



**MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS POKOK BAHASAN
PASAR MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA
KELAS IV SDN MANGLI 01 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2010-2011**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Sarjana (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Oleh
SAMSUDIN
NIM 070210204037

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2011**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Ibunda Hadia dan Ayahanda La Yia tercinta, yang telah mendo'akan dan memberi kasih sayang serta pengorbanan selama ini;
3. Saudaraku Amiludin dan Mar'in yang selalu memberi motivasi untuk menjadi yang lebih baik. Semoga Allah selalu melimpahkan Rahmat yang tak henti-hentinya untuk mereka;
4. Guru-guruku sejak Sekolah Dasar Pak Umar Hasim sampai Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh ikhlas dan kesabaran;
5. Rekan-rekan seperjuangan di asrama PGSD Universitas Jember.

MOTTO

Untuk mempelajari sesuatu dengan cepat dan efektif,
Anda harus melihatnya, mendengarnya,
dan merasakannya.

(Tony Stockwell)



*) Tony Stockwell dalam Iwan Sugiarto. 2004 *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak Dengan Berpikir Holistik Dan Kreatif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa :

Nama : SAMSUDIN

NIM : 070210204037

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul: *“Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ips Pokok Bahasan Pasar Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas IV SDN Mangli 01 Jember Tahun Pelajaran 2010-2011”* adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan sub-tansi disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 13 Juni 2011

Yang menyatakan

SAMSUDIN
NIM 070210204037

HALAMAN PENGAJUAN

MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS POKOK BAHASAN PASAR MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV SDN MANGLI 01 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2010-2011

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
Untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama : SAMSUDIN
NIM : 070210204037
Angkatan tahun : 2007
Daerah Asal : Wakatobi, Sulawesi Tenggara
Tempat/Tanggal Lahir : Waha, 03 Juni 1988
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ S I PGSD Ikatan Dinas
Berasrama

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud, M.Pd
NIP 19590904 198303 1 005

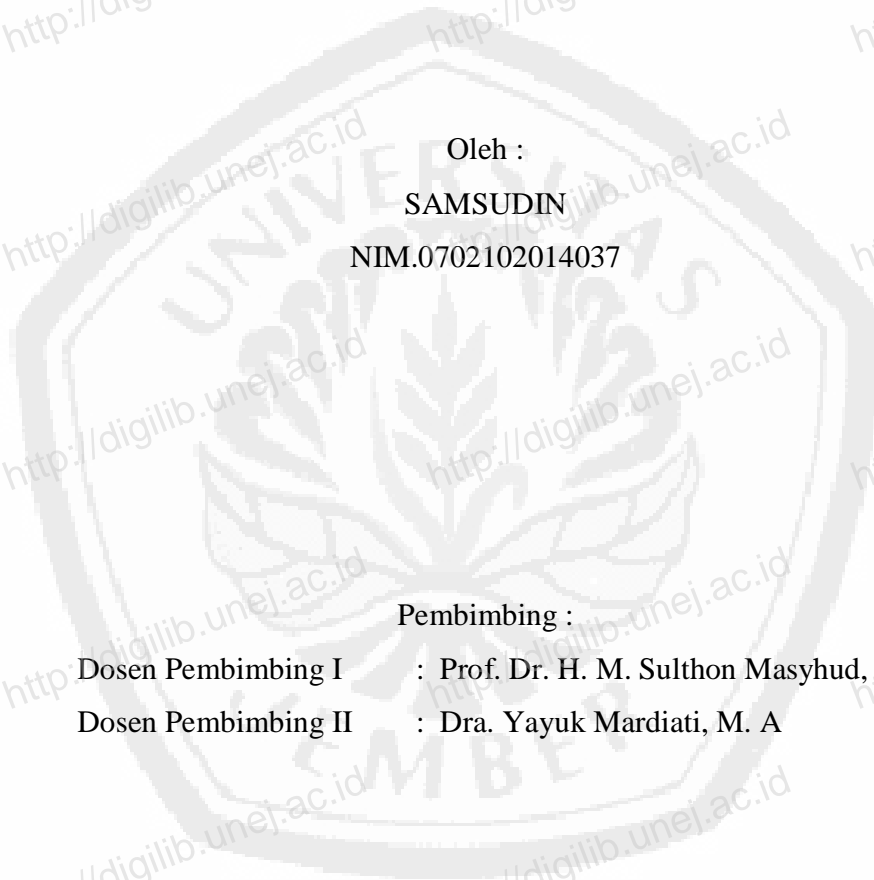
Dra. Yayuk Mardiaty, M. A
NIP 195806141987022001

SKRIPSI

**MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS POKOK BAHASAN
PASAR MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV SDN
MANGLI 01 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2010-2011**

Oleh :
SAMSUDIN
NIM.0702102014037

Pembimbing :
Dosen Pembimbing I : Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud, M.Pd
Dosen Pembimbing II : Dra. Yayuk Mardiaty, M. A



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan penguji pada:

Hari : Senin

Tanggal : 13 Juni 2011

Jam : 07.00 WIB

Tempat : Gedung I FKIP Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP. 196107291988022001

Dra. Yayuk Mardiaty, M. A
NIP 195806141987022001

Anggota:

- 1) Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud, M.Pd 1. (.....)
NIP. 195909041983031005
- 2) Dr. Hj. Khutobah, M.Pd 2. (.....)
NIP 19561003198222001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum
NIP. 19540712 198003 1 005

PRAKATA

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berjudul “Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Pasar Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas IV SDN Mangli 01 Jember Tahun Pelajaran 2010-2011. Karya Ilmiah ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Rektor Universitas Jember;
2. Dekan dan Para Pembantu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Dr. Nanik Yuliati, M.Pd yang telah memberikan begitu banyak saran untuk penyelesaian tugas akhir ini;
4. Ketua Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember Drs. Nuriman, Ph. D yang telah memberikan motivasi dan saran dalam penyelesaian tugas akhir ini;
5. Dosen pembimbing I Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud, M.Pd yang dengan penuh kesabaran telah membimbing dan meberikan saran dalam menyelesaikan tugas akhir ini;
6. Dosen pembimbing II Dra. Yayuk Mardiati, M. A yang penuh kesabaran telah membimbing, memotivasi, dan memberikan saran dari KK-PPL samapai awal penyusunan dan akhir penyusunan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik;

7. Dosen Pembahas dan Dosen Penguji;
8. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan membimbing dengan penuh kesabaran;
9. Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas IV SDN Mangli 01 Jember;
10. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

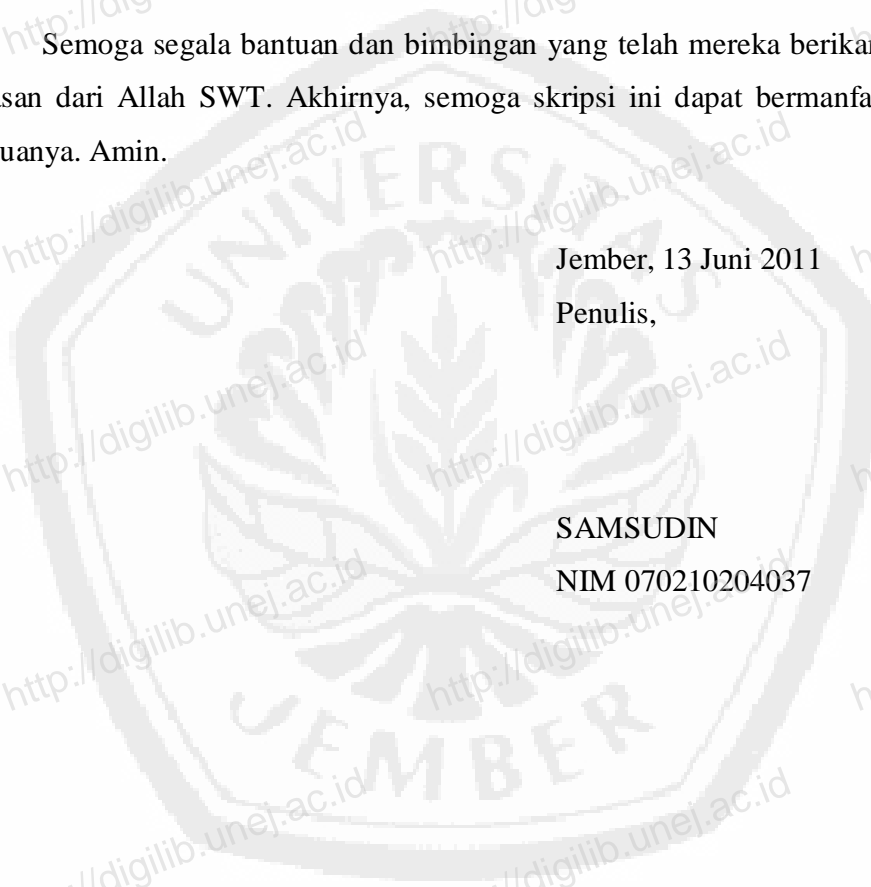
Semoga segala bantuan dan bimbingan yang telah mereka berikan, mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semuanya. Amin.

Jember, 13 Juni 2011

Penulis,

SAMSUDIN

NIM 070210204037



RINGKASAN

Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Pasar Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas IV SDN Mangli 01 Jember Tahun Pelajaran 2010-2011. Samsudin; NIM 070210204037; 2011; 70 Halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univeritas Jember.

Latar belakang dilakukannya penelitian ini adalah karena rendahnya minat dan hasil belajar siswa, dimana siswa tidak memperhatikan pelajaran dan kurang aktif dalam Pembelajaran, siswa cenderung mengalami kesulitan memahami materi yang diajarkan serta perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang terfokus. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah Peningkatan Minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan pasar melalui metode *role playing* pada siswa kelas IV SDN Mangli 01 Tahun Pelajaran 2010-2011 dan Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan pasar melalui metode *role playing* pada siswa kelas IV SDN Mangli 01 Tahun Pelajaran 2010-2011. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mangli 01 Jember Tahun Pelajaran 2010-2011. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah pertama jika diterapkan pembelajaran *role Playing* dalam pembelajaran IPS pokok bahasan pasar pada siswa kelas IV SDN Mangli 01 Jember, maka minat belajar siswa akan meningkat, kedua jika diterapkan pembelajaran *role Playing* dalam pembelajaran IPS pokok bahasan pasar pada siswa kelas IV SDN Mangli 01 Jember, maka hasil belajar siswa akan meningkat. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes serta prosedur penelitian mencakup perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahawa minat dan hasil belajar meningkat. Pada hasil minat siswa selama pembelajaran IPS siklus 1 persentase ketuntasan minat belajar siswa dari jumlah 24 siswa yang sangat berminat, berminat, dan cukup berminat secara klasikal mencapai 48.98%. Pada siklus 2 persentase ketuntasan minat belajar siswa dari jumlah siswa 49 siswa yang sangat berminat, berminat, dan cukup berminat secara klasikal mencapai 98.00%. sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan ketuntasan minat belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 49.02%, maka minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS dikatakan tuntas/berhasil dengan persentase 98%. Kemudian hasil ketuntasan hasil belajar siswa yang diperoleh dari persentase ketuntasan belajar tes evaluasi pada siklus 1 secara klasikal dari jumlah siswa 24 oarng mencapai 48.98% dimana siswa yang sangat baik, baik, dan cukup baik. sedangkan pada siklus 2 secara klasikal dari jumlah siswa 36 orang mencapai 72% dimana siswa yang sangat baik, baik, dan cukup baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 51.96%%, maka ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dikatakan tuntas/berhasil dengan persentase 72%.

Kesimpulan yang didapat dari hasil analisis data dan pembahasan adalah terjadi peningkatan minat dan hasil belajar IPS pokok bahasan pasar melalui motode *Role Playing* pada siswa kelas IV SDN Mangli 01 Jember Tahun Pelajaran 2010-2011. Dari kesimpulan maka dapat diajukan saran yaitu pertama bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai umpan balik bagi kebijaksanaan dalam rangka peningkatan belajar mengajar dimasa mendatang, bagi guru, hendaknya dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar guru lebih kreatif, inovatif, aktif dan lebih ditingkatkan lagi bimbingan dalam pembelajaran sehingga siswa merasa termotivasi dalam proses pembelajaran, dan Bagi peneliti lain, perlu pelaksanaan peneltian lebih lanjut dengan metode *role playing* sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih optimal hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman dan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
KETERANGAN JUDUL	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
PRAKATA	viii
RINGKASAN	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2. KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Hakekat IPS	7
2.2 Pembelajaran IPS	8
2.3 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	9
2.4 Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	11
2.5 Proses Pembelajaran IPS Kelas IV Pokok Bahasan Pasar dengan Pembelajaran Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	16

2.6 Hakekat Minat	18
2.7 Hasil Belajar	22
2.8 Penelitian Terkait Sebelumnya.....	24
2.9 Hipotesis Tindakan.....	25
BAB 3. METODE PENELITIAN	26
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	26
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	26
3.3 Rancangan Penelitian.....	26
3.4 Prosedur Penelitian	28
3.5 Definisi Operasional	30
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	31
3.7 Teknik Analisis Data	32
3.8 Indikator Keberhasilan.....	35
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Hasil Penelitian	36
4.2 Analisis Data	55
4.3 Pembahasan.....	60
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran.....	65
DAFTAR BACAAN.....	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.5 Proses Pembelajaran IPS Kelas IV Pokok Bahasan Pasar dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	16
3.1 Kriteria Minat Belajar Siswa.....	34
3.2 Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa.....	35
4.1 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar siswa Sebelum Tindakan.....	38
4.2 Hasil Analisis Ketuntasan Minat Belajar Siswa Siklus 1 Berdasarkan 5 Kategori	41
4.3 Hasil Ketuntasan Minat Belajar Siswa Siklus 1	43
4.4 Hasil Ketuntasan Nilai Tes Evaluasi Belajar Siswa Siklus 1.....	44
4.5 Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Berdasarkan 5 Kategori	46
4.6 Hasil Analisis Minat Belajar Siswa Siklus 2 Berdasarkan 5 Kategori	50
4.7 Hasil Ketuntasan Minat Belajar Siswa Siklus 2.....	51
4.8 Hasil Ketuntasan Nilai Tes Evaluasi Belajar Siswa Siklus 2.....	53
4.9 Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus 2 Berdasarkan 5 Kategori.....	54
4.10 Perbandingan Persentase Minat Belajar Siswa Siklus 1 dan 2 Berdasarkan 5 Kategori	56
4.11 Perbandingan Hasil Minat Belajar Siswa Siklus 1 dan Siklus 2	57
4.12 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus 2.....	59
4.13 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dan siklus 2 Berdasarkan 5 Kategori	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc Taggart	28
4.1 Grafik Hasil Analisis Minat Belajar Siswa Siklus 1 Berdasarkan 5 Kategori	42
4.2 Grafik Hasil Analisis Minat Belajar Siswa Siklus 1	43
4.3 Grafik Hasil Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus 1	45
4.4 Grafik Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Berdasarkan 5 Kategori	47
4.5 Grafik Hasil Analisis Minat Belajar Siswa Siklus 2 Berdasarkan 5 Kategori	51
4.6 Grafik Hasil Ketuntasan Minat Belajar Siswa Siklus 2	52
4.7 Grafik Hasil Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus 2	53
4.8 Grafik Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus 2 Berdasarkan 5 Kategori	55
4.9 Grafik Perbandingan Persentase Minat Belajar Siswa Siklus 1 dan 2 Berdasarkan 5 Kategori	57
4.10 Grafik Perbandingan Hasil Ketuntasan Minat Belajar Siswa Siklus 1 dan 2	58
4.11 Grafik Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus 1 dan 2	59
4.12 Grafik Perbandingan Peresentase Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dan 2 Berdasarkan 5 Kategori	61

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matriks.....	69
B. Pedoman Pengumpulan Data	71
C. Hasil Minat Belajar Siswa.....	73
C1. Hasil Minat Belajar Siswa Siklus 1	73
C2. Hasil Minat Belajar Siswa Siklus 2	76
C3. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus 1	79
C4. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus 2	81
D. Hasil Wawancara	83
D1. Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan	83
D2. Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan	85
D3. Hasil Wawancara dengan Siswa.....	87
E. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	90
E1. RPP Siklus 1	90
E2. RPP Siklus 2	98
F. Soal Tes Tertulis (Essay).....	107
F1. Soal Tes Tertulis (Essay) Siklus 1.....	107
F2. Soal Tes Tertulis (Essay) Siklus 2.....	108
G. Skenario Pembelajaran Bermain Peran	109
G1. Skenario Pembelajaran Bermain Peran Siklus 1	109
G2. Skenario Pembelajaran Bermain Peran Siklus 2	114
H. Nilai Tes Evaluasi Siswa	119
H1. Nilai Tes Evaluasi Siswa Siklus 1	119
H2. Nilai Tes Evaluasi Siswa Siklus 2	121

H3. Nilai Tes Evaluasi Siswa Berdasarkan 5 kategori Siklus 1	123
H4. Nilai Tes Evaluasi Siswa Berdasarkan 5 kategori Siklus 2	125
H5. Nilai Awal Tes Evaluasi Siswa.....	127
I. Kisi-Kisi Soal	129
I1. Kisi-Kisi Soal Siklus 1	129
I2. Kisi-Kisi Soal Siklus 2	130
J. Kunci Jawaban	131
J1. Kunci Jawaban Siklus 1	131
J2. Kunci Jawaban Siklus 2.....	133
K. Hasil Kerja Siswa.....	136
K1. Hasil Kerja Siswa Siklus 1	136
K2. Hasil Kerja Siswa Siklus 2.....	137
L. Lembar Observasi Aktivitas Guru	138
L1. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 1	138
L2. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 2.....	139
M. Jadwal Penelitian	140
N. Foto-Foto Kegiatan Penelitian	141