

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA DALAM MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA MELALUI PERMAINAN BELAJAR BINGO PADA
SISWA KELAS II SD NEGERI 04 JATEN
TAHUN AJARAN 2011/2012**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Diajukan Oleh :

SITI NASIROTUN
A 510091037

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

2012

PERSETUJUAN
PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA DALAM MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA MELALUI PERMAINAN BELAJAR BINGO PADA
SISWA KELAS II SD NEGERI 04 JATEN
TAHUN AJARAN 2011/2012

Diajukan oleh:

SITI NASIROTUN

A 510091037

Disetujui Untuk Dipertahankan

Di hadapan Dewan Penguji Skripsi S-1

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Samino, M.M

Anam Sutopo, S.Pd. M. Hum

Tanggal:

Tanggal:

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA DALAM MATAPELAJARAN
BAHASA INDONESIA MELALUI PERMAINAN BELAJAR BINGO PADA
SISWA KELAS II SD NEGERI 04 JATEN
TAHUN AJARAN 2011/2012**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**SITI NASIROTUN
A 510091037**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal, 23 Februari 2012

dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Susunan Dewan Penguji :

1. Dr. Samino, M.M (.....)
2. Anam Sutopo, S.Pd. M. Hum (.....)
3. Drs. Saring Marsudi, SH., M.Pd (.....)

Surakarta, Februari 2012

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,

Drs. H. Sofyan Anif, M.Si

NIK. 547

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Surakarta, 2 Pebruari 2012

SITI NASIROTUN

A 510091037

MOTTO

يَتَأْتِيهَا الْإِنْسَانُ إِنَّكَ كَادِحٌ إِلَىٰ رَبِّكَ كَدْحًا فَمُلْئِقِيهِ ﴿٦﴾ فَأَمَّا مَنْ أُوْتِيَ كِتَابَهُ بِيَمِينِهِ ﴿٧﴾

فَسَوْفَ يُحَاسَبُ حِسَابًا يَسِيرًا ﴿٨﴾

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh -sungguh (urusan)

yang lain dan kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap

(Terjemahan Q. S. Al-Insyiroh: 6 - 8).

Keridhoan Allah itu terletak pada keridhoan orang tua (Bapak dan Ibu), dan

kemurkaan Allah itu juga terletak pada kemurkaan orang tua.

PERSEMBAHAN

1. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mencurahkan kasih sayang.
2. Suami dan anak-anakku tercinta

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmad dan hidayah-Nya, sholawat serta salam teruntuk Nabi Muhammad SAW. Penulis sangat bersyukur karena telah menyelesaikan skripsi dengan baik, yang berjudul:” Peningkatan penguasaan kosakata dalam mata pelajaran bahasa Indonesia melalui permainan belajar bingo pada siswa kelas II SD Negeri 04 Jaten tahun ajaran 2011/2012”

Dalam penulisan skripsi ini, banyak pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Drs. H. Sofyan Anif, M.Si, Dekan FKIP UMS yang telah memberikan izin dalam penelitian ini.
2. Drs. Saring Marsudi, SH., M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah banyak memberi masukan dan nasehat-nasehat kepada saya.
3. Dr. Samino, M.M, Dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Anam Sutopo, S.Pd. M. Hum, Dosen pembimbing II saya yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Semua Dosen PGSD yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, sehingga penulis dapat mencapai gelar sarjana S- 1.

6. Bapak dan ibuku tercinta yang telah memberikan semangat, doa, moril maupun materiil yang sangat berharga.
7. Teman-teman PGSD angkatan 2009 atas kebersamaannya selama ini dalam berjuang menuntut ilmu, semoga persahabatan ini akan abadi.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan semangat selama penyusunan skripsi ini.

Semoga amal baik semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini mendapat imbalan dari Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan yang dimiliki penulis. Untuk itu segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 2 Pebruari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Permainan Belajar Bingo	11
B. Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD.....	15
C. Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	17

D. Hasil Penelitian Yang Relevan	20
E. Kerangka Berpikir	22
F. Hipotesis Tindakan	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	28
C. Subyek Penelitian.....	29
D. Data, Jenis Data, dan Sumber Data.....	29
E. Metode Pengumpulan Data	31
F. Teknik Validitas Data	32
G. Teknik Analisis Data.....	33
H. Prosedur Penelitian	35
I. Indikator Keberhasilan	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	43
B. Deskripsi Kondisi Awal.....	45
C. Deskripsi Pelaksanaan Masing-masing Siklus.....	48
D. Hasil Penelitian	83
E. Pembahasan Hasil Penelitian	84
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	90
B. Implikasi	90
C. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Jadwal Penelitian	29
Tabel 1.2 Daftar Dewan Guru	44
Tabel 1.3 Data Awal Nilai Penguasaan Kosakata Siswa	46
Tabel 2.1 Contoh Kartu Permainan Bingo.....	54
Tabel 2.2 Daftar Nilai Penguasaan Kosakata Siklus I	56
Tabel 2.3 Nilai Keaktifan dan Kreatifitas Siklus I.....	58
Tabel 3.1 Daftar Nilai Penguasaan Kosakata Siklus II.....	65
Tabel 3.2 Nilai Keaktifan dan Kreatifitas Siklus II.	67
Tabel 3.3 Daftar Nilai Penguasaan Kosakata Siklus III	76
Tabel 4.1 Nilai Keaktifan dan Kreatifitas Siklus III	78
Tabel 4.2 Perbandingan Hasil Belajar	83

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Kerangka Berpikir.....	23
Gambar 1.2 Metode Alur	34
Gambar 1.3 Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	36
Gambar 2.1 Perkembangan Hasil Belajar Siklus I.....	60
Gambar 2.2 Perkembangan Hasil Belajar Siklus II dan III	80
Grafik 2.3 Grafik Perkembangan Hasil Belajar Per Siklus	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengamatan	95
Lampiran 2. Lembar Observasi Siswa	97
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Putaran I	99
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Putaran II.....	107
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Putaran III	115
Lampiran 6. Ijin Riset	123
Lampiran 7. Surat Keterangan Dari SD	124
Lampiran 8. Foto.....	125

ABSTRAK

PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI PERMAINAN BELAJAR BINGO PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 04 JATEN TAHUN AJARAN 2011/2012

Siti Nasirotnun A 510091037, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2012.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan belajar bingo dapat meningkatkan penguasaan kosa kata dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SDN 04 Jaten atau tidak. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan belajar bingo dapat meningkatkan penguasaan kosa kata dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas II SD N 04 Jaten tahun pelajaran 2011/2012?

Subyek pelaku tindakan peneliti dan guru kelas II SD N 04 Jaten Kecamatan Jaten. Subyek kedua dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD N 04 Jaten Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar yang berjumlah 38 siswa yang terdiri 23 Putra dan 15 Putri. Data dikumpulkan melalui metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis dengan deskriptif kualitatif dengan analisis interaktif yaitu data dianalisis sejak tindakan pembelajaran dilakukan dan dikembangkan selama proses refleksi sampai proses penyusunan laporan, terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian/display data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan bingo kemampuan penguasaan kosakata siswa mengalami peningkatan dari hasil belajar siswa 39.5% pada data awal menjadi 50% kemudian meningkat menjadi 87% hingga mencapai hasil belajar 95%. Keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 26%, siklus II meningkat menjadi 60.5% dan pada siklus III mampu mencapai 87 %. Kreatifitas belajar siswa juga meningkat, perubahan hasil belajar pada kreatifitas belajar dapat terlihat dari data awal 0%, siklus I ada peningkatan menjadi 39.5%, pada siklus II sebesar 50%, hingga pada siklus III merupakan puncak dari hasil tindakan dengan permainan bingo seluruh siswa mau dan mampu mengembangkan kreatifitasnya mencapai 92%.

Kata kunci : *permainan bingo, kosakata.*