



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS POKOK BAHASAN
MASALAH-MASALAH SOSIAL DI LINGKUNGAN SETEMPAT
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *BRAINSTORMING GROUP*
DENGAN PERMAINAN LEMPAR DADU PADA SISWA KELAS IV
SDN SUKOREJO 03 KECAMATAN BANGSALSARI KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

Oleh :

**IIS PRASETYANINGSIH
NIM 090210204175**

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



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS POKOK BAHASAN
MASALAH-MASALAH SOSIAL DI LINGKUNGAN SETEMPAT
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *BRAINSTORMING GROUP*
DENGAN PERMAINAN LEMPAR DADU PADA SISWA KELAS IV
SDN SUKOREJO 03 KECAMATAN BANGSALSARI KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Salah Satu Syarat
Untuk Menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S 1)
Dan Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

**IIS PRASETYANINGSIH
NIM. 090 210 204 175**

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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan ini saya persembahkan untuk :

1. Ibundaku tercinta, tiada puisi terindah selain untaian doamu yang selalu menyertai setiap langkahku. Terimakasih atas kasih sayang, nasihat, motivasi dan “perjuangannya”. Semoga Allah memberikan yang terbaik bagi beliau.
2. Semua Guru-guruku mulai dari TK, SD, SMP, SMA sampai dengan Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh ikhlas dan kesabaran.
3. Almamater yang kubanggakan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

“ Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantarnya kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”
(Q.S. Al-Mujadalah ayat 11)

“ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”
(Q.S. Al Insyirah ayat 6)

*) Perpustakaan Nasional: 2006. Terjemah Al Qur'an Al Karim. Bandung : Alma'arif.

***) Perpustakaan Nasional: 2006. Terjemah Al Qur'an Al Karim. Bandung : Alma'arif.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa :

Nama : Iis Prasetyaningsih
NIM : 090210204175
Prodi : PGSD SI Alih Jenjang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul: *“Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Masalah-Masalah Sosial di Lingkungan Setempat Melalui Model Pembelajaran Brainstorming Group dengan Permainan Lempar Dadu pada Siswa Kelas IV SDN Sukorejo 03 Kecamatan Bangsalsari kabupaten Jember”* adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan subansi 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 Oktober 2011

Yang menyatakan

Iis Prasetyaningsih
NIM. 090210204175

SKRIPSI

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS POKOK BAHASAN
MASALAH-MASALAH SOSIAL DI LINGKUNGAN SETEMPAT MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *BRAINSTORMING GROUP* DENGAN
PERMAINAN LEMPAR DADU PADA SISWA KELAS IV SDN SUKOREJO 03
KECAMATAN BANGSALSARI KABUPATEN JEMBER**

Oleh:

**Iis Prasetyaningsih
NIM 090210204175**

Pembimbing:

Dosen Pembimbing 1 : Drs. Misno A.L, M. Pd

Dosen Pembimbing 2 : Drs. Umar H. M. Saleh, M. Si

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Masalah-Masalah Sosial di Lingkungan Setempat Melalui Model Pembelajaran *Brainstorming Group* dengan Permainan Lempar Dadu pada Siswa Kelas IV SDN Sukorejo 03 Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember" telah diuji dan disahkan pada :

Hari, tanggal : Kamis, 13 Oktober 2011

Tempat : Gedung 3 Ruang PPG 1

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

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

Drs. Umar H. M. Saleh, M. Si
NIP 19623112 198802 1 001

Anggota:

1) **Dr. Misno A. L, M. Pd**
NIP 19550813 198103 1 003

1.

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

2.

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

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

RINGKASAN

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Masalah-Masalah Sosial di Lingkungan Setempat Melalui Model Pembelajaran Brainstorming Group dengan Permainan Lempar Dadu pada Siswa Kelas IV SDN Sukorejo 03 Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember. Iis Prasetyaningsih; NIM 090210204175; 2011; 60 Halaman; Jurusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Rendahnya nilai hasil belajar IPS di SDN Sukorejo 03 disebabkan oleh beberapa faktor antara lain; metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih bersifat konvensional, media yang digunakan sangat sederhana sehingga kurang mewakili dari materi yang diajarkan, dan pengelolaan kelas yang kurang efisien yang berakibat siswa sering ramai dan gaduh. Sehingga pemahaman terhadap konsep IPS sulit dicermati dan juga berakibat pada kemampuan siswa dalam memecahkan masalah IPS yang merupakan salah satu kegiatan utama dalam pembelajaran IPS. Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS, guru harus berperan aktif untuk menciptakan beberapa metode dan model. Pendekatan dan model tersebut diharapkan dapat memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran serta siswa dapat menemukan dan membangun pengetahuan dari realitas yang ada di sekitarnya secara mandiri.

Penelitian ini berdasarkan permasalahan: (a) Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Brainstorming Group* pokok bahasan masalah-masalah sosial di lingkungan setempat pada siswa kelas IV SDN Sukorejo 03 tahun ajaran 2010/2011? (b) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Brainstorming Group* pokok bahasan masalah-masalah sosial di lingkungan setempat pada siswa kelas IV SDN Sukorejo 03 tahun ajaran 2010/2011?.

Penelitian ini bertujuan Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Brainstorming Group* pada pokok bahasan masalah-masalah sosial di lingkungan setempat khususnya siswa kelas IV SDN Sukorejo 03 tahun ajaran 2010/2011 dan Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Brainstorming Group* pada pokok bahasan masalah-masalah sosial di lingkungan setempat khususnya siswa kelas IV SDN Sukorejo 03 tahun ajaran 2010/2011. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa 36 anak, terdiri dari 20 laki-laki dan 16 perempuan, Pengambilan data dalam penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukorejo 03 Kecamatan Bangsalsari, dimulai pada tanggal 11 April 2011 sampai tanggal 25 April 2011. Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data telah dilakukan dengan metode observasi, dokumentasi wawancara dan tes. Data yang telah terkumpul di analisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif, data yang di analisis adalah aktivitas belajar siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Kesimpulan dari penelitian ini diperoleh hasil analisis aktivitas belajar siswa selama pembelajaran IPS menggunakan model *Brainstorming Group* dengan permainan lempar dadu pada Aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran melalui model *Brainstorming Group* dengan melempar dadu mengalami peningkatan dan tergolong kriteria aktivitas siswa aktif. Hal tersebut ditunjukkan dengan analisis aktifitas siswa secara klasikal pada pembelajaran *Brainstorming Group* dengan melempar dadu, pada siklus I persentase aktifitas siswa sebesar 64.88 % dengan kategori cukup aktif, dan pada siklus II mencapai 80.56 % dengan kategori sangat aktif dan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh persentase secara klasikal sebesar 58.33 % (tidak tuntas), dan pada siklus II mencapai 77.78% (tuntas).

Saran yang dapat diberikan peneliti untuk siswa adalah hendaknya dijadikan semangat belajar karena dengan model *Brainstorming Group* dengan permainan lempar dadu bisa menemukan sesuatu hal yang baru baik di kelas maupun di luar kelas, bagi guru hendaknya lebih aktif dalam melakukan inovasi pembelajaran, agar

siswa tidak merasa bosan, tidak kesulitan dalam memahami materi dan aktif selama pembelajaran, dan bagi sekolah, hendaknya dapat dijadikan untuk mengambil kebijakan terhadap teknik-teknik pembelajaran yang tepat untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan oleh sekolah.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul ***“Peningkatan Aktivitas dan hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Masalah-Masalah Sosial di Lingkungan Setempat Melalui Model Pembelajaran Brainstorming Group dengan Permainan Lempar Dadu Pada Siswa Kelas IV SDN Sukorejo 03 Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember”***.

Penyusunan penelitian tindakan kelas ini banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Ir. Tarsicius Sutikto, M. Sc selaku Rektor Universitas Jember ;
2. Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M. Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Drs. Misno A.L, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Drs. Umar H.M.Saleh, M. Si selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah membimbing dalam menyelesaikan tugas akhir ini;
5. Bapak dan Ibu dosen penguji skripsi yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini;
6. Dosen advisor / Penasehat Akademik yang telah memberikan pengetahuan dan pendidikan selama ini;
7. Kepala Sekolah, Guru Kelas, serta siswa-siswi kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukorejo 03 Kecamatan Bangsalsari.
8. semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan karya ilmiah ini jauh dari sempurna yang disebabkan oleh berbagai hal, untuk itu saran dan kritik yang membangun penulis harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang membutuhkan dan berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Jember, Oktober 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Pembelajaran IPS	7
2.3 Model Pembelajaran Kooperatif	8
2.3.1 Tujuan Pembelajaran Kooperatif	9
2.3.2 Unsur-unsur Dasar Kooperatif.....	10
2.3.3 Kelompok Heterogen dalam Pembelajaran Kooperatif	11
2.3.4 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif	12
2.4 Model <i>Brainstorming</i> dalam Pembelajaran Kooperatif	13
2.5 Teknik Melempar Dadu	15
2.6 Aktivitas Belajar	15
2.7 Hasil Belajar	17
2.8 Hipotesis	18

BAB 3 METODE PENELITIAN	19
3.1 Rancangan Penelitian	19
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	20
3.3 Subjek Penelitian	20
3.4 Definisi Operasional	20
3.5 Prosedur Penelitian	21
3.5.1 Tindakan Pendahuluan	22
3.5.2 Pelaksanaan Siklus 1	23
3.5.3 Pelaksanaan Siklus 2	26
3.6 Teknik Pengumpulan Data	29
3.6.1 Observasi	29
3.6.2 Dokumentasi	29
3.6.3 Wawancara	30
3.6.4 Tes	30
3.7 Teknik Analisis Data	31
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Situasi Kondisi SDN Sukorejo 03 Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember	33
4.2 Hasil Penelitian	34
4.2.1 Tindakan pendahuluan	34
4.2.2 Pelaksanaan Siklus I.....	36
4.2.3 Pelaksanaan Siklus II	41
4.3 Analisis Data	44
4.4 Temuan Penelitian	51
4.5 Pembahasan	53
BAB 5 PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa	31
3.2 Kategori Presentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa	32
4.1 Persentase hasil belajar siswa melalui Pembelajaran <i>Brainstorming Group</i> dengan melempar dadu siklus I	38
4.2 Persentase hasil belajar siswa melalui pembelajaran <i>Brainstorming Group</i> dengan melempar dadu siklus II	42
4.3 Pemerolehan Skor Aktivitas Guru pada materi Masalah-Masalah sosial di lingkungan setempat siklus I dan siklus II	44
4.4 Persentase Aktivitas Siswa Siklus I	45
4.5 Persentase Kualifikasi Aktivitas Siswa Siklus I	45
4.6 Persentase Aktivitas Siswa Siklus II.....	46
4.7 Persentase Kualifikasi Aktivitas siswa siklus II	46
4.8 Perbandingan Aktivitas belajar siswa pada siklus I dan II.....	47
4.9 Persentase Peningkatan Hasil Analisis Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II.	48
4.10 Persentase Kualifikasi ketuntasan hasil belajar siswa siklus I.....	48
4.11 Persentase Kualifikasi ketuntasan hasil belajar siswa siklus II.....	49
4.12 Persentase Perbandingan Ketuntasan belajar siswa siklus I dan Siklus II	50
4.13 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal	50

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Desain Penelitian Model Hopskin	19
4.1 Grafik Persentase Kualifikasi aktivitas belajar siswa siklus I.....	46
4.2 Grafik Persentase Kualifikasi Aktivitas Siswa Siklus II	47
4.3. Grafik Perbandingan aktivitas belajar siswa Siklus I dan Siklus II	47
4.4. Grafik Persentase Kualifikasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I	49
4.5. Grafik Persentase Kualifikasi Ketuntasan Hasil Belajar siswa Siklus II	49

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	61
B. Pedoman Pengumpulan Data.....	63
C.1 Wawancara Guru sebelum Penelitian	65
C.2 Wawancara guru setelah penerapan model pembelajaran <i>Brainstorming Group</i> dengan lempar Dadu.....	66
C.3 Wawancara siswa	67
D.1 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	68
D.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru pada kegiatan KBM	70
E.1 Daftar Nama Siswa Kelas IV SD Negeri Sukorejo 03.....	73
E.2 Daftar Nilai tes Siswa Sebelum diadakan Penelitian	74
E.3 Pembagian siswa ke dalam kelompok pembelajaran secara heterogen	76
F.1 RPP Pra siklus.....	78
F.2 RPP Siklus I	80
F.3 RPP Siklus II.....	86
G.1 Lembar Kerja Kelompok Siklus I	93
G.2 Lembar Kerja Individu Siklus I	94
G.3 Lembar Kerja Kelompok Siklus II.....	95
G.4 Lembar Kerja Individu Siklus II	96
G.5 Kunci Jawaban	97
H.1 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	99
H.2 Lembar keterangan untuk mencari persentase aktivitas siswa pada siklus I..	102
H.3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	103
H.4 Lembar keterangan untuk mencari persentase aktivitas siswa pada siklus II..	106
I.1 Hasil Analisis Aktivitas Siswa Siklus I.....	107
I.2 Hasil Analisis Aktivitas Siswa Siklus II	108
J.1 Nilai siswa kelas IV SDN Sukorejo 03 pada siklus I	109

J.2	Nilai siswa kelas IV SDN Sukorejo 03 pada siklus II	112
K.1	Wawancara Guru (Pendahuluan)	115
K.2	Wawancara guru setelah penerapan model	117
K.3	Wawancara siswa yang mendapat nilai tertinggi	119
K.4	Wawancara siswa yang mendapat nilai terendah.....	121
K.5	Aktivitas guru Siklus I	122
K.6	Aktivitas guru Siklus II	124
L. 1.	Lembar Kerja Individu Siklus I	126
L. 2.	Lembar Kerja Kelompok Siklus I	128
L. 3.	Lembar Kerja Individu Siklus II	129
L. 4.	Lembar Kerja Kelompok Siklus II.....	131
M.1	Surat Keterangan Izin Penelitian	132
M.2	Surat Keterangan Selesai Penelitian	133
N.	Lampiran Foto Kegiatan	134