

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERAGA PERMAINAN ULAR TANGGA
PADA POKOK BAHASAN PENJELAJAH DUNIA BAGI SISWA KELAS VI
MI TRIMAJA DANUREJO TAHUN PELAJARAN 2011/2012**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Disusun Oleh :

Zuber Riyanto

NIM. 9481125

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2011

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERAGA PERMAINAN ULAR TANGGA
PADA POKOK BAHASAN PENJELAJAH DUNIA BAGI SISWA KELAS VI
MI TRIMAJA DANUREJO TAHUN PELAJARAN 2011/2012**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Disusun Oleh :
Zuber Riyanto
NIM. 9481125

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2011

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Zuber Riyanto**

NIM : 9481125

Program Studi : PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini adalah asli hasil karya / penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya / penelitian orang lain.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Magelang, 7 Desember 2011

METERAI
TEMPEL



Yang menyatakan

E80B0AAF767625985

ENAM RIBU RUPIAH
6000

DJP

Zuber Riyanto
NIM. 9481125

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir
Lamp. : -

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara :

Nama : Zuber Riyanto
NIM : 9481125
Program Studi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Judul Skripsi : Peningkatan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Penggunaan Alat Peraga Permainan Ular Tangga pada Pokok Bahasan Penjelajah Dunia bagi Siswa Kelas VI MI Trimaja Danurejo Tahun Pelajaran 2011/2012

sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi / tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera diujikan / diMunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 29 November 2011

Pembimbing

Dr. Sabarudin, M.Si.
NIP. 19680405 199403 1 003



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02 /DT/PP.01.1/0091/2011

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERAGA PERMAINAN ULAR TANGGA
PADA POKOK BAHASAN PENJELAJAH DUNIA BAGI SISWA KELAS VI MI
TRIMAJA DANUREJO TAHUN PELAJARAN 2011/2012

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Zuber Riyanto

NIM : 09481125

Telah dimunaqasyahkan pada: Hari Jum'at, 2 Desember 2011

Nilai Munaqasyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Dr. Sabarudin, M.Si
NIP. 19680405 199403 1 003

Penguji I

Drs. Sarjono, M.Si
NIP. 19560819 198103 1 004

Penguji II

Muhammad Qowim, M.Ag
NIP. 19790819 200604 1 002

Yogyakarta, **02 MAR 2012**

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga



Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si
NIP. 19590525 198503 1 005

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٨﴾

📖 Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.

(Al Insyirah : 6-8)¹

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Depag RI, Jakarta

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada Almamater
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

ZUBER RIYANTO. Peningkatan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Penggunaan Alat Peraga Permainan Ular Tangga pada Pokok Bahasan Penjelajah Dunia bagi Siswa Kelas VI MI Trimaja Danurejo Tahun Pelajaran 2011/2012. Skripsi. Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI Trimaja Danurejo Mertoyudan Magelang masih di dominasi oleh guru. Guru kurang memberi dorongan atau motifasi agar anak gemar membaca. Dalam proses pembelajaran metode yang digunakan hanya ceramah dan kurang memberi tugas dan latihan kepada siswa. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan alat peraga. Untuk membantu hal tersebut, supaya pelajaran IPS tidak terkesan hanya pelajaran bercerita atau ceramah, maka untuk mengurangi kesan seperti itu salah satu jalan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga permainan ular tangga dalam proses belajar ilmu pengetahuan sosial. Diharapkan bahwa adanya media pembelajaran permainan ular tangga siswa akan senang, terangsang, tertarik dan positif terhadap pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan cara menggunakan alat peraga ular tangga dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada pokok bahasan penjelajah dunia bagi siswa kelas VI MI Trimaja Danurejo Tahun Pelajaran 2011/2012.

Penelitian dilakukan di MI Trimaja Danurejo Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang pada September sampai dengan Desember 2011 dan subyek yang akan dikenai tindakan adalah siswa kelas VI sejumlah 20 dan guru mata pelajaran IPS. Pokok bahasan yang diambil adalah "Penjelajah Dunia". Sedang instrumen penelitian yang digunakan adalah metode observasi dan wawancara sebagai instrumen pendukungnya. Penelitian dilakukan dengan 3 siklus, dan masing-masing siklus dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata evaluasi siklus I sebesar 59,90, pada siklus II sebesar 65,75 dan pada siklus III sebesar 72,55. Sedangkan ketuntasan belajar perorangan pada siklus I = 60%, siklus II = 80% dan pada siklus III = 95%. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar IPS meningkat setelah diajar dengan menggunakan alat peraga ular tangga dan mencapai Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) yang memuaskan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ
عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillahirobbil'alamin, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Peningkatan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Penggunaan Alat Peraga Permainan Ular Tangga pada Pokok Bahasan Penjelajah Dunia bagi Siswa Kelas VI MI Trimaja Danurejo Tahun Pelajaran 2011/2012.

Skripsi ini dapat selesai berkat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. H. Hamruni, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu penulis dalam menjalani studi Program Strata Satu PGMI.
2. Bapak Drs. Nur Munajat, M.Si., dan Bapak Andi Suprastowo, M.Pd., dan Bapak Agung Rokhimawan, M.Pd., selaku ketua dan sekretaris Program DMS, yang telah memberikan masukan dan nasehat kepada penulis selama menjalani Studi Program Strata Satu PGMI.
3. Bapak Dr. Sabarudin, M.Si., sebagai pembimbing skripsi yang telah meluangkan banyak waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan serta memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
4. Bapak Drs. Mujahid, M.Ag., selaku dosen penasehat akademik yang telah memberi nasehat serta masukan kepada penulis.

5. Ibu Ngawiyah, S.Pd.I., selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Trimaja Danurejo Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
6. H. Slamet Sumadi, selaku ketua Komite Sekolah yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
7. Siswa-siswi kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Trimaja Danurejo Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang, yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
8. Segenap dosen dan pengelola DMS di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta atas didikan, pelayanan, serta sikap ramah dan bersahabat yang telah diberikan.
9. Istri tercinta “Siti Aminah” dan kedua anakku yang selalu mencurahkan perhatian, do’a, motivasi, dan kasih sayang dengan penuh keikhlasan.

Semoga amal kebajikannya senantiasa mendapatkan balasan dari Allah SWT. Amin. Tidak ada gading yang tak retak, demikian juga dengan skripsi ini yang masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun, sangat kami harapkan.

Akhir kata semoga laporan skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 7 Desember 2011



Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	5
D. Kajian Pustaka	7
E. Landasan Teori	8
F. Hipotesis	21
G. Indikator Keberhasilan	22
H. Metode Penelitian	22

I. Sistematika Pembahasan.....	23
BAB II. GAMBARAN UMUM MADRASAH IBTIDAIYAH TRIMAJA SEMALEN DANUREJO MERTOYUDAN KABUPATEN MAGELANG	
A. Letak dan Kondisi Geografis	25
B. Sejarah Berdiri dan Perkembangannya	26
C. Visi, Misi dan Tujuan	27
D. Struktur Organisasi MI Trimaja Semalen Danurejo Mertoyudan Magelang	28
E. Sumber Daya Pendidikan	32
BAB III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Keadaan Pra Tindakan	38
B. Penggunaan Alat Peraga Permainan Ular Tangga dan Peningkatan Motivasi Belajar	40
C. Pembahasan	65
BAB IV. PENUTUP	
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
C. Kata Penutup	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

	Halaman
TABEL 2.1. Keadaan Guru MI Trimaja Semalen Danurejo Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2011/2012	33
TABEL 2.2. Sarana dan Prasarana MI Trimaja Semalen Danurejo Mertoyudan Magelang Tahun Ajaran 2011 / 2012	34
TABEL 2.3. Jumlah Siswa MI Trimaja Semalen Danurejo Mertoyudan Magelang Tahun Ajaran 2011 / 2012	36
TABEL 2.4. Keadaan Siswa Kelas VI MI Trimaja Semalen Danurejo Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2011 / 2012	36
TABEL 3.1. Nilai IPS Hasil Mid Semester I Tahun 2011	38
TABEL 3.2. Lembar Observasi Siklus I	48
TABEL 3.3. Lembar Observasi Siklus II	56
TABEL 3.4. Lembar Observasi Siklus III	64
TABEL 3.5. Kemunculan Respon Siswa dalam Penggunaan Alat Peraga Permainan Ular Tangga	68
TABEL 3.6. Motivasi Belajar dan Keaktifan Siswa Merespon Penggunaan Alat Peraga Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran	70
TABEL 3.7. Nilai Hasil Evaluasi 3 Kali Siklus	72
TABEL 3.8. Ketuntasan Belajar Perorangan	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
GAMBAR 2.1. Struktur Organisasi MI Trimaja	29



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Silabus Pembelajaran
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP Siklus I)
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP Siklus II)
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP Siklus III)
5. Lembar Observasi Siklus I
6. Lembar Observasi Siklus II dan III
7. Lembar Observasi Siswa
8. Lembar Pengamatan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran
9. Lembar Pengamatan Proses Belajar Mengajar Responden Guru
10. Lembar Pengamatan Guru dalam Pembelajaran
11. Kartu Pertanyaan
12. Soal Siklus I
13. Kunci Jawaban Siklus I
14. Soal Siklus II
15. Kunci Jawaban Siklus II
16. Soal Siklus III
17. Kunci Jawaban Siklus III
18. Foto Kegiatan
19. Surat Keterangan Penelitian
20. Kartu Bimbingan
21. Biodata Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut peningkatan kualitas pendidikan. Upaya peningkatan kualitas pendidikan merupakan salah satu fokus dalam pembangunan pendidikan Indonesia. Salah satu pemecahan berbagai permasalahan yang digunakan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan itu adalah pemanfaatan penelitian pendidikan. Penelitian tindakan yang dimaksud salah satunya adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat refleksi oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam tindakan-tindakan yang dilakukannya itu serta memperbaiki dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan. Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu cara yang strategis bagi guru untuk memperbaiki dan meningkatkan layanan pendidikan yang baru diselenggarakan dalam pembelajaran di kelas atau peningkatan kualitas program secara keseluruhan. Secara ringkas tujuan utama penelitian tindakan adalah untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan praktik atau layanan pembelajaran. Penelitian tindakan menekankan kepada kegiatan (tindakan) dengan mengujicobakan suatu ide ke dalam praktek atau situasi nyata

dalam skala mikro, yang diharapkan kegiatan tersebut mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.¹

Dalam proses belajar mengajar ada 4 komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa². Yaitu: bahan belajar, suasana belajar, media belajar dan sumber belajar, serta guru sebagai subyek belajar. Komponen-komponen tersebut sangat penting dalam proses belajar, sehingga melemahnya satu atau lebih komponen dapat menghambat tercapainya tujuan belajar yang optimal. Media dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran dipilih atas dasar tujuan dan bahan pelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu guru sebagai subyek pelajaran harus dapat memilih sumber belajar yang tepat. Sehingga bahan pelajaran yang disampaikan dapat diterima siswa dengan baik. Namun demikian banyak kendala yang kita alami di dalam kelas salah satu contoh: Ketika istirahat pertama telah habis anak- asnak kelas 6 segera masuk kelas. Di dalam kelas banyak anak yang mengibas-ngibaskan buku untuk menghilangkan keringat yang mengalir di dahinya karena habis bermain di halaman sekolah. Selang 5 menit seorang guru masuk ke kelas kemudian mengajak siswa untuk membuka dan membaca buku IPS, dan setelah anak-anak selesai membaca, guru menerangkan tentang mengidentifikasi benua-benua. Apa yang terjadi ketika guru menerangkan?. Ada anak yang tidur karena kelelahan bermain saat istirahat dan ada anak yang tetap mengibas-ngibaskan kertas/buku agar keringatnya cepat kering. Gejala seperti itu hampir terjadi setiap

¹ Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Bumi Aksara, 2006, hlm. 70.

² Dimiyati dan Mujiyono. (2002). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dengan Rineka Putri.

pembelajaran IPS, dan pada akhir pelajaran nilai yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan guru maupun orang tua siswa.

Dari selintas peristiwa tersebut lantas siapa yang salah? Ada dua alternatif yang membuat kondisi demikian, yaitu : Pertama *terbatasnya sarana dan prasarana pendidikan*. Kedua *terbatasnya kreatifitas guru dalam pembelajaran*. Keterbatasan sarana dan prasarana di sebabkan karena guru tidak mampu menyediakan biaya untuk membeli alat dan bahan seperti peta, sedangkan di sekolahan belum tersedia.

Dengan demikian kita sebagai seorang pendidik harus bersikap arif dan memahami benar “dunia anak”. Dunia anak adalah *bermain dan belajar*. Kedua hal tersebut merupakan hak- hak anak.

Pada hakekatnya belajar tidak harus dalam ruang, waktu dan suasana khusus Belajar dapat dilakukan sambil bermain. Atau sebaliknya bermain sambil belajar. Dengan bermain dan belajar, sesungguhnya anak sedang belajar. Pelajaran akan terasa menarik bila dikemas dalam bentuk permainan interaktif antar sesama anak yang ada hubungannya dengan pelajaran. Dengan berinteraksi dengan teman, anak akan dibawa kedalam suasana pikir yang dapat menimbulkan tenggang rasa, saling menghormati dan menghargai dengan lawan mainnya. Belajar akan terasa mudah dan menyenangkan.

Guru tidak saja berfungsi sebagai tenaga ajar namun lebih berfungsi sebagai fasilitator bagi anak. Salah satu solusi untuk mengatasi adalah membekali anak dengan alat peraga yang dapat dipergunakan sebagai sarana bermain secara interatif sesama teman. Alat peraga tersebut bermuatan seluruh materi pelajaran.

Melalui alat peraga yang berisi materi pelajaran, proses belajar dapat dilakukan sambil bermain sehingga akan lebih mempercepat anak dalam proses belajar, yaitu menghafal, memahami dan mengidentifikasi. Untuk membantu hal tersebut, supaya pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tidak berkesan hanya pelajaran bercerita atau ceramah, maka untuk mengurangi kesan seperti itu salah satu jalan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga permainan ular tangga dalam proses belajar ilmu pengetahuan sosial. Diharapkan bahwa adanya media pembelajaran permainan ular tangga siswa akan senang, terangsang, tertarik dan positif terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular. Kelebihan dari penerapan media ular tangga ini adalah menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi peserta didik karena peserta didik dapat belajar sambil bermain.³

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, hasil penelitian indikatif lebih mengharuskan makna dan pada generalisasi.⁴

Dari uraian diatas maka peneliti tertarik mengadakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga permainan ular tangga dengan judul "*Peningkatan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*

³ <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/12459>

⁴ Sugiyono, Prof. Dr. *Metode Penelitian : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung, Alfabeta, 2010, Hal. 15.

Melalui Penggunaan Alat Peraga Permainan Ular Tangga pada Pokok Bahasan Penjelajah Dunia bagi Siswa Kelas VI MI Trimaja Danurejo Tahun Pelajaran 2011/2012”

B. Rumusan Masalah

Penulis meminta teman sejawat untuk mengidentifikasi masalah pada saat proses perbaikan pembelajaran. Dari hasil diskusi dengan teman sejawat teridentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan alat peraga permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada pokok bahasan penjelajah dunia bagi siswa kelas VI MI Trimaja Danurejo Tahun Pelajaran 2011/2012?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial setelah digunakan alat peraga permainan ular tangga pada pokok bahasan penjelajah dunia bagi siswa kelas VI MI Trimaja Danurejo Tahun Pelajaran 2011/2012

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut. Melalui permainan ular tangga pada pokok bahasan penjelajah dunia ini diharapkan siswa dapat :

1. Mendiskripsikan cara menggunakan alat peraga ular tangga dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada pokok bahasan penjelajah dunia bagi siswa kelas VI MI Trimaja Danurejo Tahun Pelajaran 2011/2012.
2. Meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penggunaan alat peraga permainan ular tangga pada pokok bahasan penjelajah dunia bagi siswa kelas VI MI Trimaja Danurejo Tahun Pelajaran 2011/2012

Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Penelitian bagi Guru

Penelitian Tindakan kelas dapat digunakan oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya karena memang sasaran akhir penelitian tindakan kelas adalah perbaikan pembelajaran. Perbaikan ini akan menimbulkan rasa puas bagi guru karena ia sudah melakukan pengelolaan pembelajaran, disamping itu hasil PTK yang diperolehnya dapat disebarkan kepada teman sejawat, sehingga mereka bergerak untuk mencobakan hasil tersebut atau paling tidak mencoba melakukan perbaikan bagi pembelajaran di kelasnya. Selain itu kegunaan penelitian bagi guru yaitu membantu guru memperbaiki pembelajaran, membantu guru berkembang secara profesional, membantu rasa percaya diri guru, dan memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

2. Kegunaan Penelitian bagi Siswa

Bagi pembelajaran siswa Penelitian Tindakan kelas berguna untuk meningkatkan proses / hasil belajar siswa, memperbaiki praktik pembelajaran

yang dilaksanakan di sekolah. Disamping guru yang melaksanakan PTK dapat menjadi model bagi para siswa dalam bersikap kritis terhadap hasil belajarnya.

3. Kegunaan Penelitian bagi Sekolah

Bagi sekolah, Penelitian Tindakan Kelas membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan / kemajuan pada diri guru dan pendidikan di sekolah tersebut. Juga dapat meningkatkan mutu (kualitas) penyelenggaraan dan pengelolaan pembelajaran di sekolah.

D. Kajian Pustaka

Bambang Kuswiyanto, dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Pembelajaran Kooperatif Model Team Games Tournament (TGT) dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di SMP Islam 1 Batu menyimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran kooperatif model TGT dengan media ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.⁵

Setyawan Praja Prihantoko, dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Dampit 02 Kabupaten Malang menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS tentang materi pokok perjuangan melawan penjajahan setelah menggunakan penerapan media ular tangga dapat

⁵ <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/ekonomi-pembangunan/article/view/9359>

mengoptimalkan pembelajaran di kelas salah satunya meningkatkan keaktifan siswa.⁶

Agus Saiful Azis, dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Metode Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Sumber Daya Alam Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Bareng I Kota Malang menyimpulkan bahwa penerapan metode permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPS para siswa.⁷

Dari penelusuran hasil-hasil penelitian di atas tertulis belum ada yang meneliti tentang penggunaan alat peraga ular tangga di MI Trimaja, oleh karena itu peneliti ingin meneliti permasalahan tersebut.

E. Landasan Teori

1. Motivasi Belajar

Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar. Persoalan mengenai motivasi dalam belajar adalah bagaimana cara mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan. Demikian pula dalam kegiatan belajar mengajar seorang anak didik akan berhasil jika mempunyai motivasi untuk belajar⁸

⁶ <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/12459>

⁷ <http://library.um.ac.id/free-contents/index.php/pub/detail/penerapan-metode-permainan-ular-tangga-pada-pembelajaran-sumber-daya-alam-indonesia-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-ips-kelas-iv-sdn-bareng-i-kota-malang-agus-saiful-aziz-37829.html>

⁸ Purwanto M. Ngalim, *Psikologi Pendidikan*, 1990, Jakarta, Remaja Rosda Karya. Bandung. Hal. 103

Slameto menuliskan "motivasi mengerakkan organisme, mengarahkan, serta memilih tujuan belajar yang dirasa berguna bagi kehidupan individu"⁹ Motivasi adalah "tenaga penggerak bagi aktivitas belajar anak".¹⁰

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Menurut teori kepribadian Maslow bahwa motivasi manusia dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu, seperti kebutuhan fisiologis, rasa aman, rasa cinta, penghargaan aktualisasi diri, mengetahui dan mengerti dan kebutuhan estetik. Kebutuhan-kebutuhan inilah yang menurut Maslow yang mampu memotivasi tingkah laku individu.¹¹

Motivasi belajar ada dua macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi belajar intrinsik adalah motivasi belajar yang berasal dari dalam diri anak didik untuk belajar menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam bahan pelajaran. Bila anak didik telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan selalu ingin belajar, karena ia selalu berkeyakinan bahwa semua mata pelajaran yang dipelajarinya sekarang akan dibutuhkan dan sangat berguna kini dan di masa yang akan mendatang. Anak didik seperti cenderung akan menjadi orang yang terdidik, berpengetahuan, mempunyai keahlian dalam bidang tertentu. Belajar dikonotasikan dengan

⁹ Soemanto Wasty, *Psikologi Pendidikan*, 1983, Jakarta, Rineka Cipta. Hal. 121

¹⁰ Sriyanti Lilik, *Psikologi Pendidikan*, 2003, Salatiga, STAIN Salatiga Press. Hal. 9

¹¹ Ambar Teguh Sulistyani, "*Kepemimpinan Profesional Pendekatan Leadership Games*", Yogyakarta Gava Media, 2007, halaman 163.

membaca, maka ia akan selalu membaca agar menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan.¹²

Sedang motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik mau belajar karena faktor-faktor luar seperti untuk mencapai nilai tinggi, naik kelas atau akan lomba. Di dalam pendidikan motivasi ini juga diperlukan agar anak didik mau belajar. Karena itu, gur harus bisa dan pandai mempergunakan motivasi ekstrinsik positif dengan benar dalam pembelajaran di kelas seperti pujian dan hadiah, bukan motivasi ekstrinsik negative seperti ejekan, hukuman, sindiran kasar.¹³

Prinsip-prinsip motivasi belajar :

a. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar

Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar. Seseorang yang berminat untuk belajar belum sampai pada tataran motivasi jika belum menunjukkan aktivitas nyata. Minat merupakan kecenderungan psikologis yang menyenangi sesuatu obyek, namun belum sampai melakukan kegiatan. Namun minat merupakan alat motivasi dalam belajar. Jika seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka dia akan melakukan aktivitas belajar. Oleh karena itu motivasi diakui sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang.

¹² *Ibid*, halaman 149-151.

¹³ *Ibid*, halaman 151-152

- b. Motivasi instrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar.
- Anak didik yang mempunyai motivasi instrinsik semangat belajarnya kuat, karena ia belajar dengan tujuan memperoleh ilmu sebanyak-banyaknya. *Self study* adalah bagian yang tak terpisahkan dari kegiatan belajar anak didik yang memiliki motivasi instrinsik.
- c. Motivasi Berupa Pujian Lebih Baik daripada Hukuman
- Setiap orang senang dihargai dan tidak suka dihukum dalam bentuk apa pun juga. Memuji orang lain dalam situasi yang tepat berarti memberikan penghargaan atas prestasi kerja orang lain. Hal ini akan memberikan semangat kepada seseorang untuk lebih meningkatkan prestasinya. Berbeda dengan pujian, hukuman juga dapat diberikan kepada anak didik dengan tujuan memberhentikan perilaku negatif anak didik asalkan sifatnya mendidik seperti meringkas mata pelajaran tertentu, menghafal ayat-ayat Al-Qur'an, membersihkan halaman sekolah, dll.
- d. Motivasi Berhubungan Erat dengan Kebutuhan dalam Belajar
- Kebutuhan anak didik adalah belajar untuk menguasai sejumlah ilmu pengetahuan. Jadi belajar adalah santapan utama anak didik. Dalam kehidupan anak didik membutuhkan penghargaan, perhatian, kasih sayang guru yang semuanya itu dapat memberikan motivasi bagi anak didik. Guru yang berpengalaman cukup bijak memanfaatkan kebutuhan anak didik, sehingga ia dapat memancing semangat belajar anak didik agar menjadi

anak yang gemar belajar. Anak didik pun giat belajar untuk memenuhi kebutuhannya demi memuaskan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu.

e. Motivasi dapat Memupuk Optimisme dalam Belajar

Anak didik yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakukan. Dia yakin bahwa pekerjaan itu tidak sia-sia, hasilnya pasti akan berguna. Dia akan selalu tenang dalam menyelesaikan soal-soal ketika ulangan.

f. Motivasi Melahirkan Prestasi dalam Belajar

Dari berbagai penelitian selalu menyimpulkan bahwa motivasi mempengaruhi prestasi belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seseorang anak didik. Anak didik yang menyenangi mata pelajaran tertentu dengan senang hati mempelajari mata pelajaran itu. Buku catatannya rapi, lengkap, selalu membaca buku itu setiap ada kesempatan. Ulangan pun dilewati dengan minus dengan prestasi yang gemilang.¹⁴

Fungsi Motivasi dalam Belajar :

a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari muncullah minatnya untuk belajar. Sesuatu yang belum diketahui akan mendorong anak didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu. Jadi, motivasi yang berfungsi sebagai pendorong yang

¹⁴ *Ibid*, halaman 153-156

mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik ambil dalam rangka belajar.

b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik. Di sini anak melakukan aktivitas belajar dengan segenap jiwa dan raga sehingga ia mengerti betul apa yang dipelajarinya.

c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Sesuatu yang dicari anak didik merupakan tujuan belajar yang akan dicapainya. Tujuan belajar itulah sebagai pengarah yang memberikan motivasi kepada anak didik dalam belajar. Segala sesuatu yang mengganggu pikiran dan konsentrasinya ia singkirkan jauh-jauh.¹⁵

Bentuk-Bentuk Motivasi dalam Belajar :

a. Memberi Angka

Angka di sini maksudnya sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik. Angka atau nilai yang baik mempunyai potensi yang besar untuk memberikan motivasi kepada anak didik agar lebih giat dalam belajar baik pada aspek kognitif, afektif dan kepada anak yang kurang bersemangat dalam belajar.

b. Hadiah

Hadiah dalam dunia pendidikan bisa dijadikan sebagai alat motivasi.

¹⁵ *Ibid*, halaman 156-158

Hadiah dapat berupa benda atau uang.

c. Kompetisi

Kompetisi atau persaingan dapat dijadikan sebagai motivasi untuk mendorong anak didik agar mereka bergairah dalam belajar. Kompetisi dapat dilakukan secara individu atau kelompok. Guru sebagai fasilitator, maka guru harus menciptakan iklim yang kondusif, menciptakan masyarakat belajar di kelas.

d. Ego-Involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada anak didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai suatu tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai bentuk motivasi yang cukup penting. Seorang anak didik akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya agar tidak diejek dan dicemooh.

e. Memberi Ulangan

Dengan ulangan anak didik akan termotivasi untuk mempersiapkan diri dengan belajar jauh-jauh hari untuk menghadapi ulangan.

f. Mengetahui Hasil

Bagi anak didik yang menyadari betapa besarnya nilai sebuah prestasi belajar akan meningkatkan intensitas belajarnya guna mendapatkan prestasi belajar yang melebihi prestasi belajar yang diketahui sebelumnya.

g. Pujian

Dengan pujian yang tepat dapat memotivasi seseorang anak didik untuk

lebih giat belajar. Pujian tidak hanya diberikan kepada anak didik yang pandai tetapi juga diberikan kepada anak didik yang kurang pandai, jadi pujian diberikan kepada setiap individu tanpa pilih kasih.

h. Hukuman

Hukuman yang bijak dapat dijadikan sebagai alat motivasi yang baik dan efektif selama pemberian hukuman itu tidak dilandasi rasa dendam.

i. Hasrat untuk Belajar

Hasrat untuk belajar merupakan potensi yang tersedia di dalam diri anak didik. Potensi ini harus ditumbuhkembangkan dengan menyediakan lingkungan belajar yang kreatif sebagai pendukung utamanya. Motivasi ekstrinsik sangat diperlukan agar hasrat untuk belajar menjelma menjadi perilaku belajar.

j. Minat

Minat besar pengaruhnya dalam terhadap aktivitas belajar. Anak didik yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya.

k. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh anak didik merupakan alat motivasi yang sangat penting. Dengan memahami tujuan yang harus dicapai, dirasakan anak sangat berguna dan menguntungkan, sehingga menimbulkan gairah untuk terus belajar.¹⁶

Siswa dalam belajar hendaknya merasakan adanya kebutuhan

¹⁶ *Ibid*, halaman 159-168

psikologis yang normatif. Siswa yang termotivasi dalam belajarnya dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku yang menyangkut minat, ketajaman, perhatian, konsentrasi, dan ketekunan. Siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajarnya menampakkan keengganan, cepat bosan, dan berusaha menghindar dari kegiatan belajar. Disimpulkan bahwa motivasi menentukan tingkat berhasil tidaknya kegiatan belajar siswa. Motivasi menjadi salah satu faktor yang menentukan belajar yang efektif

Motivasi belajar yang tinggi berkorelasi dengan hasil belajar yang baik. sehingga berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah ini. Jika motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, maka dapat diharapkan bahwa prestasi belajar siswa juga akan meningkat.

Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa sering menjadi masalah tersendiri bagi para guru karena terdapat banyak faktor baik internal maupun eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Guru menerapkan prinsip-prinsip motivasi belajar siswa dalam desain pembelajaran, yaitu ketika memilih strategi dan metode pembelajaran. Pemilihan strategi dan metode tertentu ini akan berpengaruh pada motivasi belajar siswa.

Upaya meningkatkan motivasi belajar inilah yang menarik untuk dikaji lebih jauh, sehingga dalam penelitian ini akan dilakukan studi mengenai Peningkatan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Penggunaan Alat Peraga Permainan Ular Tangga pada Pokok Bahasan Penjelajah Dunia bagi Siswa Kelas VI MI Trimaja Danurejo Tahun Pelajaran 2011/2012. Dalam lingkup yang lebih umum, meningkatnya motivasi belajar siswa juga

akan mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas.

Secara umum, teori tentang motivasi dapat dikelompokkan berdasarkan sudut pandangnya, yaitu *behavioral*, *social cognitive*, *naluri*, *humanistic*,

- a. Teori-teori Behavioral Teori ini menyatakan bahwa kinerja meningkat sesuai dengan rangsangan tetapi hanya sampai pada titik tertentu; ketika tingkat rangsangan menjadi terlalu tinggi, kinerja justru menurun, sehingga disimpulkan terdapat rangsangan optimal untuk suatu aktivitas tertentu.¹⁷
- b. Teori-teori Sosial Cognitive bahwa manusia dapat dan sudah belajar lewat pengalaman langsung serta pada pembelajaran yang terencana, yaitu belajar dari mengamati orang lain sehingga ini akan menyebabkan seseorang mengubah perilakunya, dan pola pikirnya.¹⁸
- c. Teori-teori Naluri (William James) bahwa semua tindakan atau perilaku manusia merupakan hasil dari naluri (*instinct*) biologis internal yang terdiri dari dua kategori, seperti mempertahankan diri, mengembangkan diri, dan mengembangkan *keajegan-keajegan*.¹⁹
- d. Teori-teori Humanistic (Abraham Maslow) Menurut Maslow, manusia hanya dapat bergerak ke *growth needs* jika dan hanya jika *deficiency needs* sudah, terpenuhi. Teori Maslow tentang motivasi bahwa motivasi tersusun dalam hierarki kebutuhan dari yang paling rendah seperti :

¹⁷ Ambar Teguh Sulistyani, *Kepemimpinan Profesional Pendekatan Leadership Games*, Yogyakarta, Gava Media, 2007, halaman 105.

¹⁸ Bandura, *Theories of Personality : Teori Kognitif Sosial*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, Halaman 407.

¹⁹ Ambar Teguh Sulistyani, *Kepemimpinan Profesional Pendekatan Leadership Games*, Yogyakarta, Gava Media, 2007, halaman 167.

1)kebutuhan konatif meliputi kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan untuk dicintai dan dimiliki, kebutuhan untuk dihargai dan kebutuhan untuk mengaktualisasi diri, 2)kebutuhan estetis, 3)kebutuhan kognitif, 4)kebutuhan Neurotic.²⁰

Sesuai pandangan teori Maslow, manusia memiliki kebutuhan akan penghargaan dan aktualisasi diri. Kesempatan siswa untuk terlibat dan bekerjasama dalam sebuah pembelajaran dengan alat peraga ular tangga dapat dikatakan sebagai kesempatan untuk memenuhi dua kebutuhan yaitu penghargaan dan aktualisasi diri tersebut. Dengan demikian, metode inkuiri memberikan ruang bagi siswa untuk pemenuhan kebutuhannya, sehingga siswa pun akan memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar.

Berdasarkan teori Maslow, dalam performance evaluation siswa diberi kesempatan untuk memenuhi kebutuhan akan penghargaan dan kebutuhan aktualisasi diri. Artinya, adanya kesempatan ini menyebabkan motivasi siswa meningkat agar dapat memenuhi kebutuhan tersebut

Berdasarkan konsep di atas maka dapat diperoleh suatu pengertian bahwa motivasi belajar IPS adalah apa yang memberikan energi untuk belajar bagi siswa dan apa yang memberikan arah bagi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran IPS

Dalam memberikan motivasi seorang guru harus berusaha dengan segala kemampuan yang ada untuk menggerakkan perhatian siswa kepada sasaran tertentu. Dengan adanya dorongan ini dalam diri siswa akan timbul

²⁰ Maslow, *Theories of Personality : Maslow : teori Dinamika-Holistik*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2010, halaman 245-250.

inisiatif dengan alasan mengapa ia menekuni pelajaran. Untuk membangkitkan motivasi kepada mereka, supaya dapat melakukan kegiatan belajar dengan kehendak sendiri dan belajar secara aktif.

Sebagai komponen yang secara langsung berhubungan dengan permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa, maka guru harus mengetahui beberapa hal yang bisa dilakukannya untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, diantaranya adalah :

- Memilih cara dan metode mengajar yang tepat termasuk memperhatikan penampilannya
- Menginformasikan dengan jelas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- Menghubungkan kegiatan belajar dengan minat siswa
- Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran misalnya melalui kerja kelompok
- Melakukan evaluasi dan menginformasikan hasilnya, sehingga siswa mendapat informasi yang tepat tentang keberhasilan dan kegagalan dirinya
- Melakukan improvisasi-improvisasi yang bertujuan untuk menciptakan rasa senang anak terhadap belajar.
- Menanamkan nilai atau pandangan hidup yang positif tentang belajar misalnya dalam agama islam belajar dipandang sebagai sebuah kegiatan jihad yang akan mendapatkan nilai amal disisi Allah.
- Menceritakan keberhasilan para tokoh-tokoh dunia yang dimulai dengan mimpi-mimpi mereka dan ceritakan juga cara-cara mereka meraih mimpi-

mimpi itu. Ajak siswa untuk bermimpi meraih sukses dalam bidang apa saja seperti mimpinya para tokoh dunia tersebut.

- Memberikan respon positif kepada siswa ketika mereka berhasil melakukan sebuah tahapan kegiatan belajar. Respon positif ini bisa berupa pujian, hadiah, atau pernyataan-pernyataan positif lainnya.²¹

2. Alat Peraga Ular Tangga

Alat peraga merupakan media pengajaran yang mengandung atau membawakan ciri- ciri dari konsep yang dipelajari. Fungsi utamanya adalah untuk menentukan keabstrakan konsep agar siswa mampu menangkap arti konsep tersebut. Selain itu alat peraga juga dapat membantu mengkongkritkan konsep abstrak yang sedang dipelajari. Dengan alat peraga siswa tidak hanya membayangkan tetapi langsung melihat,meraba bahkan dapat menggunakan.

Berdasarkan uraian diatas jelas bahwa penggunaan alat peraga dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar. Alat peraga dapat mengatasi beberapa masalah pengajaran,dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Akan tetapi ini semua dengan syarat kita dapat memilih dan menggunakan. Olleh karena itu, kita harus memperhatikan kriteria dalam penentuan alat peraga yang kita pakai

Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-

²¹ <http://muhfida.com/cara-cara-menumbuhkan-motivasi-belajar-siswa/>

kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.²²

Media permainan Ular Tangga tampaknya hingga saat ini masih dianggap sebagai sebuah permainan belaka. Belum diupayakan menjadi bahan belajar secara formal. Bahkan penelitian tentang efektivitas permainan Ular Tangga dalam pembelajaran nilai-nilai moral belum banyak dilakukan. Permainan Ular Tangga dapat digunakan untuk media pembelajaran nilai-nilai kejujuran. Gambar tangga merupakan simbol nilai positif (nilai kejujuran) dan gambar ular merupakan simbol nilai negatif (nilai ketidakjujuran).²³ Guru dapat membuat sendiri media ini dengan menyesuaikan tujuan dan materi pembelajaran.

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang perlu diuji kebenarannya melalui pengumpulan dan analisis data. Walaupun hipotesis sifatnya hanya sementara, akan tetapi jawaban itu harus didasarkan pada hasil studi pendahuluan. Hipotesis tergantung pada pemahaman tentang masalah dan gejala-gejala yang tampak. Dalam penelitian ini dirumuskan hipotesis sebagai berikut: "Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dapat Ditingkatkan melalui Penggunaan Alat Peraga Permainan Ular Tangga pada Pokok Bahasan Penjelajah Dunia bagi Siswa Kelas VI MI Trimaja Danurejo Tahun Pelajaran 2011/2012.

²² www.id.wikipedia.org

²³ <http://arinil.wordpress.com/2009/10/28/laporan-ptk-ular-tangga-pkn/>

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan suatu penelitian tindakan kelas apabila suatu kelas paling sedikit 85% dari data jumlah siswa dalam kelas tersebut telah mencapai ketuntasan perorangan. Dimana seorang siswa dikatakan berhasil (mencapai ketuntasan) belajar bila telah mencapai taraf penguasaan minimal 60% atau dengan nilai 60.

H. Metode Penelitian

1. Setting Penelitian

a. Tempat

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MI Trimaja Semalen Danurejo Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

b. Waktu

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan awal tahun pelajaran 2011/2012. Penentuan waktu penelitian mengacu kepada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

c. Siklus

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan 3 siklus untuk melihat peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar dalam mengikuti pelajaran IPS melalui alat peraga permainan ular tangga.

2. Persiapan PTK

RPP, terlampir

3. Subjek PTK

Dalam penelitian tindakan kelas ini menjadi subjek penelitiannya adalah siswa-siswi kelas VI yang terdiri dari 20 siswa dengan komposisi perempuan 9 siswa dan laki-laki 11 siswa.

4. Sumber Data

Sumber data dalam PTK adalah siswa, guru, teman sejawat :

a. Siswa

Untuk mendapatkan data tentang motivasi dan prestasi belajar serta aktivitas siswa dalam pembelajaran.

b. Guru

Untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi Peningkatan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Penggunaan Alat Peraga Permainan Ular Tangga pada Pokok Bahasan Penjelajah Dunia bagi Siswa Kelas VI MI Trimaja Danurejo Tahun Pelajaran 2011/2012

c. Teman sejawat dan kolaborator

Sebagai sumber data untuk melihat implementasi PTK secara komprehensif, baik dari sisi siswa maupun guru.

I. Sistematika Pembahasan

Skripsi ini dibagi dalam 5 bab, dimana antara bab yang satu dengan yang lain saling berkaitan adapun bab tersebut adalah :

BAB I PENDAHULUAN, pada bab ini membahas masalah pokok skripsi meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, analisis masalah, hipotesis tindakan, tujuan penelitian, guna penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI, berisi kerangka teori yang membahas tentang: deskripsi teori, kajian penelitian yang relevan, dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, pada bab ini membahas tentang tujuan penelitian, waktu dan tempat penelitian, variabel penelitian, metode dan teknik analisa data yang digunakan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, merupakan hasil pembahasan yang tersusun atas deskripsi data hasil penelitian, pengujian hipotesis, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian.

BAB V PENUTUP, merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari penelitian dan saran.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan metode pembelajaran alat peraga permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada pokok bahasan penjelajah dunia bagi siswa kelas VI MI Trimaja Danurejo Tahun Pelajaran 2011/2012. Penggunaan alat peraga permainan ular tangga yang telah dimodifikasi untuk pembelajaran IPS dengan materi penjelajah dunia ini mendorong motivasi belajar serta keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan bagi guru akan lebih mudah dalam mengajar.
2. Pada siklus I peningkatan ketuntasan belajarnya belum begitu baik yaitu 60%. Adapun pada siklus II dan III yang juga menggunakan metode pembelajaran alat peraga permainan ular tangga, menunjukkan peningkatan yang lebih baik yaitu 80% pada siklus II dan 95% pada siklus III. Peningkatan ini juga didukung oleh nilai rerata yang naik dari 59,90 pada siklus I menjadi 72,55 pada siklus III atau ada peningkatan nilai rata-rata sebesar 12,65 poin.

Penerapan metode pembelajaran alat peraga permainan ular tangga dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terbukti dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa Kelas VI MI Trimaja Semalen Danurejo
Mertoyudan Kabupaten Magelang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru Ilmu Pengetahuan Sosial

Motivasi belajar siswa Kelas VI MI MI Trimaja Semalen Danurejo telah terbukti meningkat setelah dilakukan pembelajaran melalui alat peraga permainan ular tangga. Untuk itu disarankan kepada guru agar menggunakan alat peraga permainan ular tangga yang mampu menarik minat siswa untuk belajar lebih giat dan menghindari pemberian materi pelajaran hanya melalui ceramah.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam penelitian ini, upaya peningkatan motivasi belajar hanya dilakukan dengan cara memberikan materi pelajaran melalui alat peraga permainan ular tangga. Untuk pengembangan penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan berbagai macam metode belajar yang lebih kreatif dan inovatif.

C. Kata Penutup

Puji syukur alhamdulillah, peneliti panjatkan kepada Alloh SWT, atas berkat rahmat, taufik dan inayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa ada halangan apapun, Amin.

Skripsi ini dapat terwujud karena adanya bantuan dari berbagai pihak yang terkait. Untuk itu penulis ucapkan banyak terima kasih dengan harapan semoga amal baiknya diterima dan dibalas Alloh SWT dengan balasan kebaikan yang lebih baik. Amin ya robbal 'alamin.

Dalam pembahasan-pembahasan skripsi ini tentunya tidak luput dari kejanggalan dan kekurangan. Hal ini karena keterbatasan kemampuan penulis dalam mengkaji masalah tersebut. Saran-saran yang penulis ungkapkan dalam skripsi ini semoga menjadi koreksi dan bahan pertimbangan bagi lembaga Madrasah Ibtidaiyah MI Trimaja Semalen Danurejo.

Meskipun skripsi ini tersusun dalam kesederhanaan, penulis juga berharap semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi penulis sendiri dan pembaca umumnya. Amin.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

Ambar Teguh Sulistyani, *Kepemimpinan Profesional Pendekatan Leadership Games*, Yogyakarta : Gava Media, 2007.

Bandura, *Theories of Personality : Teori Kognitif Sosial*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar,-

Dimiyati dan Mujiyono, *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dengan Rineka Putri. 2002.

Dokumen Selayang Pandang MI Trimaja Semalen Danurejo.

<http://arinil.wordpress.com/2009/10/28/laporan-ptk-ular-tangga-pkn/>

<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/ekonomi-pembangunan/article/view/9359>

<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/12459>

<http://library.um.ac.id/free-contents/index.php/pub/detail/penerapan-metode-permainan-ular-tangga-pada-pembelajaran-sumber-daya-alam-indonesia-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-ips-kelas-iv-sdn-bareng-i-kota-malang-agus-saiful-aziz-37829.html>

<http://muhfida.com/cara-cara-menumbuhkan-motivasi-belajar-siswa/>

Maslow, *Theories of Personality : Maslow : Teori Dinamika-Holistik*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010.

Mulyana E., *Manajemen Berbasis Sekolah*, Bandung : Rosdakarya, 2004.

Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Bumi Aksara, 2006.

Purwanto M. Ngalim, *Psikologi Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosda Karya, 1990.

Soemanto Wasty, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta, 1983

Sriyanti Lilik, *Psikologi Pendidikan*, Salatiga : STAIN Salatiga Press, 2003

Sugiyono, Prof. Dr., *Metode Penelitian : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung : Alfabeta, 2010.

Wawancara dengan Kepala Madrasah, 26 Oktober 2011.

www.id.wikipedia.org