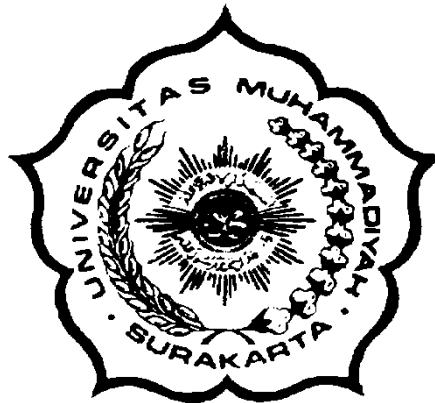


**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI
STRATEGI BERMAIN JAWABAN PADA SISWA KELAS V
SD N CATUR BOYOLALI TAHUN AJARAN 2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI

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



Oleh:

TYA WIDI LESTARI

A 510 090 149

**PROGRAM STUDI GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta 57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Drs. Saring Marsudi, SH. M.Pd
NIP/NIK : 19521121980031001

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : **TYA WIDI LESTARI**
N I M : **A 510 090 149**
ProgdI Studi : **PGSD**
Judul Skripsi : **“PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA
MELALUI STRATEGI BERMAIN JAWABAN PADA SISWA
KELAS V SD N CATUR BOYOLALI TAHUN AJARAN 2012/2013”**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 05 Februari 2013

Pembimbing

Drs. Saring Marsudi, SH. M. Pd.
NIK. 19521121980031001

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI
STRATEGI BERMAIN JAWABAN PADA SISWA KELAS V
SD N CATUR BOYOLALI TAHUN AJARAN 2012/2013**

Tya Widi Lestari, A510 090 149, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, 80 halaman

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPA kelas V SD N Catur tahun ajar 2012/2013 melalui penerapan strategi pembelajaran bermain jawaban. Subjek penelitian penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas V SD N Catur tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 10 orang, dimana 6 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar belajar pada materi Bumi dan Alam Semesta, adapun indicator motivasi : Antusias siswa dalam menerima pelajaran, Kemauan mendengarkan penjelasan dari guru, Keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain, Kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru. Pada indikator antusias siswa dalam menerima pelajaran, prasiklus 20%, siklus I pertemuan pertama 30% dan pertemuan kedua 40%, siklus II 100%. Kemauan mendengarkan penjelasan dari guru prasiklus 30%, siklus I pertemuan pertama 40% dan pertemuan kedua 50%, siklus II 100%. Keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain prasiklus 10%, siklus I pertemuan pertama 20% dan pertemuan kedua 30%, siklus II 70%. Kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru prasiklus 20%, siklus I pertemuan pertama 30% dan pertemuan kedua 50%, siklus II 100%. Selain peningkatan motivasi, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pelaksanaan pembelajaran sebelum tindakan sebesar 20% dan setelah dilakukan tindakan pada siklus I sebesar 60%, dan pada siklus II sebesar 90%. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa penerapan strategi pembelajaran bermain jawaban dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA SD N Catur tahun ajaran 2012/2013.

Kata kunci: *Motivasi Belajar, Hasil Belajar dan Strategi Bermain Jawaban*

Pendahuluan

Keberhasilan seorang siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar dapat dipengaruhi oleh cara seorang guru mengajar serta motivasi siswa itu sendiri sehingga hasil belajar yang mereka peroleh menjadi lebih baik. Pada umumnya mata pelajaran IPA banyak diminati oleh sebagian besar siswa. Tetapi cakupan materi yang banyak dan membutuhkan pemahaman yang luas menjadi penyebab mata pelajaran IPA kurang diminati. Keberhasilan pelaksanaan pendidikan ilmu pengetahuan alam yaitu adanya perubahan perilaku sosial siswa ke arah yang lebih baik yang meliputi: aspek kognitif, afektif, psikomotorik. Hal ini dapat dilihat dari motivasi siswa itu sendiri serta hasil belajar siswa yang kurang memuaskan dan siswa sering menganggap pelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang membosankan bagi mereka, sekitar 40% siswa kelas V SD N Catur kurang termotivasi akan pembelajaran IPA, Metode pembelajaran yang tidak bervariasi yaitu masih menggunakan metode ceramah, hasil belajar yang kurang dari KKM yaitu 70. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Peningkatan Motivasi dan Hasil belajar IPA Melalui Strategi Bermain Jawaban pada Siswa Kelas V SD N Catur, Boyolali”. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar IPA dengan menggunakan metode bermain jawaban.

LANDASAN TEORI

Mc Donald (1959) dalam bukunya Oemar Hamalik (1995:106) “ motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi belajar dapat diartikan juga motivasi merupakan dorongan dari diri seseorang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Adapun

indikator yang akan diteliti yaitu : Antusias siswa dalam menerima pelajaran, Kemauan mendengarkan penjelasan dari guru, Keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain, Kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru.

Menurut Arikunto (2001:132) dalam Samino dan Saring Marsudi (2012:48), “ hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan yang diajarkan sudah diterima siswa”. Hasil belajar juga dapat diartikan hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang dilihat dari sejauh mana kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik.

Strategi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah strategi Bermain Jawaban. Sementara menurut Pringgowidagda (2002:88) dalam Mulyadi dan Risminawati (2012:04) secara umum strategi dapat diartikan suatu cara, teknik, taktik, atau siasat yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dapat diartikan pula bahwa strategi merupakan suatu rencana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sebaik mungkin. menurut Zain dkk (2007:86) strategi bermain jawaban adalah sebuah permainan yang dapat melibatkan semua siswa dari awal sampai akhir. Dalam permainan ini mereka ditantang untuk mencari jawaban yang benar sekaligus bergantung pada faktor keberuntungan. Permainan ini dapat digunakan untuk pre-test maupun post-test, disamping tentunya untuk mengajarkan materi yang baru. Adapun langkah-langkah Bermain Jawaban : Buatlah sejumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban ringkas, Tulislah sejumlah kemungkinan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan nomor 1. Jumlah jawaban harus lebih banyak dari pertanyaan, Kelompokkan jawaban-jawaban yang dibuat pada langkah ke 2 sesuai dengan kategori tertentu, Masukkan jawaban-jawaban tadi ke dalam kantong-kantong kertas, tempelkan kotak-kotak kertas yang berisi jawaban tadi pada selembar kertas karton.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Catur Boyolali Tahun ajaran 2012/2013. Pelaksanaan penelitian direncanakan pada semester genap yaitu dari November 2012 sampai Januari 2013.

Subyek Penelitian

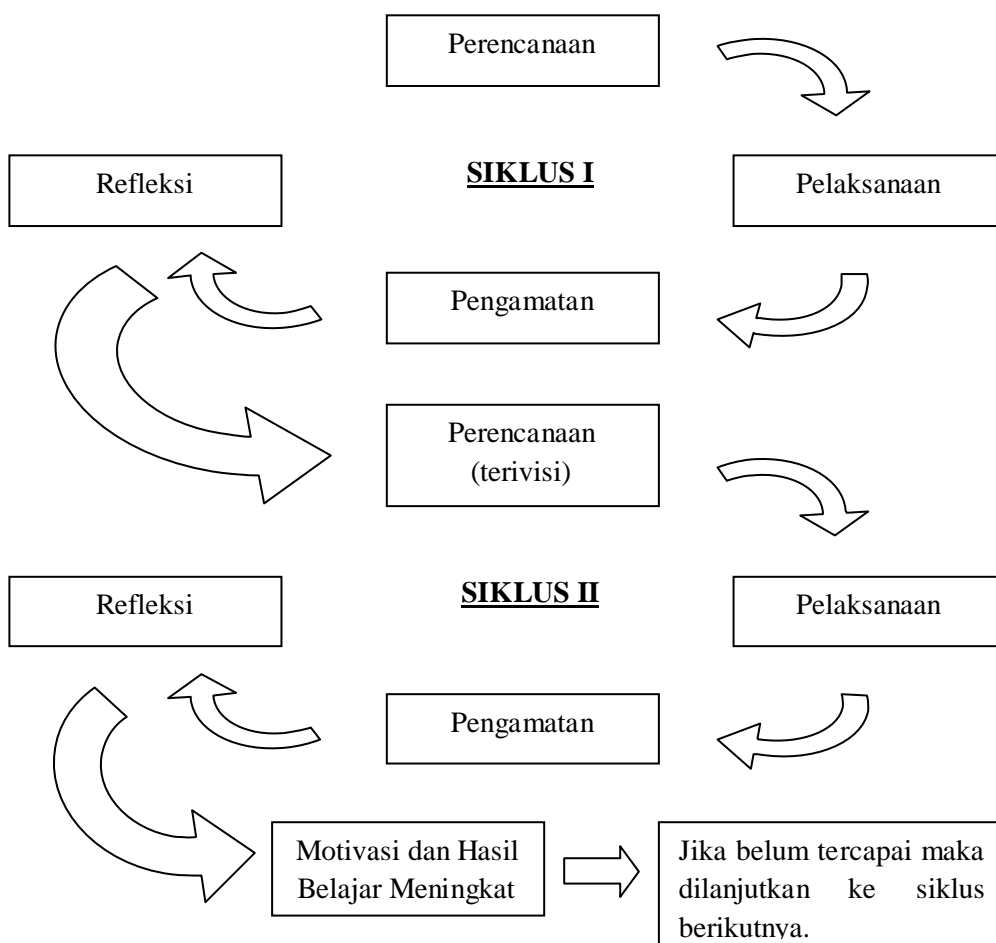
Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V di SD N Catur Boyolali tahun ajaran 2012/2013.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

Prosedur Data

Prosedur dan langkah-langkah dalam melaksanakan tindakan mengikuti model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto (2006).



Gambar 3.1
Langkah – Langkah PTK Suharsimi Arikunto, dkk.
(2006:16)

Penjelasan:

1. Perencanaan

a. Dialog Awal

Dialog awal dilakukan dengan mengadakan pertemuan antara peneliti dan guru kelas V untuk bersama-sama melakukan pengenalan dan berdiskusi membahas masalah yang terjadi di kelas.

b. Perencanaan Tindakan Pembelajaran

Perencanaan tindakan ini mengacu pada permasalahan yang ada di kelas V yang telah dirumuskan pada dialog awal. Perencanaan melibatkan guru kelas V yaitu dengan memadukan hasil pengamatan serta persepsi guru terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari penyusunan rencana yang dilakukan peneliti dan guru kelas V menghasilkan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Identifikasi masalah dan penyebabnya
- 2) Perencanaan solusi masalah

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru yang akan diobservasi karena guru berfungsi sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan perencanaan yang telah dibuat, guru melaksanakan tindakan pembelajaran ini menggunakan strategi bermain jawaban.

3. Pengamatan (Observasi)

Observasi adalah cara mengumpulkan data dengan jalan mengamati langsung terhadap objek yang diteliti (Rubino, 2011:68). Pada waktu

observasi dilakukan, observer mengamati proses pembelajaran dan mengumpulkan data mengenai segala sesuatu yang terjadi pada proses pembelajaran menggunakan strategi bermain jawaban, baik yang terjadi pada guru, siswa maupun situasi kelas.

4. Refleksi

Refleksi dalam PTK adalah upaya untuk mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak tindakan dari berbagai kriteria. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti bersama-sama guru dapat melakukan revisi perbaikan terhadap rencana awal. Kegiatan refleksi ini dilaksanakan setiap akhir putaran penelitian.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan datanya adalah observasi, tes, wawancara dan dokumentasi.

Instrument Penelitian

Pedoman observasi, wawancara dan test hasil belajar.

Validitas Data dan Instrumen

Triangulasi sumber data yang berupa informasi dari guru dan siswa tentang tindakan yang diterapkan. Kedua Triangulasi teknik atau metode pengumpulan data dari hasil observasi, wawancara penggunaan dokumen dan tes hasil belajar.

Validitas instrument yang digunakan peneliti adalah validitas isi. Validitas isi adalah instrument yang berbentuk test yang pada akhirnya digunakan untuk mengukur hasil belajar.

Tekhnik Analisis Data

Tekhnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis non statistik/ analisis kualitatif, analisis kualitatif ini terdiri atas 3 komponen yaitu: Reduksi data, Paparan data dan penarikan kesimpulan

Indikator Pencapaian

1. Indikator motivasi

Ketuntasan tingkat keberhasilan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Adanya peningkatan antusias siswa dalam menerima pelajaran sebesar 60%.
- b. Adanya peningkatan kemauan mendengarkan penjelasan dari guru sebesar 60%.
- c. Adanya peningkatan keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain sebesar 60%
- d. Adanya peningkatan kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru sebesar 60%.

2. Indikator hasil belajar.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diadakannya posttest dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 sebesar 80%.

Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Motivasi Belajar IPA

Indikator yang digunakan untuk mengamati motivasi belajar IPA yaitu: antusias siswa dalam pembelajaran, kemauan mendengarkan penjelasan dari guru, keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau siswa, dan kemauan mengerjakan soal.

a. Pra Siklus

Dari 10 siswa yang termotivasi akan pembelajaran IPA yaitu: Antusias siswa dalam menerima pelajaran 20% (2 siswa), Kemauan mendengarkan penjelasan dari guru 30% (3 siswa), Keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain 10% (1 siswa),

Kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru 20% (2 siswa).

b. Siklus I

Pada siklus I, setelah diberikan strategi Bermain Jawaban yang termotivasi akan pembelajaran IPA yaitu : Antusias siswa dalam menerima pelajaran pertemuan pertama 30% (3 siswa) dan pertemuan kedua 40% (4 siswa), Kemauan mendengarkan penjelasan dari guru pertemuan pertama 40% (4 siswa) atau pertemuan kedua 50% (5 siswa), Keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain pertemuan pertama 20% (2 siswa) dan pertemuan kedua 30% (3 siswa), Kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru pertemuan pertama 30% (3 siswa) dan pertemuan kedua 50% (5 siswa).

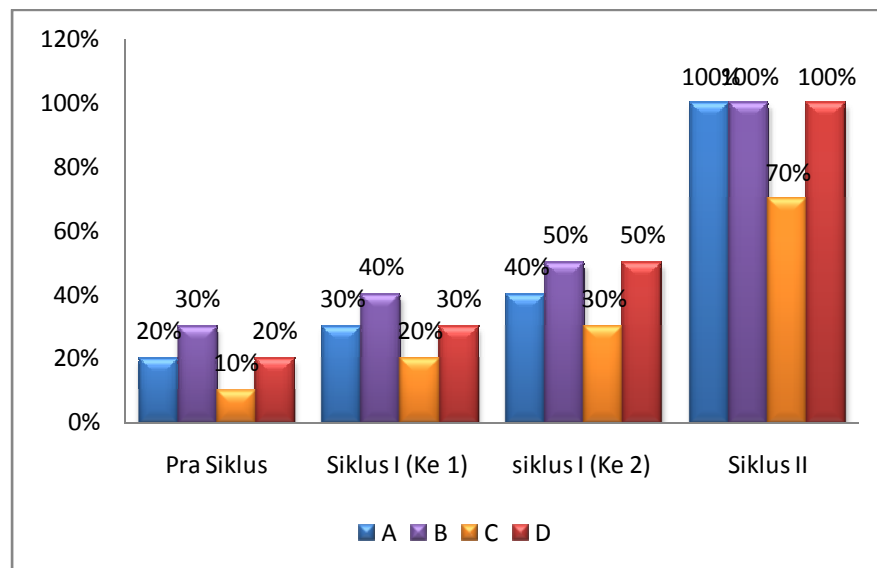
c. Siklus II

Pada siklus II, setelah diberikan strategi Bermain Jawaban yang termotivasi akan pembelajaran IPA yaitu : Antusias siswa dalam menerima pelajaran 100% (10 siswa), Kemauan mendengarkan penjelasan dari guru 100% (10 siswa), Keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain 70% (7 siswa), Kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru 100% (10 siswa).

. Tabel 4.13 Perbandingan Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Aspek yang diobservasi	Persentase				Keterangan
	Pra siklus	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2		
Antusias siswa dalam menerima pelajaran	20%	30%	40%	100%	Meningkatkan
Kemauan mendengarkan penjelasan dari guru	30%	40%	50%	100%	Meningkatkan
Keberanian menjawab pertanyaan	10%	20%	30%	70%	Meningkatkan

dari guru atau siswa lain,					
Kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru	20%	30%	50%	100%	Meningkatkan



Gambar 4.7 Perbandingan Tingkat Motivasi Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Keterangan :

- A : Antusias siswa dalam menerima pelajaran,
- B : Kemauan mendengarkan penjelasan dari guru,
- C : Keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain,
- D : Kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru

2. Hasil Belajar

a. Pra Siklus

Hasil pembelajaran sebelum menggunakan strategi Bermain Jawaban, hanya 2 siswa yang tuntas (20%) dan yang belum tuntas ada 8 siswa (80%).

b. Siklus I

Hasil pembelajaran sesudah menggunakan strategi Bermain Jawaban, pertemuan pertama ada 3 siswa (30%) yang tuntas dan 7 siswa (70%) yang belum tuntas sedangkan pertemuan kedua ada 4 siswa (40%) yang tuntas dalam pembelajaran dan 6 siswa (60%) yang belum tuntas.

c. Siklus II

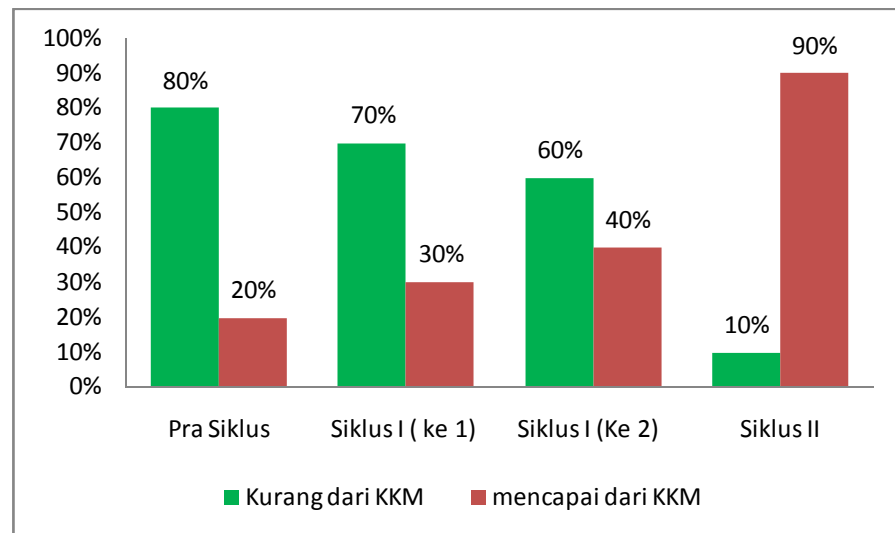
Pada siklus II yang tuntas pada saat pembelajara yaitu 9 orang (90%) dan yang belum tuntas 1 orang (10%).

direkapitulasi seperti pada:

Tabel 4.12
Nilai Hasil Belajar IPA dengan Penerapan Strategi Bermain Jawaban pada Siswa
Kelas V SD N Catur Boyolali Tahun 2012/2013

No.	Nama	KKM	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II
				Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1.	Arif Setyawan	70	20	30	50	70
2.	Agum Ngesti	70	60	50	65	72
3.	Azzahra Firdaus	70	20	55	65	75
4.	Novi Novitasari	70	20	80	90	100
5.	Nani Pamungkas	70	40	50	65	85
6.	Rico Saputro	70	25	45	60	87
7.	Rizki Fajar Fauzi	70	100	80	100	100
8.	Mei Antika Sari	70	40	40	50	67
9.	Tedi Setyo	70	80	85	100	100
10.	M. Burhanuddin	70	60	65	70	90

Gambar 4.8
Grafik Peningkatan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I (Pertemuan 1 dan 2) dan Siklus II.



Berdasarkan hasil tersebut, penerapan strategi Bermain Jawaban dapat diteruskan dan hipotesis tindakan dapat diterima yang berarti bahwa “Penerapan Strategi Bermain Jawaban dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas V SD N Catur tahun 2012/2013”.

SIMPULAN

A. Simpulan

1. Motivasi Belajar

Melalui strategi *Bermain Jawaban* pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari indikator motivasi belajar siswa dapat memenuhi target dan hasil belajar siswa dapat memenuhi nilai KKM.

- a) Antusias siswa dalam menerima pelajaran yaitu pada pra siklus 20%, Siklus I Pertemuan pertama 30% dan pertemuan kedua 40%, dan Siklus II 100%.

- b) Kemauan mendengarkan penjelasan dari guru yaitu pada pra siklus 30%, Siklus I pertemuan pertama 40% dan pertemuan kedua 50%, dan Siklus II 100%.
- c) Keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain yaitu pada pra siklus 10%, Siklus I pertemuan pertama 20% dan pertemuan kedua 30%, dan Siklus II 70%.
- d) Kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru yaitu pada pra siklus 20%, Siklus I pertemuan pertama 30% dan pertemuan kedua 40%, dan Siklus II 100%.

2. Hasil Belajar

Presentase Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran IPA diperoleh pada pra siklus adalah 20% siklus I pertemuan pertama 30% dan pertemuan kedua adalah 40%, pada siklus II presentase ketuntasan yang diperoleh adalah 90%. Sehingga tidak perlu dilakukan tindak lanjut lagi karena sudah sesuai dengan harapan peneliti.

B. Implikasi

Berdasarkan pembahasan terhadap hasil penelitian, dapat disimpulkan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Strategi Bermain Jawaban terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD N Catur pada mata pelajaran IPA.
2. Seorang guru harus bisa berinovatif dalam membuat suatu strategi pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.
3. Sebagai bekal bagi guru ataupun calon guru untuk meningkatkan kualitas siswa dengan strategi Bermain Jawaban.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini dalam upaya peningkatan motivasi dan hasil belajarsiswa dalam pembelajaran IPA maka diajukan sejumlah saran sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah
 - a. Adanya sosialisasi terhadap seluruh guru, untuk lebih meningkatkan pemahaman berbagai macam strategi pembelajaran sehingga dalam pembelajaran tidak monoton.
 - b. Adanya evaluasi atau pengawasan kepala sekolah terhadap kondisi setiap kelas pada saat terjadinya pembelajaran. sehingga dengan adanya pengawasan secara langsung, kepala sekolah dapat melihat faktor-faktor apa saja yang ada di sekolah tersebut serta mencari solusi permasalahannya.
 - c. Adanya bimbingan khusus kepada Mei Antika Sari yang merupakan anak berkesulitan belajar. Sehingga siswa tersebut tidak merasa terasingkan dengan siswa lainnya.
2. Terhadap Guru IPA.
 - a. Guru dapat menerapkan strategi *Bermain Jawaban* sebagai pertimbangan dan alternatif pembelajaran IPA yang dapat memberikan pengalaman bermakna serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
 - b. Guru dapat menggabungkan strategi *Bermain Jawaban* dengan strategi yang lainnya. Sehingga pembelajaran akan semakin aktif, inovatif dan menyenangkan.
 - c. Adanya bimbingan belajar diluar sekolah agar siswa yang bernama Antika Sari yang merupakan anak berkesulitan belajar dapat menyeimbangkan pembelajaran tersebut dengan siswa lain
3. Peneliti Selanjutnya.
 - a. Peneliti berikutnya diharapkan dapat mengembangkan ide atau gagasan yang lebih baik dalam membuat suatu strategi yang baru yang lebih inovatif dan menyenangkan.

- b. Dapat memperluas faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasidan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 1994. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Kamulyan. S. Mulyadi dan Risminawati. 2012. *Model-Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Surakarta: UMS.
- Samino, dkk. 2012. *Layanan Bimbingan Belajar Pedoman Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Solo: Fairuz Media
- Zaini, Hisyam. 2007. *Strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta:CTSD
- Rubiyanto, Rubino. 2011. *Metode penelitian pendidikan*. Surakarta: Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta 2011