

**PENERAPAN PERMAINAN TEBAK KATA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV SDN 02 KALIWULUH
KECAMATAN KEBAKKRAMAT KABUPATEN KARANGANYAR
TAHUN PELAJARAN 2011/ 2012**



Oleh :

Nama : AGUS ERVIYANTO

Nim : A510091076

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2011**

PERSETUJUAN
PENERAPAN PERMAINAN TEBAK KATA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV SDN 02 KALIWULUH
KECAMATAN KEBAKKRAMAT KABUPATEN KARANGANYAR
TAHUN PELAJARAN 2011/ 2012

Diajukan oleh :

AGUS ERVIYANTO
A510091076

Disetujui untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Samino, M.M

Drs. Suwarno, SH. M.Pd.

PENGESAHAN
PENERAPAN PERMAINAN TEBAK KATA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV SDN 02 KALIWULUH
KECAMATAN KEBAKKRAMAT KABUPATEN KARANGANYAR
TAHUN PELAJARAN 2011/ 2012

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

AGUS ERVIYANTO
A510091076

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal, 27 Februari 2012
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Susunan Dewan Penguji :

1. Dr. H. Samino, M.M (.....)
2. Drs. Suwarno, SH. M.Pd. (.....)
3. Dra. Risminawati, M. Pd (.....)

Surakarta, 27 Februari 2012

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,

Drs. H. Sofyan Anif, M.Si
NIK. 547

MOTTO

“Dan kalau kamu menuruti kemauan manusia yang ada di muka bumi ini, niscaya mereka akan menyesatkanmu dari peraturan Allah. Mereka tiada lain hanya mengikuti prasangka dan mengadu untung dengan menampilkan kebohongan.”

(Terjemahan : Q. S. Al An`aam : 116)

Tidak layak bagi orang bodoh berdiam diri pada kebodohnya, dan tidak boleh bagi orang alim (berilmu) berdiam diri atas kealimannya.

(H.R. Tabrani)

Aturlah pikiran dan pengetahuan kita sedemikian rupa sehingga kita mulai dari yang paling mudah dan sederhana, kemudian meningkat untuk mencapai pengetahuan yang lebih baik, sukar dan ruwet.

(Discarter)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur ke hadirat Allah SWT saya akan mempersembahkan karya sederhana ini kepada orang- orang yang saya sayangi.

1. Istri tercinta,

yang tiada henti- hentinya memberikan doa, semangat, dan dukungan yang tiada tergantikan.

2. Anak- anakku yang tersayang yang selalu memberikan canda tawa dalam kehidupan ini yang tidak terlupakan.

3. Sahabat- sahabat sejatiku, terima kasih atas bantuannya semoga Allah SWT selalu memberikan kebahagiaan dalam persahabatan kita.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi.

Apabila ternyata kelak di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, 11 Februari 2011

AGUS ERVIYANTO

NIM. A510091076

ABSTRAKS

PENERAPAN PERMAINAN TEBAK KATA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV SDN 02 KALIWULUH KECAMATAN KEBAKKRAMAT KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2011/ 2012.

Agus Erviyanto, A510091076, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
Uninersitas Muhammadiyah Surakarta 2012, 77 halaman.

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas. Rumusan masalah yaitu: (1) Apakah dengan menerapkan permainan tebak kata dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA pada siswa kelas IV SDN 02 Kaliwuluh?, (2) Apakah dengan menerapkan permainan tebak kata dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDN 02 Kaliwuluh?.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) untuk mengetahui adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV SDN 02 Kaliwuluh melalui permainan tebak kata, (2) untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 02 Kaliwuluh melalui permainan tebak kata. Subjek penelitiannya adalah Siswa dan Guru sedangkan Objek penelitiannya adalah pelajaran IPA dan Permainan Tebak Kata.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan pendekatan proses dengan metode observasi, tes, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen yang digunakan dalam mengadakan evaluasi penelitian berupa lembar pengamatan siswa dan guru, tes, kartu tebak kata, serta daftar nilai kelas IV SDN 02 Kaliwuluh. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis komparatif.

Hasil penelitian ini diperoleh data awal nilai siswa mencapai ketuntasan minimal 65 adalah 45.16%, pada siklus I terdapat peningkatan menjadi 29.16%, keaktifan belajar siswa mencapai 48.33%. Pada siklus II hasil belajar menjadi 83.33% dan tingkat keaktifan belajar sebesar 51.66%. Pada siklus III hasil belajar siswa mencapai 91.66% dan keaktifan belajar meningkat menjadi 87.50%. Dengan demikian dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa (1) penggunaan permainan tebak kata dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, (2) permainan tebak kata dapat meningkatkan hasil siswa kelas IV SDN 02 Kaliwuluh Tahun Pelajaran 2011/ 2012.

Kata kunci : *hasil belajar siswa, permainan tebak kata.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, taufik, dan hidayah sehingga penelitian tindakan kelas ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul Penerapan Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Kaliwuluh Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/ 2012 ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penulis menyadari bahwa penelitian tindakan kelas dan penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Drs. H. Sofyan Anif, M.Si, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Drs. H. Samino, M.M Direktur Program Studi PGSD & PG PAUD sekaligus pembimbing I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Drs. H. Saring Marsudi, SH. M.Pd. Ketua Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Drs. Suwarno, SH. M.Pd. Pembimbing II.
5. Ngadino, S.Pd Kepala Sekolah SDN 02 Kaliwuluh kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar.
6. Seluruh rekan- rekan PGSD.
7. Semua pihak yang tidak bias disebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Surakarta, 11 Februari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
Judul	i
Persetujuan	ii
Pengesahan	iii
Motto	iv
Persembahan	v
Pernyataan	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Lampiran	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hakekat Belajar	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Prinsip- prinsip Belajar	8
3. Kondisi Belajar	9
B. Hakekat Hasil Belajar	10
1. Pengertian Hasil Belajar	10
2. Faktor- faktor yang menentukan Hasil Belajar	11
C. Keaktifan Siswa	12

D. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD	15
1. Pengertian IPA	15
2. Tujuan Pembelajaran IPA	16
3. Mamfaat Pembelajaran IPA	16
E. Sifat- sifat Anak Sekolah Dasar	17
F. Permainan Tebak Kata	17
G. Penelitian yang Relevan	20
H. Kerangka Berfikir	23
I. Hipotesis Tindakan	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	26
1. Penelitian Kuantitatif	26
2. Penelitian Kualitatif	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian	27
1. Tempat Penelitian	27
2. Waktu Penelitian	28
C. Teknik Pengumpulan Data	29
D. Data, Jenis data, dan Sumber data	31
E. Prosedur Penelitian	32
F. Validitas Data	38
G. Teknik Analisis Data	39
H. Indikator Keberhasilan	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskrepsi Lokasi Penelitian	41
B. Deskrepsi Pelaksanaan Siklus	45
1. Pelaksanaan Siklus I	45
2. Pelaksanaan Siklus II	54
3. Pelaksanaan Siklus III	62
C. Hasil Penelitian	60
D. Pembahasan Hasil Penelitian	72

BAB V	PENUTUP	
	A. Simpulan	74
	B. Implikasi	75
	C. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA		77

DAFTAR TABEL

	<i>Halaman</i>
Tabel 1 Jadwal Penelitian	28
Tabel 2 Daftar Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan	43
Tabel 3 Daftar Nilai Awal	44
Tabel 4 Daftar Nilai Siklus I	51
Tabel 5 Daftar Nilai Siklus II	59
Tabel 6 Daftar Nilai Siklus III	66
Tabel 7 Perbandingan Hasil Belajar Siklus I, II, III	69

DAFTAR GAMBAR

	<i>Halaman</i>
Gambar 1 Bagan Kerangka Berfikir	24
Gambar 2 Bagan Prosedur PTK	33
Gambar 3 Bagan Perbandingan Siklus I, II, III	39
Gambar 4 Bagan Kartu Tebak Kata	48
Gambar 5 Bagan Grafik Nilai Rata- rata	69

DAFTAR LAMPIRAN

	<i>Halaman</i>
Lampiran 1	Silabus IPA 78
Lampiran 2	Lembar Wawancara Siswa 80
Lampiran 3	Lembar Wawancara Guru 81
Lampiran 4	RPP Siklus I 82
	a. Soal Evaluasi Siswa Siklus I 86
	b. Contoh Kartu Tebak Kata Siklus I 87
	c. Lembar Keaktifan Siswa Siklus I 88
	d. Lembar Pengamatan Guru Siklus I 89
Lampiran 5	RPP Siklus II 90
	a. Soal Evaluasi Siswa Siklus II 94
	b. Evaluasi Individu Siklus II 95
	c. Contoh Kartu Tebak Kata Siklus II 96
	d. Lembar Keaktifan Siswa Siklus II 97
	e. Lembar Pengamatan Guru Siklus II 98
Lampiran 6	RPP Siklus III 99
	a. Soal Evaluasi Siswa Siklus III 103
	b. Evaluasi Individu Siklus III 104
	c. Contoh Kartu Tebak Kata Siklus III 105
	d. Lembar Keaktifan Siswa Siklus III 106
	e. Lembar Pengamatan Guru Siklus III 107