



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IVB
PADA MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN KOPERASI
MELALUI TEKNIK *PICK UP CARDS GAME*
DI SDN KEBONSARI 04 KABUPATEN
JEMBER**

SKRIPSI

oleh

**Charisyah Widya Yuanti
NIM 080210204051**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2012**



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IVB
PADA MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN KOPERASI
MELALUI TEKNIK *PICK UP CARDS GAME*
DI SDN KEBONSARI 04 KABUPATEN
JEMBER**

SKRIPSI

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

oleh

**Charisyah Widya Yuanti
NIM 080210204051**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2012**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Saniyah dan ayahanda Usman tercinta, yang telah mendoakan dan memberi kasih sayang serta pengorbanan selama ini;
2. guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak sampai dengan Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan membimbing penuh kesabaran;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

“Raihlah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarlah dengan tenang dan sabar”
(Khalifah Umar)*

”Yang terpenting bukanlah apa yang kita dapatkan, melainkan usaha yang kita lakukan untuk mendapatkannya”
(Anonymous)**

*) Teguh, Mario. 2010. *Kumpulan kata bijak Mario Teguh*.
<http://www.cintapendidikan.co.cc/2010/07/kata-kata-bijak-mario-teguh.html>. [28 Mei 2010]

*) Andriansyah, Densi. 2011. *Kumpulan Kata-Kata Bijak Bidang Pendidikan*.
<http://www.DensiAndriansyah.BlogSpot.KUMPULAN-KATAKATA-BIJAK-BIDANG-PENDIDIKAN.html>. [04 April 2011]

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Charisyah Widya Yuanti

NIM : 080210204051

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Koperasi Melalui Teknik *Pick Up Cards Game* di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggungjawab terhadap keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 14 Mei 2012

Yang menyatakan,

Charisyah Widya Yuanti

NIM 080210204051

SKRIPSI

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IVB
PADA MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN KOPERASI
MELALUI TEKNIK *PICK UP CARDS GAME*
DI SDN KEBONSARI 04 KABUPATEN
JEMBER**

Oleh

Charisyah Widya Yuanti
NIM 080210204051

Pembimbing :

Dosen Pembimbing Utama : Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud, M. Pd.

Dosen Pembimbing Anggota : Chumi Zahroul Fitriyah, S. Pd., M. Pd

PENGESAHAN

Skripsi berjudul: “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Koperasi Melalui Teknik *Pick Up Cards Game* di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari : Senin
tanggal : 14 Mei 2012
tempat : FKIP Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Dra. Rahayu, M. Pd
NIP. 19531226 198203 2 001

Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd
NIP 19770915 20051 2 001

Anggota I

Anggota II

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP 19610729 198802 2 001

Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud, M. Pd
NIP. 19590904 198103 1 005

Mengesahkan,
Dekan FKIP Universitas Jember

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

RINGKASAN

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Koperasi Melalui Teknik *Pick Up Cards Game* di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember; Charisyah Widya Yuanti; 080210204051; 2012; 67 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya kemampuan siswa kelas IVB SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember dalam memahami materi mata pelajaran IPS yang sebagian besar hanya berupa konsep-konsep. Hal ini disebabkan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dan penugasan, sumber belajar yang terbatas dan kurangnya media pembelajaran, sehingga siswa hanya menghafal materi yang diberikan. Teknik *Pick Up Cards Game* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang menggunakan permainan. Oleh karena itu, perlu diterapkan teknik ini pada pembelajaran IPS siswa kelas IVB SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember. Penelitian ini dilakukan dengan merumuskan masalah bagaimanakah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVB pada mata pelajaran IPS pokok bahasan koperasi melalui teknik *Pick Up Cards Game* di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember. Hipotesis dari penelitian ini yaitu jika diterapkan teknik *Pick Up Cards Game* pada siswa kelas IVB mata pelajaran IPS pokok bahasan Koperasi di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember, maka aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVB pada mata pelajaran IPS pokok bahasan koperasi melalui teknik *Pick Up Cards Game* di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember. Manfaat penelitian ini yaitu diharapkan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajarnya. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi sumber informasi baru dan menjadi masukan untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberi ide dan gagasan dalam mengembangkan metode pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Bagi peneliti, dapat menambah

pengetahuan, pengalaman dan bekal sebelum terjun langsung sebagai guru yang profesional. Bagi peneliti lain, dapat menjadi masukan untuk penelitian selanjutnya.

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Pengambilan data dimulai pada hari Selasa, 18 September 2011 di kelas IVB SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan yang dimulai pada tanggal 28 Februari hingga 8 Maret 2012. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi dan tes..

Aktivitas belajar siswa pada Pra Siklus meliputi memperhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan dan mengerjakan soal. Berdasarkan analisis aktivitas belajar siswa, diperoleh persentase klasikal sebanyak 44,53% (cukup aktif). Sedangkan aktivitas belajar siswa pada siklus I meliputi memperhatikan penjelasan guru, aktif dalam permainan, berdiskusi dengan kelompok, bekerjasama dalam kelompok dan memecahkan masalah. Persentase keaktifan secara klasikal pada siklus I yaitu 74,13% (aktif). Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 9,36% menjadi 83,49% (sangat aktif). Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada pra siklus sebanyak 55%(kurang baik). Pada siklus I meningkat sebanyak 12,5% menjadi 67,5% (kurang baik). Pada siklus II meningkat sebanyak 10% dibandingkan dengan siklus I menjadi 77,5% (cukup baik).

Kesimpulan pada penelitian ini adalah penerapan teknik *Pick Up Cards Game* dalam pembelajaran IPS di kelas IVB SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan koperasi. Aktivitas belajar siswa yang meningkat dikategorikan sangat aktif dan hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar secara klasikal. Saran yang dapat diberikan bagi guru, hendaknya menerapkan berbagai teknik pada pembelajaran lainnya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Bagi peneliti, perlu dikaji lebih luas mengenai penerapan teknik *Pick Up Cards Game* untuk variabel-variabel yang lain.

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Koperasi Melalui Teknik *Pick Up Cards Game* di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan 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. Drs. Mohammad Hasan, M.Sc, Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Drs. Nuriman, Ph.D selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama menjadi mahasiswa;
5. Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing I dan Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
6. Dra. Rahayu, M. Pd, selaku Dosen Pembahas dan Dr. Nanik Yuliati, M.Pd, selaku Dosen Penguji yang telah banyak memberikan masukan pada skripsi ini;
7. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Pendidikan Guru Sekolah Dasar;

8. Drs. Ali Ichwan selaku Kepala Sekolah dan Tanti Tjitraningsih, S.Pd selaku Guru mata pelajaran IPS kelas IVB di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember yang telah membantu dan membimbing selama penelitian;
9. teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2008 yang selalu memberi bantuan dan dukungan;
10. orang-orang terdekat saya, terima kasih untuk doa dan dukungannya;
11. semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Amin.

Jember, 14 Mei 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pembelajaran IPS di SD	7
2.2 Teknik <i>Pick Up Cards Game</i>	13
2.3 Implementasi Teknik <i>Pick Up Cards Game</i> dalam Pembelajaran IPS pokok Bahasan Koperasi	17
2.4 Aktivitas Belajar	19
2.5 Hasil Belajar	20
2.6 Hasil Penelitian Terkait	22
2.7 Kerangka Berfikir	24

2.8 Hipotesis Tindakan	26
BAB 3. METODE PENELITIAN	27
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.2 Subjek Penelitian.....	27
3.3 Definisi Operasional	28
3.4 Desain Penelitian	28
3.5 Prosedur Penelitian.....	30
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	33
3.7 Instrumen Pengumpulan Data	38
3.8 Teknik Analisis Data	38
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.2 Temuan Penelitian	58
4.3 Pembahasan	60
BAB 5. PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Pembelajaran Teknik <i>Pick Up Cards Game</i>	16
Tabel 2.2 Implementasi Teknik <i>Pick Up Cards Game</i> dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Koperasi	17
Tabel 2.3 Perbandingan Pembelajaran Biologi Melalui Permainan Monopoli dan Permainan Memungut Kartu Dibandingkan dengan Pembelajaran Tradisional Terhadap Hasil Belajar Biologi	23
Tabel 3.1 Kriteria Persentase Aktivitas Siswa	38
Tabel 3.2 Kriteria Persentase Hasil Belajar Siswa	39
Tabel 4.1 Analisis Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Pra Siklus Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam	41
Tabel 4.2 Analisis Hasil Rata-rata Ulangan Harian Siswa pada Pembelajaran Pra Siklus	42
Tabel 4.3 Ketuntasan Hasil Rata-Rata Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pra Siklus	43
Tabel 4.4 Jadwal Penelitian	44
Tabel 4.5 Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I	47
Tabel 4.6 Analisis Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I	48
Tabel 4.7 Hasil Tesi Belajar Siswa pada Siklus I	49
Tabel 4.8 Analisis Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus I	50
Tabel 4.9 Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus dan Siklus I	50
Tabel 4.10 Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II	54
Tabel 4.11 Analisis Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II	55
Tabel 4.12 Hasil Tesi Belajar Siswa pada Siklus II	55
Tabel 4.13 Analisis Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus II	56
Tabel 4.14 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	57

Tabel 4.15 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa pada Pra Siklus dan Siklus I	61
Tabel 4.16 Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus dan Siklus I.....	62
Tabel 4.17 Analisis Perbandingan aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II	63
Tabel 4.18 Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lambang Koperasi	12
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Keterkaitan Antara Teknik <i>Pick Up Cards Game</i> dengan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Koperasi pada Siswa Kelas IVB SDN Kebonsari 04 Jember	25
Gambar 3.1 Adaptasi Model Kemmis dan McTaggart	29
Gambar 4.1 Grafik Persentase Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Pra Siklus	42
Gambar 4.2 Grafik Persentase Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pra Siklus	43
Gambar 4.3 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pra Siklus	43
Gambar 4.4 Grafik Persentase Aktivitas Belajar siswa pada Siklus I	48
Gambar 4.5 Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus I	49
Gambar 4.6 Grafik Persentase Hasil Belajar siswa pada Siklus I	50
Gambar 4.7 Grafik Persentase Aktivitas Belajar siswa pada Siklus II	55
Gambar 4.8 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus II	56
Gambar 4.9 Grafik Persentase Hasil Belajar siswa pada Siklus II	57
Gambar 4.10 Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	58
Gambar 4.11 Grafik Perbandingan Persentase Aktivitas Belajar Siswa pada Pra Siklus dan Siklus I	61
Gambar 4.12 Grafik Perbandingan Hasil Belajar pada Pra Siklus dan Siklus I	62
Gambar 4.13 Grafik Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II	63
Gambar 4.14 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II	64

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	70
B. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	72
C. Lembar Observasi Aktivitas Guru	75
D1. Pedoman Pengumpulan Data	76
D2. Lembar Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan	77
D3. Lembar Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan	78
D4. Wawancara dengan Siswa Setelah Tindakan	79
E. Hasil Rata-rata Ulangan Harian Siswa	80
F. Hasil Observasi Belajar Siswa pada Pra Siklus	82
G. Daftar Pengelompokkan Siswa	86
H1. RPP Siklus I Pertemuan 1	87
H2. RPP Siklus I Pertemuan 2	96
H3. RPP Siklus II Pertemuan 1	103
H4. RPP Siklus II Pertemuan 2	110
I1. Kartu Permainan Siklus I	116
I2. Kartu Permainan Siklus II	119
J. Kriteria Penilaian dalam Permainan Teknik <i>Pick Up Cards Game</i>	122
K1. Kisi-kisi Siklus I	123
K2. Kisi-kisi Siklus II	127
L1. Soal Tes Siklus I	131
L2. Soal Tes Siklus II	132
M1. Kunci Jawaban Siklus I	133
M2. Kunci Jawaban Siklus II	134
N1. Hasil Tes Siklus I	135
N2. Hasil Tes Siklus II	136
O1. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	139
O2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	144

P1. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I	149
P2. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II	150
Q1. Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan	151
Q2. Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan	152
Q3. Hasil Wawancara dengan Siswa Setelah Tindakan	153
R. Foto Kegiatan	154
S. Surat Permohonan Ijin Penelitian	156
T. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	157