

**EFEKTIFITAS PERMAINAN BELAJAR BINGO DALAM MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSA KATA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR  
NEGERI 02 GANTEN KEC. KERJO KAB. KARANGANYAR  
TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Disusun oleh:**

**HARIS SUSILO**  
**NIM : A 54 A 100028**

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

**2013**

**Skripsi**

**EFEKTIFITAS PERMAINAN BELAJAR BINGO DALAM  
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA SISWA KELAS III  
SEKOLAH DASAR NEGERI 02 GANTEN, KEC. KERJO, KAB.  
KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

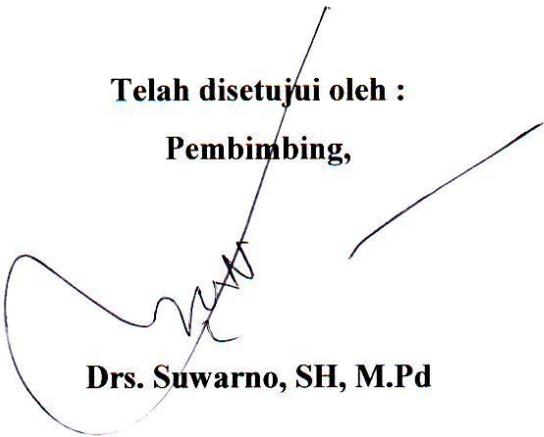
**Diajukan oleh :**

**HARIS SUSILO**

**NIM. A 54 A 100028**

**Telah disetujui oleh :**

**Pembimbing,**



**Drs. Suwarno, SH, M.Pd**

**PENGESAHAN**

**EFEKTIFITAS PERMAINAN BELAJAR BINGO DALAM  
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA SISWA KELAS III  
SEKOLAH DASAR NEGERI 02 GANTEN, KEC. KERJO, KAB.  
KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**Disusun oleh :**

**HARIS SUSILO**

**A 54 A 100028**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi

Pada tanggal 25 Januari 2013,

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji :

1. Drs. Suwarno, SH, M.Pd

2. Drs. Rubino Rubiyanto, M.Pd

3. Dra. Risminawati, M.Pd

(.....)

(.....)

(.....)

Surakarta, 25 Januari 2013

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Drs. Sofyan Anif, M.Si

NIK. 547

## PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ EFEKTIFITAS PERMAINAN BELAJAR BINGO DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 02 GANTEN, KECAMATAN KERJO, KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2012/2013 “ adalah benar-benar hasil karya sendiri.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Surakarta, Januari 2013

Penulis



Haris Susilo

A 54 A 100028

## **MOTTO**

Sesungguhnya apabila hari ini lebih baik dari hari kemarin adalah termasuk orang yang beuntung. Hari ini sama dengan hari kemarin adalah orang yang merugi. Dan hari ini lebih buruk dari hari kemarin adalah orang yang bangkrut.

( Hadis Rosulullah)

Berdoa dan berusaha adalah kunci keberhasilan.

(Penulis)

Dengan membaca kita akan banyak pengetahuan.

(Penulis)

## ***PERSEMBAHAN***

*Syukur Alhamdulillahirobbilalamin dengan kerendahan hati saya ingin persembahkan karya yang sederhana ini kepada orang-orang yang saya cintai dan banggakan.*

*Kupersembahkan kepada :*

*Almarhumah Ibu dan keluargaku tercinta,*

*Terima kasih untuk doanya yang tulus, perhatian, cinta dan kasih sayang yang tiada ternilai yang selalu tertanam dalam hati. Semoga Allah SWT Memuliakan di dunia dan akhirat.*

*Istri dan anak-anakku,*

*Terimakasih atas bantuan dan doa yang telah memberi semangat, dorongan, serta kebersamaan selama ini, demi terselesainya dan tersusunnya karya ini.*

## **DAFTAR GRAFIK**

Grafik 4.1	Perkembangan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada siklus I.....	43
Grafik 4.2	Perkembangan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Siklus II.....	56
Graik 4.3	Perkembangan dari data awal, Siklus I dan Siklus II .....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan Variabel Penelitian .....	12
Tabel 3.1	Daftar Dewan Guru SD Negeri 02 Ganten .....	15
Tabel 3.2	Alokasi Waktu Penelitian .....	16
Tabel 4.1	Daftar Nilai Awal Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Kelas III SD N 02 Ganten .....	23
Tabel 4.2	Contoh Kartu Permainan Belajar Bingo .....	30
Tabel 4.3	Daftar Nilai Penguasaan Kosa Kata Siklus I Putaran Pertama .....	32
Tabel 4.4	Daftar Nilai Penguasaan Kosa Kata Siklus I Putaran Kedua .....	40
Tabel 4.5	Daftar Nilai Rata-rata Siklus I .....	42
Tabel 4.6	Daftar Nilai Penguasaan Kosa Kata Siklus II Putaran Pertama .....	49
Tabel 4.7	Daftar Nilai Penguasaan Kosa Kata Siklus II Putaran Kedua .....	55
Tabel 4.8	Daftar Nilai Rata-rata Siklus II .....	56
Tabel 4.9	Perbandingan Hasil Belajar Secara Terpadu .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Silabus .....	73
Lampiran 2	RPP Siklus I .....	77
Lampiran 3	RPP Siklus II .....	83
Lampiran 4	Pedoman Observasi Siswa .....	89
Lampiran 5	Pedoman Observasi Guru .....	91
Lampiran 6	Model Kartu Kata dan Kartu Gambar Permainan Bingo .....	93
Lampiran 7	Contoh Hasil Karya Siswa .....	94
Lampiran 8	Perbandingan Hasil Belajar Secara Terpadu .....	96
Lampiran 9	Lembar Penilaian Penguasaan Kosakata .....	97
Lampiran 10	Foto Kegiatan Siswa .....	98

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Efektifitas Permainan Belajar Bingo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ganten, Kecamatan Kerjo, Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013 “ ini dengan baik. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata 1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, namun penulis merasa berbesar hati dan bangga atas penyelesaian skripsi ini.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang berkenan membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terimakasih penulis ucapkan kepada :

1. Drs. Sofyan Anif, M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Drs. Sutan Syahrir Zabda, M.H selaku Ketua Program Studi PSKGJ PGSD
3. Drs. Suwarno, SH, M.Pd selaku Pembimbing Utama yang telah meluangkan waktu dan pikiran dalam memberikan bimbingan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen PGSD yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama perkuliahan.
5. Ibu Sarwiasih, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD N 02 Ganten yang telah memberikan izin dan membantu pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Dewi Marganingsih, S.Pd beserta Bapak/Ibu guru SD Negeri 02 Ganten yang telah membantu penulis menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh siswa kelas III SD Negeri 02 Ganten yang telah berperan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran.

8. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan dicatat sebagai amal kebajikan dan mendapat imbalan pahala dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, namun demikian penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak dan dunia pendidikan pada umumnya.

Surakarta,

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL PENELITIAN .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
DAFTAR GRAFIK .....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI .....	xii
ABSTRAK .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	
A. Permainan Belajar Bingo .....	7
1. Pengertian Permainan Bingo .....	7
2. Cara Belajar Bingo .....	8
3. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bingo .....	9
B. Penguasaan Kosakata .....	9
C. Kajian Penelitian yang Relevan .....	11
D. Kerangka Berpikir .....	12
E. Hipotesis Tindakan .....	13

BAB III	METODE PENELITIAN .....	
A.	Jenis Penelitian .....	14
B.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	14
C.	Subyek Penelitian .....	16
D.	Prosedur Penelitian .....	17
E.	Metode Penelitian .....	19
F.	Metode Analisis Data .....	19
G.	Indikator Pencapaian .....	20
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	
A.	Gambaran Sekolah .....	21
B.	Hasil Penelitian .....	24
C.	Pembahasan .....	60
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN .....	
A.	Kesimpulan .....	65
B.	Implikasi .....	66
C.	Saran .....	67
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

**ABSTRAK**

**EFEKTIFITAS PERMAINAN BELAJAR BINGO DALAM MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSA KATA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 02  
GANTEN KECAMATAN KERJO KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN  
PELAJARAN 2012/2013**

Haris Susilo, A 54 A 100028, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas  
Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta 2013, 69 halaman.

Tujuan penelitan ini adalah: meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Indonesia melalui permainan belajar bingo bagi kelas III SD N 02 Ganten .

Subyek penelitian adalah : guru dan siswa kelas III SD Negeri 02 Ganten Kecamatan Kerjo Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013.

Data penelitian yaitu : Tingkat penguasaan kosa kata siswa. Sumber data yaitu guru, siswa, lingkungan belajar, daftar nilai. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan pendekatan proses dengan metode observasi partisipatif, wawancara, tes dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam mengadakan evaluasi penelitian yaitu berupa lembar pengamatan, tes, kartu kata, serta daftar nilai kelas III SD N 02 Ganten. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis kritis dan analisis komparatif.

Hasil penelitian ini, data awal nilai siswa yang mencapai ketuntasan minimal 73 adalah 31,6%, pada siklus I pada nilai ulangan harian meningkat menjadi 63,2%, pada siklus kedua penguasaan kosa kata menjadi 94,7% . Pada siklus II mencapai indicator keberhasilan penelitian yaitu 80% siswa mencapai nilai di atas nilai KKM. Dengan demikian dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan belajar bingo dapat meningkatkan penguasaan kosa kata siswa kelas III SD N 02 Ganten tahun pelajaran 2012/2013.

**Kata kunci : *permainan belajar bingo, efektifitas, kosa kata***