

SKRIPSI



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DALAM
PEMBELAJARAN IPS BERBANTUAN *GAMES BOOK***

Oleh

DISTIA HILMA DAMAYANTI

201933197

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2023



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DALAM
PEMBELAJARAN IPS BERBANTUAN *GAMES BOOK***

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

DISTIA HILMA DAMAYANTI

NIM 201933197

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2023

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Kerjakan apa yang mampu kamu kerjakan, mengeluh boleh, menyerah jangan, tidak ada sesuatu yang dicapai hanya sekali mencoba, lakukan dengan banyak belajar dan bertanya, cobalah untuk tidak menunda-nunda.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karuniaNya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar. Penulis menyadari bahwa masih banyak hal yang harus dicapai, karena skripsi ini bukan akhir dari puncak perjuangan. Dengan itu, peneliti mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Diri sendiri, salah satu bentuk pembuktian bahwa saya mampu mengerjakan dengan baik.
2. Kepada orang tua, yang telah memberi dukungan, bimbingan, do'a dan memberikan kasih sayang yang sangat tulus untuk peneliti.
3. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, terutama dengan dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan, membimbing dan memberi arahan dengan sepenuh hati.
4. Teman-teman peneliti di Universitas Muria Kudus, yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan serta semangat untuk peneliti dalam mengerjakan skripsi.
5. Almamater Universitas Muria Kudus.

Kudus, 31 Juli 2023




Distia Hilma Damayanti
NIM. 201933197

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI


Skripsi oleh Distia Hilma Damayanti NIM.201933197 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 12 Agustus 2023
Pembimbing I




Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.
NIDN. 0623038604

Pembimbing II



Ahmad Bakhrudin, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0607028801

Mengetahui,
Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Siti Masluah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Distia Hilma Damayanti. NIM 201933197 telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 12 Agustus 2023

Tim Penguji



Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.
NIDN. 0623038604

(Ketua)



Ahmad Bakhruddin, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 060702881

(Anggota)



Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0619128801

(Anggota)



Moh. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.
NIDN. 0604059102

(Anggota)

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.
NIDN. 0629086302

PRAKATA

Alhamdulillah, Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayahnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam pembelajaran IPS berbantuan *Games Book*”. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapat masukan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Orang tua yang telah memberikan dukungan dan do'a kepada peneliti.
2. Bapak Drs. Sucipto, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Ibu Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. pembimbing I yang telah memberikan banyak arahan, bimbingan, masukan dan saran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Bapak Ahmad Bakhdrudin, S.Pd.I., M.Pd. pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, masukan dan saran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
6. Bapak/Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing, melayani, memberikan dukungan dan memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti.
7. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat, membantu, dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi.
8. Bapak/Ibu guru di SDN 1 Kedungdowo yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian dan telah memberikan bantuan dalam penelitian skripsi.

Peneliti berdo'a untuk semua yang sudah membantu dan memberikan dukungannya kepada peneliti, semoga Allah memberikan kemudahan dalam segala urusan dan mendapatkan berkah, karunia yang berlimpah oleh Allah Swt.

Kudus, 31 Juli 2023



Distia Hilma Damayanti
NIM. 201933197

ABSTRAK

Damayanti, Distia Hilma. 2023. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran IPS Berbantuan Games Book*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. (2) Ahmad Bakhrudin. S.Pd.I., M.Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran IPS, dan *Games Book*

Penelitian tindakan kelas ini dilatabelakangi oleh adanya hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Kedungdowo menunjukkan hasil yang rendah. Hal ini disebabkan karena guru belum menggunakan media yang cukup relevan. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menggunakan media *Games Book* sebagai peningkatan hasil belajar di Kelas V pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian ini mengambil pada pembelajaran IPS yang dimana masih banyak siswa sulit untuk memahami materinya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa, keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal serta memenuhi tujuan pembelajaran maka guru perlu menciptakan proses pembelajaran aktif yang dapat menumbuhkan kemauan siswa dalam belajar. Solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menggunakan media pembelajaran *Games Book*. *Games Book* merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan materi kepada siswa melalui permainan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas, yang terdiri atas dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing) dan refleksi (reflecting). Data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan dan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran IPS berbantuan *Games Book* pada siswa kelas V SDN 1 Kedungdowo meningkat karena memiliki rata-rata klasikal $\geq 75\%$. Pada siklus I memperoleh presentase 72,82% dengan kriteria baik. Pada siklus II meningkat dengan presentase menjadi 80,97% dengan kriteria baik dan berhasil. Peningkatan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS berbantuan *Games Book* pada ranah pengetahuan dikatakan meningkat karena hasil belajar siswa memiliki rata-rata klasikal $\geq 75\%$. Presentase siklus I yang tuntas memperoleh 56,67% dan presentase siklus II yang tuntas memperoleh 76,67%.

ABSTRACT

Damayanti, Distia Hilma. 2023. Improving Learning Outcomes of Class V Students in IPS Learning Assisted by Games Books. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.Pd. (2) Ahmad Bakhruddin, S.Pd.I., M.Pd.

Keywords: Learning Outcomes, IPS Learning, and Games Book

This classroom action research was motivated by the social studies learning outcomes of fifth grade students at SDN 1 Kedungdowo showing low results. This is because teachers have not used media that is quite relevant. Based on these problems, the researcher uses the Games Book media as an increase in learning outcomes in Class V in Social Sciences lessons. This study takes social studies learning where many students find it difficult to understand the material. This study aims to improve student social studies learning outcomes, teacher skills in managing learning. To achieve maximum learning outcomes and meet learning objectives, teachers need to create an active learning process that can foster students' willingness to learn. The solution that can be done to improve student learning outcomes is to use the learning media Games Book. Game Book is one of the learning media used by teachers in teaching material to students through games.

The method used in this study is a class action research method, which consists of two cycles. Each cycle consists of stages namely planning (planning), implementation of action (acting), observation (observing) and reflection (reflecting). The data obtained from the actions carried out and analyzed quantitatively and qualitatively. Data collection techniques using interviews, observation, tests and documentation. The data analysis technique is an interactive analysis model which includes data reduction, presentation and drawing conclusions.

Based on the results of this study, it can be concluded that the increase in teacher teaching skills in social studies learning assisted by Games Book in class V students at SDN 1 Kedungdowo increases because it has a classical average of $\geq 75\%$. In cycle I obtained a percentage of 72.82% with good criteria. In cycle II, the percentage increased to 80.97% with good and successful criteria. The increase in learning outcomes of fifth grade students in social studies learning assisted by Games Book in the realm of knowledge and skills is said to increase because student learning outcomes have a classical average of $\geq 75\%$. The percentage of the completed cycle I obtained 56.67% and the percentage of the completed cycle II obtained 76.67%.

DAFTAR ISI

PRAKATA	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	11
1.6 Definisi Operasional	11
BAB II	13
KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Konsep Penelitian Tindakan	13
2.1.1 Hasil Belajar	13
2.1.2 Pembelajaran IPS	20
2.1.3 Media Games Book	25
2.1.4 Keterampilan Mengajar Guru	31
2.1.5 Model Pembelajaran Game Based Learning	35
2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division)	36
2.2 Kajian Penelitian Relevan	36
2.3 Kerangka Berpikir	39
2.4 Hipotesis Tindakan	40
BAB III	41
METODE PENELITIAN	41
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	41
3.1.1 Tempat Penelitian	41
3.1.2 Waktu Penelitian	41
3.2 Rancangan Penelitian	42
3.3 Prosedur Penelitian	44

3.4	Subjek Penelitian.....	47
3.5	Data dan Sumber Data.....	47
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.7	Indikator Keberhasilan.....	55
BAB IV		56
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Deskripsi dan Pembahasan Pratindakan	56
4.2	Deskripsi Pemahaman Hasil Tindakan Tiap Siklus	61
4.2.1	SIKLUS I	61
4.2.2	SIKLUS II.....	80
DAFTAR PUSTAKA		123
LAMPIRAN.....		127

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Siswa SD N 1 Kedungdowo.....	34
Tabel 3.2 Tabel Penentuan Skor Pembelajaran oleh Guru.....	46
Tabel 3.4 Tabel Kriteria Ketuntasan SD N 1 Kedungdowo.....	47
Tabel 4.1 Hasil Nilai Prasiklus IPS Kelas V SD N 1 Kedungdowo.....	50
Tabel 4.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	52
Tabel 4.3 Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus I.....	63
Tabel 4.4 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	65
Tabel 4.5 Hasil pengamatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	66
Tabel 4.6 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru I.....	70
Tabel 4.7 Hasil belajar siswa ranah pengetahuan Siklus II.....	82
Tabel 4.8 Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siklus II.....	84
Tabel 4.9 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II.....	85
Tabel 4.10 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru I.....	89
Tabel 4.11 Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan II.....	101
Tabel 4.12 Hasil Belajar siswa ranah kognitif prasiklus, siklus I dan II.....	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 3.1 Bagan Model Penelitian Tindakan Kelas.....	35
Gambar 4.1 Diagram Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus.....	51
Gambar 4.2 Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru.....	56
Gambar 4.3 Siswa dibagi dalam kelompok.....	57
Gambar 4.4 Siswa berdiskusi mengerjakan LKS dan mempresentasikan...58	
Gambar 4.5 Siswa mendengarkan Guru menjelaskan Materi.....	60
Gambar 4.6 Siswa dibagi dalam kelompok.....	61
Gambar 4.7 Siswa berdiskusi dengan kelompoknya.....	62
Gambar 4.8 Diagram Nilai Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan Siklus I.65	
Gambar 4.9 Diagram Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I.....	69
Gambar 4.10 Guru menjelaskan materi dengan bantuan media <i>Games Book</i> 74	
Gambar 4.11 Siswa membentuk kelompok untuk berdiskusi.....	75
Gambar 4.12 Siswa mempraktekkan dan mengisi media <i>Games Book</i>	77
Gambar 4.13 Guru menjelaskan cara mengisi teka-teki di media <i>Games Book</i>	79
Gambar 4.14 Siswa membentuk Kelompok.....	80
Gambar 4.15 Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok.....	81
Gambar 4.16 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus II Kelas V SD N 1 Kedungdowo.....	84
Gambar 4.17 Diagram Peningkatan Keterampilan Guru Siklus II.....	88
Gambar 4.18 Diagram Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan II.....	98
Gambar 4.19 Diagram Peningkatan Ranah Kognitif siswa Prasiklus, Siklus I dan II.....	98
Gambar 4.20 Diagram Perbandingan Nilai Rata-rata Siklus I dengan Siklus II.....	99
Gambar 4.21 Diagram Perbandingan Presentase Pencapaian KKM Siklus I dan Siklus II.....	100