

**PENGARUH PERMAINAN TEBAK KATA TERHADAP
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS IV SD NEGERI 04 BANDA ACEH**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Hasnita
21108007



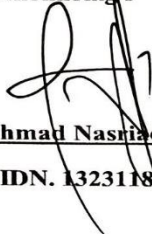
**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2025**

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul Pengaruh permainan tebak kata terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas IV SD negeri 04 banda acch , telah di pertahankan dalam ujian skripsi oleh Hasnita(21108007). Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena pada hari Selasa 10 Januari 2026.

Menyetujui

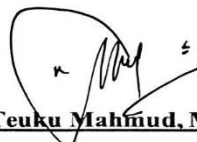
Pembimbing I



Ahmad Nasriadi, M.Pd

NIDN. 1323118701

Pembimbing II



Teuku Mahmud, M.Pd

NIDN. 1322028701

Menyetujui

Ketua Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



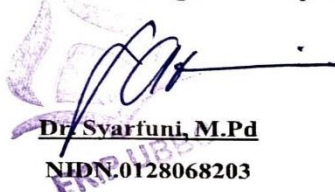
Helminsyah, M.Pd

NIDN. 1320108501

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bina Bangsa Getsempena



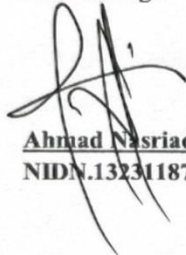
Dr. Svarfuni, M.Pd

NIDN.0128068203

**LEMBAR PERSETUJUAN
PENGARUH PERMAINAN TEBAK KATA TERHADAP HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI 04
BANDA ACEH**

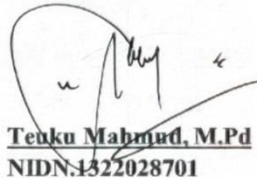
Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena
Banda Aceh, 10 Januari 2026

Pembimbing I



Ahmad Nasriadi, M.Pd
NIDN.1323118701

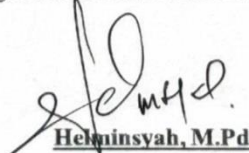
Pembimbing II



Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN.1322028701

Menyetujui

Ketua Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Helminsyah, M.Pd
NIDN.1320108501

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Syarifun, M.Pd
NIDN.0128068203

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya beridentitas di bawah ini :

Nama : Hasnita

NIM : 21108007

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah

Menyatakan bahwa hasil penelitian skripsi ini benar – benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini di kutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi, Dekan FKIP atau Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh 10 Januari 2026



Hasnita

NIM: 21108007

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kehadirat Allah S.W.T dan mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “ **Pengaruh Permainan Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 04 Banda Aceh**”. proposal ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Shalawat beriring salam dihantarkan kepada junjungan Nabi Muhammad S.A.W. Mudah-mudahan kita semua mendapatkan safaat-Nya di Yaumul akhir nanti. Amin.

Penulis tentu banyak mengalami hambatan sehingga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta atas do'a, pengertian dan kesabarannya dalam mendampingi dan menunggu sejak mulai studi hingga selesainya skripsi ini, dan tidak lupa pula kak dan abg udah mendukung saya dalam pengerjaan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Lili Kasmini, S.Si, M.Si, selaku rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh
3. Dr. Syarfuni, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.

4. Ahmad Nasriadi, M.Pd, selaku Dosen pembimbing I yang telah mendidik dan memberikan bimbingan yang meluangkan waktu, memberikan masukan saran, motivasi dan sabar selama pembimbing.
5. Teuku Mahmud, M.Pd, selaku Ketua Progran Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, dan juga selaku Dosen pembimbing II yang telah mendidik dan memberikan bimbingan dan meluangkan waktu, memberikan masukan saran, motivasi dan sabar selama membimbing.
6. Bapak dan Ibu dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memberikan banyak bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
7. Bapak dan ibu SD Negeri 04 Banda Aceh yang telah membantu dalam mempermudah proses penelitian.
8. Teman-teman mahasiswa Program Studi PGSD 2021 Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, yang membantu penyelesaian penelitian dan penulisan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari banyak keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun penulisan ini. Semoga proposal ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pendidikan Guru Sekolah Dasar kedepannya.

Banda Aceh, 22 Juli 2025
Penyusun,

Hasnita
21108007

ABSTRAK

Hasnita. 2025. Pengaruh Permainan Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 04 Banda Aceh. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena. Ahmad Nasriadi, M.Pd Pembimbing I. Teuku Mahmud M.Pd Pembimbing II

Permainan tebak kata merupakan permainan yang dapat membantu peserta didik dalam menghafal dan dapat memperkaya kosakata peserta didik, karena permainan tebak-tebakan tidak hanya membuat peserta didik berpikir sekali tetapi berkali-kali dan berulang-ulang sampai jawabannya benar dan tepat. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui permainan tebak kata dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN 04 Banda Aceh? Bagaimana pengaruh permainan tebak kata terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 04 Banda Aceh? Tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui permainan tebak kata dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN 04 Banda Aceh Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tebak kata terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 04 Banda Aceh. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental designs jenis One-Group Pretest-Posttest Design. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B yang berjumlah 25 anak, terdiri dari 15 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes awal (pretest) sebelum melaksanakan penggunaan media permainan tebak kata terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 04 Banda Aceh yaitu rata-rata keseluruhan sebesar 32,4 dan tes akhir (posttest) setelah dilaksanakan penggunaan media tebak kata terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia nilai rata-rata keseluruhan sebesar 76,4 maka berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 04 Banda Aceh.

Kata kunci : Hasil Belajar Siswa, Permainan Tebak Kata

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	5
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2 Ciri Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.5 Kegunaan Media Pembelajaran	12
2.1.6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	14
2.1.7 Prinsip/Pemilihan Media Pembelajaran	16
2.2 Model Tebak Kata	18
2.2.1 Pengertian Model Tebak Kata	18
2.2.2 Media	19
2.2.3 Langkah Pembelajaran	19
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan dalam Pemanfaatannya.....	20
2.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	21
2.3.1 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia	21
2.3.2 Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	22
2.3.3 Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	23
2.4 Hasil Belajar.....	24
2.4.1 Pengertian Hasil Belajar	24
2.4.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	26
2.5 Kajian Penelitian Relavan.....	27
2.6 Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Jenis Penelitian.....	31
3.2 Lokasi Penelitian	32
3.3 Populasi dan Sampel	32
3.4 Variabel Penilaian.....	33
3.5 Teknik Pengumpulan Data	33
3.6 Instrumen Penelitian	34
3.7 Teknik Analisis Data	35

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Deskripsi Gambaran Hasil Penelitian.....	37
4.2 Analisis Data Preetest Postest	42
4.3 Pembahasan	44
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	46
DAFTARPUSTAKA	47

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest Design.....	32
Tabel 3.2 Interpretasi Reliabilitas	37
Tabel 3.3 Indeks Tingkat kesukaran Soal	37
Tabel 3.4 Interpretasi Daya Beda.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Modul Ajar Kurikulum	51
Lampiran 2 : Lembar Kerja Peserta Didik.....	57
Lampiran 3 : Soal Pretest.....	58
Lampiran 4 : Soal Post – Test	60
Lampiran 5 : Dokumentasi Jawaban Peserta Didik.....	62
Lampiran 6 : Dokumentasi	70

**PEGESAHAN TIM PENGUJI
PENGARUH PERMAINAN TEBAK KATA TERHADAP HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI 04
BANDA ACEH**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena
Banda Aceh, 10 Januari 2026

Pembimbing I : Ahmad Nasriadi, M.Pd
NIDN. 1323118701

Pembimbing II : Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Penguji I : Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

Penguji II : Hendra Kasmi, M.Pd
NIDN. 1316058701

Tanda Tangan,



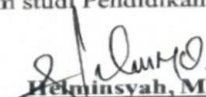






Menyetujui

Ketua Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Helminsyah, M.Pd
NIDN. 1320108501

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN.0128068203

