



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

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



## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Ilmu pengetahuan sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai ke perguruan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, pemberian pelajaran IPS dimaksudkan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan praktis, agar mereka dapat menelaah, mempelajari, dan mengkaji fenomena-fenomena serta masalah sosial yang ada disekitar mereka. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran IPS di sekolah dasar diarahkan untuk mencapai tingkat pemahaman siswa, tidak hanya sekedar hafalan materi secara lisan.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran IPS kadang kala menghadapi beberapa kendala yang mengakibatkan pembelajaran IPS kurang menarik bagi siswa sekolah dasar. Rahmantina (2007:79) mengidentifikasi kendala tersebut sebagai berikut :

(1) materi IPS banyak konsep yang abstrak, (2) materi pembelajaran yang padat, sedangkan waktu yang dialokasikan sangat terbatas, (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.

Hal lain yang juga merupakan kendala dalam pembelajaran IPS adalah masih banyaknya nilai murid yang tidak memenuhi SKM. Nilai ketuntasan minimal siswa yang ditetapkan oleh sekolah sebagai acuan dan tolak ukur keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara kognitif pada mata pelajaran IPS adalah 65. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti melalui observasi pada tanggal 26 Januari 2012 didapatkan data bahwa dari siswa kelas IVB SDN Kebonsari 04 yang berjumlah 39 siswa, hasil nilai ulangan harian menunjukkan sebanyak 21 siswa