



**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN SALING KETERGANTUNGAN ANTAR
MAKHLUK HIDUP MELALUI METODE *ROLE PLAYING*
PADA SISWA KELAS IV SDN MLANDINGAN KULON 03
KABUPATEN SITUBONDO**

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Syarat-syarat Untuk
Menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1 Alih Program)
dan Meraih Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

**Alfath Purnawira Hadi
NIM. 070210204384**

**PROGRAM S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2010**

RINGKASAN

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Saling Ketergantungan Antar MakhluK Hidup Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas IV SDN Mlandingan Kulon 03 Kabupaten Situbondo.

Alfath Purnawira Hadi; NIM 070210204384; 2010; 167 Halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univeritas Jember.

Rendahnya nilai hasil belajar IPA di sekolah disebabkan oleh beberapa faktor antara lain; metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih bersifat konvensional, penggunaan alat peraga/media jarang sekali digunakan, dan praktik pembelajarannya kurang memanfaatkan situasi nyata di lingkungan siswa. Sehingga pemahaman terhadap konsep IPA sulit dicerna dan juga berakibat pada kemampuan siswa dalam memecahkan masalah IPA yang merupakan salah satu kegiatan utama dalam pembelajaran IPA. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah IPA, guru harus berperan aktif untuk menciptakan beberapa pendekatan dan metode. Pendekatan tersebut dapat mendekatkan IPA kepada siswa dan 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 dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada pembelajaran saling ketergantungan antar makhluk hidup melalui metode *role playing* pada siswa kelas IV SDN Mlandingan Kulon 03 Kabupaten Situbondo. Jenis penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa analisis jawaban siswa terhadap tes awal, tes akhir siklus I, dan tes akhir siklus II, analisis aktifitas siswa selama proses pembelajaran IPA, dan dalam bermain peran.

Hasil analisis pada aktivitas siswa selama pembelajaran IPA siklus I bertanya dan mengeluarkan pendapat tentang materi 58,75%, bermain peran 64,05%, dan

menyampaikan hasil diskusi 64,65% sampai pembelajaran siklus II mengalami peningkatan, bermain peran 84,5%, dan menyampaikan hasil diskusi 66,85%, namun untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat tentang materi mengalami penurunan 51,4%. Kemudian hasil analisis ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari persentase ketuntasan belajar pada siklus I secara klasikal 76,4% dan siklus II secara klasikal sebesar 82,35%.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) Peningkatan aktivitas dan hasil belajar melalui pembelajaran konstruktivisme tipe *Role Playing* mata pelajaran IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mlandingan Kulon 03 Kabupaten Situbondo berjalan dengan baik dan membuat siswa lebih aktif, antusias, dan tertarik mengikuti pembelajaran (2) pembelajaran IPA dengan menggunakan pembelajaran konstruktivisme tipe *Role Playing* dapat meningkatkan aktifitas siswa (3) ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II sehingga pembelajaran dianggap sudah tuntas.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTO	iii
HALAMAN PENGAJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	7
2.2 Karakteristik Pembelajaran IPA di SD	8
2.3 Pandangan Konstruktivisme	12
2.4 Metode Pembelajaran.....	14
2.5 Pembelajaran Bermain Peran (<i>role playing</i>)	15
2.5.1 Pengertian Pembelajaran Bermain Peran (<i>role playing</i>)	15
2.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Bermain peran	17
2.5.3 Prinsip-Prinsip Penerapan Bermain Peran (<i>role playing</i>) yang Efektif	18

2.6 Aktivitas Belajar Siswa	19
2.7 Hasil Belajar Siswa	22
2.8 Hipotesis Tindakan	25
2.9 Materi Pelajaran	25
2.9.1 Hubungan Timbal Balik Antar Makhluk Hidup	25
2.9.2 Rantai Makanan	26
2.9.3 Hubungan Makhluk Hidup dalam Ekosistem	27
2.9.4 Pengaruh Perubahan Lingkungan.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.2 Subyek Penelitian	32
3.3 Definisi Operasional	32
3.4 Jenis Penelitian	33
3.5 Desain Penelitian	33
3.6 Prosedur Penelitian	35
3.6.1 Tindakan Pendahuluan	35
3.6.2 Siklus I	35
3.6.3 Siklus II	38
3.7 Metode Pengumpulan Data	38
3.7.1 Observasi	39
3.7.2 Wawancara	39
3.7.3 Tes	40
3.7.4 Dokumentasi	40
3.8 Analisis Data	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil Penelitian	44
4.1.1 Pra Siklus	44

4.1.2 Siklus 1	46
4.1.3 Siklus 2	53
4.2 Analisis Data	60
4.2.1 Analisis Data Hasil Aktivitas Siswa	60
4.2.2 Analisis Data Hasil Tes Akhir	61
4.2.3 Hasil Wawancara	62
4.3 Temuan Penelitian	63
4.4 Pembahasan	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN-LAMNPIRAN	72

DAFTAR TABEL

3.1 Kriteria Keaktifan Individu	42
3.2 Kriteria Keaktifan Klasikal	43
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	45
4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	61

DAFTAR GAMBAR

2.1 Proses Belajar Modifikasi Struktur Kognitif	13
3.1 Desain Penelitian Model Hopskin.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

1. Matrik Penelitian.....	72
2. Data Siswa Berdasarkan Prestasi dan Jenis Kelamin	74
3. Tabel Nilai Ulangan Siswa Kelas IV	75
4. Tabel Nilai Tes Tindakan Pendahuluan	76
5. Daftar Kelompok Siklus 1	77
6. Daftar Kelompok Siklus 2	78
7. Pedoman Pengumpulan Data.....	79
8. Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	81
9. Rubrik Pengisian Form Penilaian pada Aktivitas Siswa	83
10. Lembar Observasi Aktivitas Guru	84
11. Rubrik Penilaian Aktivitas Guru	86
12. Lembar Wawancara dengan Guru (Tindakan Pendahuluan).....	89
13. Lembar Wawancara dengan Guru Setelah Penerapan Pembelajaran Role Playing	90
14. Lembar Wawancara dengan Siswa (Tindakan Pendahuluan).....	91
15. Lembar Wawancara dengan Siswa Setelah Penerapan Pembelajaran Role Playing.....	92
16. RPP Sebelum Tindakan.....	93
17. Kisi-Kisi Soal Pra Tindakan.....	96
18. Soal Tes Pra Tindakan.....	97
19. Kunci Jawaban Tes Pra Tindakan	99
20. Silabus	100
21. RPP (Pertemuan 1 Siklus I).....	102
22. Lembar Kerja kelompok Pertemuan 1 Siklus I	106
23. RPP (Pertemuan 2 siklus I).....	107
24. Lembar Kerja kelompok Pertemuan 2 Siklus I.....	111

25. RPP (Pertemuan 1 siklus II)	112
26. Lembar Kerja kelompok Pertemuan 1 Siklus II	116
27. Pekerjaan Rumah	117
28. RPP (Pertemuan 2 siklus II)	118
29. Lembar Kerja kelompok Pertemuan 2 Siklus II	122
30. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir Siklus I.....	124
31. Soal Tes Akhir Siklus I	125
32. Kunci Jawaban Tes Akhir Siklus I.....	127
33. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir Siklus II	129
34. Soal Tes Akhir Siklus II	130
35. Kunci Jawaban Tes Akhir Siklus I	131
36. Lembar Observasi Guru Pertemuan 1 Siklus I	132
37. Rubrik Penilaian Aktivitas Guru	134
38. Lembar Observasi Guru Pertemuan 2 Siklus I	137
39. Rubrik Penilaian Aktivitas Guru	139
40. Lembar Observasi Guru Pertemuan 1 Siklus II	142
41. Rubrik Penilaian Aktivitas Guru	144
42. Lembar Observasi Guru Pertemuan 2 Siklus II	147
43. Rubrik Penilaian Aktivitas Guru	149
44. Analisis Aktivitas Siswa Pertemuan 1 Siklus I	152
45. Analisis Aktivitas Siswa Pertemuan 2 Siklus I	153
46. Analisis Aktivitas Siswa Pertemuan 1 Siklus II	154
47. Analisis Aktivitas Siswa Pertemuan 1 Siklus II	155
48. Hasil Wawancara dengan Guru (Tindakan Pendahuluan).....	156
49. Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Penerapan Pembelajaran Role Playing	158
50. Hasil Wawancara dengan Siswa (Tindakan Pendahuluan)	159
51. Hasil Wawancara dengan Siswa Setelah Penerapan Pembelajaran Role Playing	160

52. Analisis Data Hasil Tes Akhir Siklus I	162
53. Analisis Data Hasil Tes Akhir Siklus I	163
54. Tabel Peningkatan Hasil Belajar Siswa	164
55. Foto- foto	165