

**PENGUNAAN PERMAINAN TEBAK KATA DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV  
SD NEGERI 02 DAWUNG KECAMATAN MATESIH KABUPATEN  
KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2009/2010**

**SKRIPSI**

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



Disusun Oleh :

**DEWI MARGANINGSIH**  
NIM A510070471

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

**2010**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sekolah Dasar (SD) adalah jenjang pendidikan yang wajib ditempuh peserta didik karena program wajib belajar 9 tahun yang ditetapkan oleh pemerintah mencakup Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Sekolah Dasar merupakan awal proses peningkatan mutu pendidikan dalam rangka mencapai peningkatan sumber daya manusia Indonesia, agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Struktur Kurikulum Sekolah Dasar (SD) disusun berdasarkan Standar Kompetensi Kelulusan dan Standar Kompetensi Mata Pelajaran. Kurikulum Sekolah Dasar memuat 8 mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2008: 9). Pelaksanaan kurikulum didasarkan pada potensi, perkembangan dan kondisi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang berguna bagi dirinya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang termuat dalam Kurikulum Sekolah Dasar. Menurut Ischak (2004:1.36) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan. Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat membantu peserta didik dalam menumbuhkan

pengetahuan dan pemahaman untuk melihat kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik dapat mengenal tatanan sosial dalam masyarakat sehingga mampu menempatkan diri sebagai warga masyarakat yang mandiri dan bertanggung jawab.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu sarana dan fungsi pendidikan sebagai transformasi budaya. Pengajaran IPS mengandung nilai-nilai budaya yang membantu siswa untuk berinteraksi serta berintegrasi dalam masyarakat Indonesia yang majemuk. Menurut Jumali dan Sundari (2008:32) fungsi budaya yaitu sebagai sarana mentransformasikan diri peserta didik dalam mengenal budaya masyarakatnya. Budaya yang pernah ada dan telah berkembang pada masa sekarang.

Mata pelajaran IPS pada kelas IV SD sudah lebih kompleks dibanding dengan mata pelajaran IPS pada kelas rendah. Dalam mata pelajaran IPS pada kelas IV SD N 02 Dawung Kecamatan Matesih terdapat Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil belajar siswa kelas IV SD N 02 Dawung dalam mata pelajaran IPS masih sangat rendah. Adapun Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam kelas tersebut adalah pada materi Koperasi dengan Standar Kompetensi (2) Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan propinsi. Kompetensi Dasar (2.2) Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat, indikator yang berhubungan dengan materi adalah (2.2.4) Membandingkan koperasi

dengan jenis usaha lain (2.2.5) Mengidentifikasi jenis-jenis koperasi (Silabus KTSP Kelas IV, 2009:43)

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. Dari data nilai dalam daftar nilai kelas IV pada indikator tersebut diperoleh data sebagai berikut : Dari siswa Kelas IV SDN 02 Dawung yang berjumlah 12 siswa, hasil nilai tugas menunjukkan sebanyak 6 siswa diantaranya belum mencapai nilai ketuntasan minimal atau sekitar 50% dan 6 siswa lainnya mencapai atau sama dengan nilai KKM yaitu 50%. Dan nilai rata-rata kelas masih berada dibawah nilai KKM yaitu 63.5. Hasil ulangan siswa dibawah KKM sebanyak 8 siswa atau 66,7%, siswa yang sudah mencapai KKM yaitu sekitar 4 siswa atau 33,3% dari jumlah keseluruhan.

Hasil belajar yang masih rendah tersebut didorong karena kemampuan siswa yang masih sangat rendah dalam menyerap materi pelajaran, keaktifan belajar yang kurang terlihat dan siswa masih terpaku pada perintah guru. Siswa terkesan kurang peduli dengan pelajaran sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Kreativitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS pada indikator tersebut juga masih sangat rendah

Dengan permasalahan yang muncul tersebut, salah satu tugas guru yaitu merumuskan suatu tindakan sebagai alternatif penyelesaian masalah bagi peserta didik, sehingga guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat

dipahami dengan mudah dan menyenangkan, dengan memanfaatkan metode secara akurat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siswa yang ada dalam kondisi belajar dalam pemahaman materi dan keaktifan, serta kreativitas belajar dalam mata pelajaran IPS masih sangat rendah tersebut memerlukan penyelesaian. Menurut Bachri dan Zain (2006:58) menangani siswa yang berada dalam kondisi kesulitan belajar, guru perlu mengembangkan suatu alternatif penyelesaian masalah melalui pendekatan pembelajaran yang bervariasi. Dalam hal ini guru mengembangkan pembelajaran melalui Pendekatan Fungsional yaitu bahwa ilmu pengetahuan yang dipelajari oleh anak di sekolah, berguna bagi kehidupan anak baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial dan anak dapat memanfaatkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan yang lebih penting adalah ilmu pengetahuan dapat membentuk kepribadian anak dan dapat merasakan manfaat dari ilmu yang mereka peroleh di sekolah.

Permainan tebak kata adalah permainan belajar yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban teka-teki. Permainan tebak kata dilaksanakan dengan cara siswa menjodohkan kartu soal teka-teki dengan kartu jawaban yang tepat. Melalui permainan tebak kata, selain anak menjadi tertarik untuk belajar juga memudahkan dalam menanamkan konsep pelajaran IPS dalam ingatan siswa. Jadi, guru mengajak siswa untuk bermain tebak kata dengan menggunakan media kartu dari kertas karton dalam mata pelajaran IPS.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut diatas, penulis memandang perlu untuk menyusun dan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan menerapkan permainan belajar tebak kata untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya siswa Kelas IV SD N 02 Dawung.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah, maka dalam Penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Apakah permainan Tebak Kata dapat meningkatkan Hasil belajar dalam mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD N 02 Dawung?
2. Apakah permainan Tebak kata dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pemahaman pelajaran IPS siswa kelas IV SD N 02 Dawung?
3. Apakah permainan Tebak kata dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pemahaman pelajaran IPS pada kelas IV SD N 02 Dawung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan secara spesifik sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui adanya peningkatan Hasil belajar dalam mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD N 02 Dawung melalui permainan Tebak Kata.
2. Untuk mengetahui adanya peningkatan Keaktifan belajar dalam mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD N 02 Dawung melalui permainan Tebak Kata.

3. Untuk mengetahui adanya peningkatan Kreatifitas siswa dalam mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD N 02 Dawung melalui permainan Tebak Kata.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Bagi Guru.
  - a. Digunakan sebagai masukan bagi guru dalam menjawab permasalahan yang dihadapi di sekolah khususnya mengenai permainan tebak kata dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran IPS yang pada akhirnya mempengaruhi prestasi belajar siswa.
  - b. Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan dan memanfaatkan segala sumber daya dan kreativitas anak yang ada di lingkungan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Sekolah
  - a. Sekolah mampu mengevaluasi model dan metode pembelajaran yang tepat untuk peningkatan pemahaman belajar siswa dengan permainan tebak kata
  - b. Dapat digunakan sebagai alternatif dalam menentukan strategi dalam memberikan pembelajaran tentang koperasi melalui permainan tebak kata.