acuan oleh peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul metode permainan tebak kata berbantuan media gambar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS pokok bahasan kenampakan wilayah dan pembagian waktu di Indonesia di SDN Karangrejo 03 Jember.

2.8 Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran

Kondisi awal diketahui bahwa pembelajaran di kelas V SDN Karangrejo 03 Jember kurang bervariasi. Proses pembelajaran lebih berpusat pada guru dengan lebih banyak menggunakan metode ceramah dan kurang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran tersebut kurang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga motivasi siswa masih tergolong cukup dan hasil belajar siswa kurang baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut guru mencoba alternatif metode pembelajaran lain yaitu metode permainan tebak kata dengan media gambar dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Metode permainan tebak kata dapat melatih siswa dalam mengingat dan menggunakan konsep yang telah dipelajari dan bahkan yang baru diketahui atau ditemukan pada saat permainan berlangsung, tanpa ragu atau takut salah, dan tentunya sekaligus melatih berbicara siswa dan bagaimana mengidentifikasi sesuatu dengan membuat kalimat-kalimat. Melalui permainan dan dibantu media gambar siswa melihat mata pelajaran itu menjadi lebih jelas, menyenangkan dan bermakna. Melalui penggunaan metode permainan tebak kata berbantuan media gambar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS pokok bahasan kenampakan wilayah dan pembagian waktu di Indonesia di SDN Karangrejo 03 Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. Pembelajaran ini terdapat dua siklus yaitu siklus pertama dan siklus kedua.

2.9 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas maka hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Jika diterapkan metode permainan tebak kata berbantuan media gambar pada pembelajaran IPS pokok bahasan kenampakan wilayah dan pembagian waktu di Indonesia, maka motivasi belajar siswa kelas V di SDN Karangrejo 03 Jember akan meningkat.

2. Jika diterapkan metode permainan tebak kata berbantuan media gambar pada pembelajaran IPS pokok bahasan kenampakan wilayah dan pembagian waktu di Indonesia, maka hasil belajar siswa V di SDN Karangrejo 03 Jember akan meningkat.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai metode penelitian yang akan digunakan, yaitu: 1) tempat dan waktu penelitian, 2) subjek penelitian, 3) definisi operasional, 4) jenis dan rancangan penelitian, 5) prosedur penelitian, 6) indikator keberhasilan, 7) metode pengumpulan data, dan 8) analisis data.

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penentuan tempat penelitian ini dilakukan dengan teknik purposive area, artinya daerah penelitian dengan sengaja dipilih berdasarkan tujuan dan pertimbangan tertentu diantaranya adalah keterbatasan waktu, biaya dan tenaga sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh atau karena memiliki tujuan khusus lainnya (Masyhud, 2014:75). Penelitian ini akan dilaksanakan selama dua minggu di SD Negeri Karangrejo 03 Kabupaten Jember pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016. Adapun pertimbangan dilaksanakan penelitian ini antara lain:

1. kesediaan SD Negeri Karangrejo 03 Kabupaten Jember untuk dijadikan tempat penelitian.
2. motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran kelas V masih rendah.
3. guru kurang efektif dalam mengimplementasikan pembelajaran sehingga hasil belajar masih rendah.
4. belum pernah diadakan penelitian dengan permasalahan yang sejenis di SD Negeri Karangrejo 03 Kabupaten Jember.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah semua anggota kelompok manusia atau individu yang tinggal bersama di suatu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan

dari akhir penelitian (Sukardi, 2003:55). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Karangrejo 03 Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016, dengan jumlah 20 siswa yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan dengan kemampuan heterogen.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi yang berkaitan langsung dengan apa yang dilakukan dalam penelitian. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah metode permainan tebak kata, media gambar, motivasi belajar siswa, dan hasil belajar siswa.

- 1) metode permainan tebak kata ialah suatu metode permainan yang melibatkan siswa secara aktif untuk menebak konsep atau suatu istilah dengan sebuah gambar yang berkaitan dengan pokok bahasan kenampakan alam dan buatan di Indonesia dalam pembelajaran IPS.
- 2) media gambar yang dimaksud dalam penelitian ini ialah macam-macam gambar kenampakan alam dan buatan di Indonesia. Media gambar ini ada dua macam, yaitu gambar berukuran 20 x 15cm yang digunakan guru untuk menjelaskan materi, dan gambar berukuran 10 x 10cm yang ada pada kartu jawaban tebak kata.
- 3) motivasi belajar pada penelitian ini adalah segala dorongan atau keinginan siswa kelas V SDN Karangrejo 03 untuk belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Indikator motivasi belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi: a) minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, b) semangat belajar siswa, c) tanggung jawab siswa terhadap tugas-tugas belajarnya, d) rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru dan e) reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan guru
- 4) hasil belajar siswa pada penelitian ini adalah segala kemampuan yang dimiliki siswa kelas V SDN Karangrejo 03 setelah melakukan proses belajar yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa tentang pokok bahasan kenampakan

wilayah dan pembagian waktu di Indonesia yang diberikan oleh guru. Tes yang digunakan berupa tes tulis objektif dan subjektif.

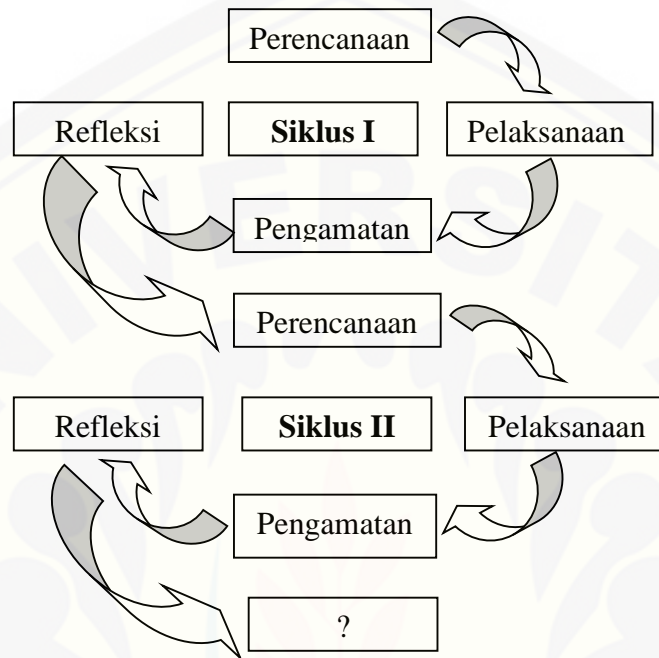
3.4 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2011:2) penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa suatu tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Jadi dapat disimpulkan bahwa PTK adalah suatu tindakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru dalam kelas. Berdasarkan uraian di atas, peneliti menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menangani masalah yang terjadi di dalam kelas. Adapun masalah yang terjadi adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa kelas V khususnya pada pokok bahasan kenampakan wilayah dan pembagian waktu di Indonesia di SDN Karangrejo 03 Jember.

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Beberapa ahli mengemukakan model penelitian tindakan kelas dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Berikut salah satu contoh bagan model penelitian tindakan kelas oleh Arikunto (2011:105).



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2011:105)

3.5 Prosedur Penelitian

Pelaksanaan pada penelitian mengikuti alur siklus. Berikut ini adalah penjabaran dari masing-masing tahapan tersebut.

3.5.1 Pra Siklus

Peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada pihak sekolah yakni kepala sekolah dan guru kelas V sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas V di SDN Karangrejo 03 Jember. Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah melakukan observasi untuk mengetahui aktivitas guru ketika mengajar di kelas. Peneliti bertindak sebagai observer bersama teman sejawat. Setelah kegiatan belajar mengajar diakhiri peneliti

membagikan angket kepada siswa sebagai data pendukung untuk mengetahui tingkat motivasi siswa saat mengikuti pembelajaran di kelas. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dan dokumentasi untuk mendapatkan data dari guru kelas V. Wawancara dipergunakan untuk menggali informasi seputar motivasi dan hasil belajar siswa. Dokumen dipergunakan untuk memperoleh data berupa jumlah dan nama siswa serta nilai yang telah diperoleh siswa.

3.5.2 Siklus I

Siklus I dilaksanakan berdasarkan 4 tahapan sebagai berikut.

a. Perencanaan

Peneliti menyusun rencana penelitian sesuai dengan masalah yang sudah teridentifikasi pada prasiklus. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah:

- 1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) IPS kelas V untuk kompetensi dasar kenampakan alam Indonesia dengan penerapan metode permainan tebak kata;
- 2) menentukan gambar-gambar yang akan digunakan dalam untuk mendukung metode permainan tebak kata;
- 3) menyiapkan lembar kerja siswa;
- 4) menyusun daftar kelompok siswa secara heterogen
- 5) menyiapkan soal tes hasil belajar berupa LKK dan LKS beserta kunci jawabannya
- 6) menyiapkan lembar pedoman wawancara guru dan siswa
- 7) menyiapkan lembar pedoman angket motivasi siswa

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran merupakan implementasi atau penerapan isi perencanaan. Pelaksanaan tindakan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pendahuluan

- a) Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan membimbing berdoa
 - b) Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab tentang keragaman kenampakan alam serta pembagian wilayah waktu di Indonesia
 - c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 2) Kegiatan inti
- a) Guru memperlihatkan gambar dan menyampaikan materi keragaman kenampakan alam dan pembagian wilayah waktu di Indonesia kepada siswa
 - b) Guru meminta siswa berpasangan
 - c) Guru membagikan lembar kerja siswa pada masing-masing pasangan.
 - d) Guru memberikan contoh permainan tebak kata dengan media gambar sesuai dengan materi keragaman kenampakan alam dan pembagian wilayah waktu di Indonesia.
 - e) Guru menjelaskan aturan permainan tebak kata dengan media gambar yang akan dilakukan.
 - f) Guru meminta dua siswa yang berpasangan berdiri di depan kelas.
 - g) Guru memberikan kartu pertanyaan berukuran 10 x 10 kepada salah seorang siswa dan siswa lainnya diberi kartu jawaban berisi gambar dengan ukuran yang sama (kartu jawaban ini tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan di telinga). Tetapi untuk menghindari siswa membaca atau melihat isi kartu jawaban secara diam-diam, maka pada penelitian ini kartu jawaban tersebut dipegang oleh guru.
 - h) Guru membimbing siswa melakukan permainan tebak kata dengan media gambar.
 - i) Guru memberikan penghargaan pujian bagi kelompok yang sudah menyelesaikan tugasnya
- 3) Kegiatan penutup
- a) Guru memberi kesempatan bertanya apakah ada hal yang tidak dimengerti siswa

- b) Guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang dipelajari hari ini
- c) Guru mengingatkan siswa agar rajin belajar mempelajari kembali materi yang dipelajari hari ini
- d) Guru menutup pelajaran dengan memberi salam

c. Observasi

Tahapan ketiga yaitu kegiatan observasi atau pengamatan. Observasi adalah upaya pengamatan dan pencatatan proses pelaksanaan tindakan yang sesuai rencana, bertujuan untuk mengamati aktivitas guru dan tingkat motivasi belajar siswa. Untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa digunakan instrumen pengumpulan data berupa angket sebagai data pendukung.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti merefleksikan kegiatan pembelajaran untuk mengkaji keberhasilan dan kekurangan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Refleksi dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dan nilai tes hasil belajar berupa nilai siswa. Pada tahap ini peneliti mengkaji sejauh mana penerapan metode permainan tebak kata berbantu media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hasil refleksi tersebut dijadikan pedoman untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II apabila belum mencapai hasil yang diharapkan.

3.5.3 Siklus II

Siklus II dilaksanakan jika hasil tindakan pada siklus I kurang memuaskan atau tidak memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan, maka dilanjutkan dengan tindakan siklus II.

3.6 Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila sudah ada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dari kondisi awal ke kondisi setelah penerapan metode permainan tebak kata. Adapun rincian keberhasilan penelitian ini adalah:

- 1) Perolehan skor rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 80 dari skor maksimal 100
- 2) Perolehan skor rata-rata hasil belajar siswa mencapai 80 dari skor maksimal 100.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan lima metode pengumpulan data, antara lain sebagai berikut.

1) Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Arikunto, 2011:127). Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati kegiatan guru dalam kegiatan pembelajaran. Alat yang digunakan berupa lembar pengamatan dengan acuan pedoman lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti.

2) Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data dengan tanya-jawab secara lisan baik langsung maupun tidak langsung yang terarah pada tujuan tertentu (Kurnia, 2008:4.24). Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan cara betanya jawab secara langsung kepada guru kelas dan siswa sebagai narasumber. Metode pengumpulan data melalui wawancara dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat motivasi dan hasil belajar siswa serta mengetahui pendapat atau tanggapan guru dan siswa sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tebak kata.

3) Tes

Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur potensi individu, misalnya berkaitan dengan hasil belajar, intelegensi, bakat, minat, kepribadian, dan potensi lainnya yang dimiliki individu atau kelompok (Masyhud, 2012:203). Tes yang akan digunakan adalah tes tulis bentuk objektif dan subjektif untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Tes tulis dilakukan pada setiap akhir siklus atau setelah pembelajaran.

4) Dokumentasi

Dokumentasi berarti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya, Metode pengumpulan data melalui dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan daftar nama siswa dan daftar nilai ulangan harian siswa kelas V SDN Karangrejo 03 Jember.

5) Angket

Angket adalah instrumen pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Masyhud, 2012:206). Angket yang digunakan dalam penelitian merupakan jenis angket tertutup dengan pilihan jawaban sudah disediakan. Angket dalam penelitian digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa ketika proses pembelajaran berlangsung baik sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tebak kata.

3.8 Analisis Data

Analisis data merupakan metode yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh selama penelitian. Penelitian ini akan menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif adalah analisis yang memberikan gambaran kualitas atau mutu dari hasil tindakan yang dilakukan (Masyhud, 2012:275). Sedangkan analisis data kuantitatif adalah analisis yang menggunakan

angka-angka sebagai teknik utama (Masyhud, 2012:269). Analisis data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan hasil tes belajar siswa.

1) Analisis motivasi belajar siswa

Untuk mengetahui motivasi siswa selama proses pembelajaran dengan metode permainan tebak kata, peneliti terlebih dahulu membagikan angket motivasi pada setiap akhir siklus. Sebagaimana yang tertera dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.1 Aspek yang diamati pada indikator motivasi belajar siswa

No	Indikator	Aspek
1.	Minat belajar siswa	Mendengarkan penjelasan guru
		Memperhatikan dengan sungguh-sungguh
		Mencatat bagian-bagian penting yang dijelaskan guru
		Tidak sering meninggalkan kelas
2.	Semangat belajar	Bertanya pada guru jika ada materi yang tidak dimengerti
		Bertanya pada guru atau teman jika tidak memahami tugas yang diberikan
		Tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas guru
		Tidak bergurau dengan temannya
3.	Tanggung jawab	Langsung mengerjakan tugas dari guru
		Memberi kontribusi kepada kelompok belajarnya
		Tekun mengerjakan tugas
4.	Reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan guru	Mengerjakan tugas tepat waktu
		Mendengarkan pertanyaan dari guru
		Memperhatikan pertanyaan dari guru
		Langsung menjawab pertanyaan dari guru
5.	Rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru	Keseriusan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru
		Tidak berkeluh kesah saat guru memberikan tugas
		Berpartisipasi mengerjakan tugas dari guru
		Mengerjakan tugas sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh guru
		Tekun bekerjasama dalam kelompok

Adapun penyusunan pedoman penskorannya adalah dengan menggunakan 5 skala. Jumlah butir aspek yang diukur berjumlah 20, maka jumlah skor maksimumnya sebesar 100 poin dengan penilaian sebagai berikut.

Tabel 3.2 Skor pilihan jawaban pada indikator motivasi belajar siswa

No.	Pilihan jawaban	Skor
1.	Tidak pernah (TP)	1
2.	Jarang dilakukan (JR)	2
3.	Kadang-kadang, tapi sering tidak dilakukan (KK)	3
4.	Sering dilakukan (SR)	4
5.	Selalu dilakukan (SL)	5

(Adaptasi Masyhud, 2012: 231)

Selanjutnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan metode permainan tebak kata dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = skor pencapaian motivasi belajar

M = jumlah skor motivasi yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal motivasi

Tabel 3.3 Kriteria Motivasi Belajar Siswa

Skor Motivasi	Kategori
80 – 100	Sangat Tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Cukup
21 – 40	Rendah
0 – 20	Sangat Rendah

(Adaptasi Masyhud, 2013: 69)