



**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MELALUI
METODE ROLE PLAYING POKOK BAHASAN PROKLAMASI
KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA SISWA KELAS V
SDN MLANDINGAN KULON 03 KABUPATEN SITUBONDO**

**e-TA
(elektronik Tugas Akhir)**

**Diajukan Guna Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Syarat-syarat Untuk
Menyelesaikan Program Studi PJJ ICT S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Meraih Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

INDAH LAKSANANI

NIM. 080210274053

**PROGRAM STUDI PJJ-ICT S1 PGSD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2011**

PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam selalu tucurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita pada jalan yang terang benderang di muka bumi ini. Dengan segala ketulusan dan keikhlasan, kupersembahkan karya ini kepada:

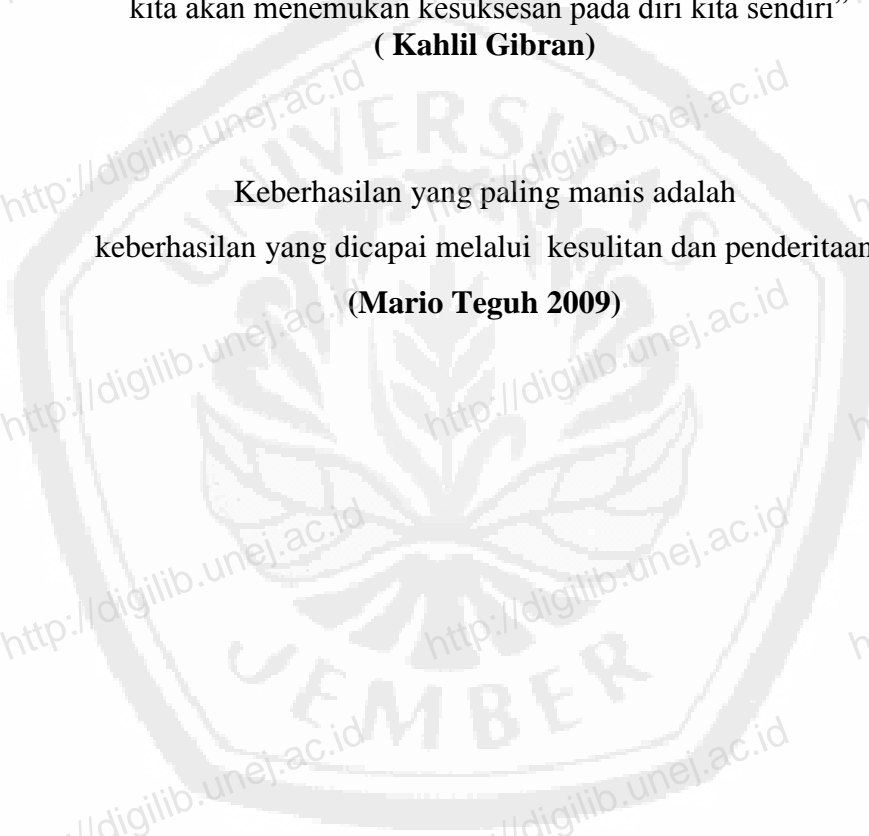
1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Abdul Halim dan Ibunda Uswatun Hasanah, tiada puisi terindah selain untaian doamu yang selalu menyertai setiap langkahku. Terimakasih atas kasih sayang, nasihat, motivasi dan “perjuangannya”. Semoga Allah memberikan yang terbaik bagi beliau.
2. Suamiku Alfath P.H dan Anakku Ubaid Naufal W. H. yang selalu memberikan motivasi untuk menjadi yang lebih baik. Semoga Allah selalu melimpahkan Rahmat yang tak henti-hentinya untuk mereka.
3. Teman-teman seperjuangan Dian, Desi, Leli, Finish, & teman-teman kelas A. Terima kasih atas segala bantuan, keceriaan dan motivasinya. Be the best.
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan

MOTTO

“Sekali melangkah jangan pernah berpikir untuk mundur”
(**Abdullah wahab**)

“Selama kita memiliki kemampuan untuk terus belajar
dan mempunyai keyakinan kuat bahwa kita mampu, maka
kita akan menemukan kesuksesan pada diri kita sendiri”
(**Kahlil Gibran**)

Keberhasilan yang paling manis adalah
keberhasilan yang dicapai melalui kesulitan dan penderitaan
(**Mario Teguh 2009**)



HALAMAN PENGAJUAN

**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MELALUI
METODE ROLE PLAYING POKOK BAHASAN PROKLAMASI
KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA SISWA KELAS V SDN
MLANDINGAN KULON 03 KABUPATEN SITUBONDO**

e-TA

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi PJJ S1 PGSD Dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Nama Mahasiswa : Indah Laksanani
NIM : 080210274053
Angkatan tahun : 2008
Daerah Asal : Jember
Tempat, tanggal lahir : Jember, 18 Juli 1987
**Jurusan/ Program : Ilmu Pendidikan/ PJJ-ICT S1
PGSD**

**Disetujui Oleh
Dosen Pembimbing**

Prof. Dr. Bambang Hari, P.Ma
NIP. 19620121 198702 1 003

HALAMAN PENGESAHAN

e-Ta berjudul “Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Role Playing Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Mlandingan Kulon 03 Kabupaten Situbondo” telah diuji dan disahkan pada:

Hari : Jum’at

Tanggal : 3 Juni 2011

Jam : 07.30 s/d 08.30

Tempat : SAC Gedung LP3 UNEJ

Menyetujui

Pembimbing/penguji

Prof. Dr. Bambang Hari, P.Ma

NIP. 19620121 198702 1 003

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum

NIP. 195407121980031005

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa :

Nama : Indah Laksanani

NIM : 080210274053

Prodi : PJJ-ICT S1 PGSD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul: *“Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Role Playing Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Mlandingan Kulon 03 Kabupaten Situbondo”* adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan subtransi 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, 8 Juni 2011

Yang menyatakan

Indah Laksanani

NIM. 080210274053

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas segala Rahmat dan Hidayah-Nya lah penulisan skripsi yang berjudul “*Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Role Playing Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Mlandingan Kulon 03 Kabupaten Situbondo*” ini, dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi PJJ-ICT S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Ketua Program PJJ-ICT Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah membimbing dalam menyelesaikan tugas akhir ini;
5. Dosen Program Studi PJJ-ICT Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuannya dan membimbing dengan penuh sabar;
6. Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas V SDN Mlandingan Kulon 03;
7. 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, Juni 2011

Penulis

ABSTRAK

Laksanani, Indah, 2011 : Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Role Playing Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Mlandingan Kulon 03 Kabupaten Situbondo. Tugas Akhir, Pembimbing : Prof. Dr. Bambang Hari, P. Ma

Indah Laksanani; NIM 080210274053; 2011; 128 Halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Program PJJ-ICT Studi S1 Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univeritas Jember.

Kata kunci : Aktifitas, hasil belajar, bermain peran

Rendahnya nilai hasil belajar IPS 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 IPS sulit dicerna dan juga berakibat pada kemampuan siswa dalam memecahkan masalah IPS yang merupakan salah satu kegiatan utama dalam pembelajaran IPS. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah IPS, guru harus berperan aktif untuk menciptakan beberapa pendekatan dan metode. Pendekatan tersebut dapat mendekatkan IPS 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 prestasi belajar melalui pembelajaran konstruktivisme tipe Role Playing mata pelajaran IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Mlandingan Kulon 03 Kecamatan Mlandingan Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2010/2011. Pengambilan data dalam penelitian ini, dilaksanakan di SDN Mlandingan Kulon 03 Kecamatan Mlandingan, dimulai pada tanggal 29 Maret 2011 sampai tanggal 26 April 2011, subyek penelitian adalah siswa kelas V dengan jumlah siswa 17 anak, terdiri dari 7 laki-laki dan 10 perempuan. Jenis penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data

menggunakan metode observasi, tes dan wawancara. 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 IPS, dan dalam memecahkan masalah IPS, serta jawaban siswa terhadap wawancara yang dilakukan peneliti.

Hasil analisis pada aktifitas siswa selama pembelajaran IPS siklus I bertanya dan mengeluarkan pendapat 61,7%, bermain peran 61,7%, menyampaikan hasil diskusi 66,1%, sampai pembelajaran siklus II mengalami peningkatan, bertanya dan mengeluarkan pendapat 51,4%, bermain peran 88,2%, menyampaikan hasil diskusi 67,6%. Kemudian hasil analisis ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari persentase ketuntasan belajar pada siklus I secara klasikal sebesar 76,4% dan siklus II secara klasikal sebesar 82,35%.

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

Nama : Indah Laksanani

Kelas : A

NIM : 080210274053

Judul PTK : Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SDN Mlandingan Kulon 03 Kabupaten Situbondo.

Identifikasi Masalah :

1. Selama ini hasil belajar IPS kelas V SDN Mlandingan Kulon 03 Kabupaten Situbondo sangat rendah, begitu juga hasil ulangan akhir semester I (UAS) tidak memuaskan, hal ini dikarenakan kurang berhasilnya guru dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.
2. Selama ini guru dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS dikelas masih bersifat monoton yaitu selalu menggunakan metode ceramah dan penugasan.
3. Kebanyakan siswa kelas V menganggap aktifitas dalam pelajaran IPS merupakan kegiatan yang tidak menyenangkan, dimana duduk berjam-jam dengan hanya mendengarkan ceramah guru dan menganggap pelajaran IPS adalah pelajaran yang menjenuhkan dan membosankan.
4. Hasil belajar IPS siswa kelas V Mlandingan Kulon 03 Kabupaten Situbondo, yang rendah. dimana nilai siswa rata – rata dibawah 60 , sementara nilai yang diharapkan paling rendah adalah 65. Penyebab hal ini banyak siswa yang merasa kurang antusias dalam kelas, tidak mampu memahami dengan baik pelajaran yang disampaikan oleh guru dan siswa kurang mempunyai motivasi yang kuat untuk belajar, Sehingga siswa beranggapan bahwa kegiatan belajar tidak menyenangkan.

Rumusan Masalah

Yang menjadi masalah dalam penelitian ini dan akan dicari jawabannya, dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah aktivitas belajar siswa pada pembelajaran *Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Melalui Metode Role Playing* kelas V semester II SDN Mlandingan Kulon 03 Situbondo tahun pelajaran 2010/2011?
- 2) Apakah metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V semester II SDN Mlandingan Kulon 03 Situbondo tahun pelajaran 2010/2011?

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTO	iii
HALAMAN PENGAJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Pembelajaran IPS	8
2.2 Pandangan Konstruktivisme	9
2.3 Metode Mengajar	11
2.4 Pembelajaran Bermain Peran (<i>role playing</i>)	12
2.4.1 Pengertian Pembelajaran Bermain Peran (<i>role playing</i>)	12
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran	14
2.4.3 Prinsip-Prinsip Penerapan <i>Role Playing</i> yang Efektif ...	15

2.5 Kajian Tentang Aktivitas Belajar Siswa	15
2.5.1 Batasan Tentang Prestasi Belajar	15
2.5.2 Macam-Macam Aktivitas Belajar	16
2.5.3 Aktivitas Pembelajaran IPS	19
2.5.4 Standar Kompetensi Siswa Dalam Memahami IPS	20
2.6 Hasil Belajar Siswa	22
2.7 Hipotesis Tindakan	25

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.2 Subyek Penelitian	25
3.3 Definisi Operasional Variabel	25
3.4 Jenis Penelitian	26
3.5 Desain Penelitian	27
3.6 Prosedur Penelitian	28
3.6.1 Tindakan Pendahuluan	28
3.6.2 Siklus 1	28
3.6.3 Siklus 2	31
3.7 Metode Pengumpulan Data	31
3.7.1 Observasi	32
3.7.2 Wawancara	32
3.7.3 Tes	33
3.7.4 Dokumentasi	33
3.8 Analisis Data	33

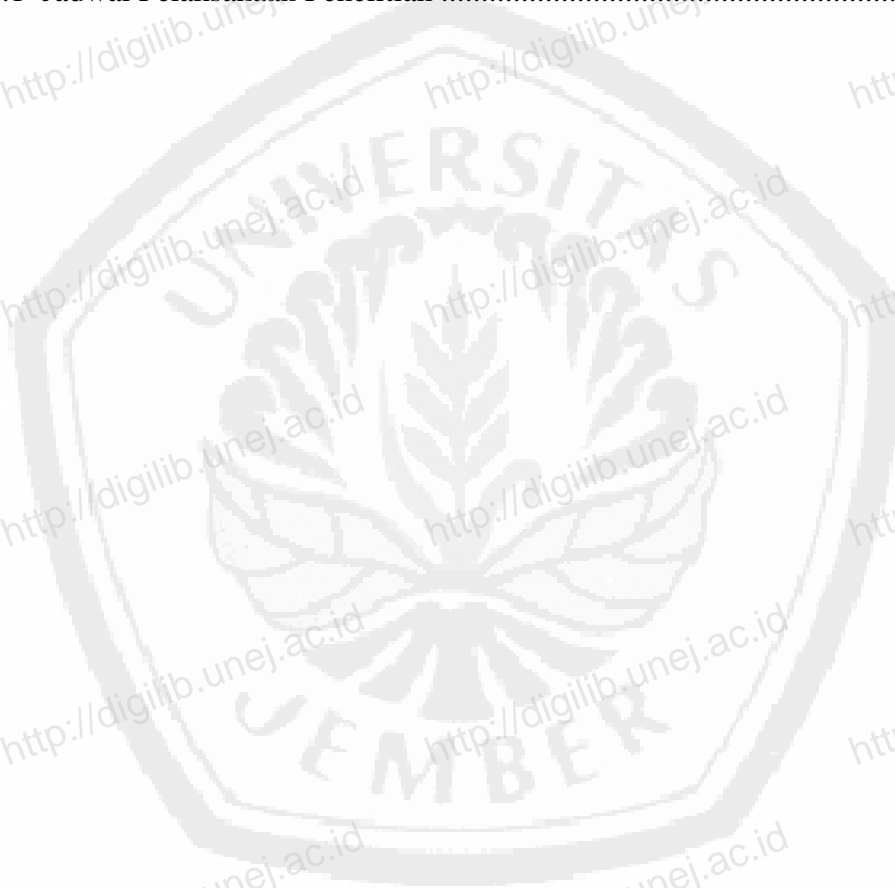
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	37
4.1.1 Pra Siklus	37

4.1.2 Siklus 1	38
4.1.3 Siklus 2	46
4.2 Analisis Data	52
4.2.1 Analisis Data Hasil Aktivitas Siswa	52
4.2.2 Analisis Data Hasil Tes Akhir	53
4.2.3 Hasil Wawancara	53
4.3 Temuan Penelitian	54
4.4 Pembahasan	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

3.1 Kriteria Keaktifan Individu	35
3.2 Kriteria Keaktifan Klasikal	35
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	38



DAFTAR LAMPIRAN

1. Matrik Penelitian.....	63
2. Data Siswa Berdasarkan Prestasi dan Jenis Kelamin	65
3. Tabel Nilai Ulangan Siswa Kelas V	66
4. Tabel Nilai Tes Tindakan Pendahuluan	67
5. Daftar Kelompok Siklus 1	68
6. Daftar Kelompok Siklus 2	69
7. Pedoman Pengumpulan Data.....	70
8. Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	72
9. Rubrik Pengisian Form Penilaian pada Aktivitas Siswa	74
10. Lembar Observasi Aktivitas Guru	75
11. Rubrik Penilaian Aktivitas Guru	77
12. Lembar Wawancara dengan Observer Setelah Penerapan Pembelajaran Role Playing	80
13. Lembar Wawancara dengan Siswa (Tindakan Pendahuluan).....	81
14. Lembar Wawancara dengan Siswa Setelah Penerapan Pembelajaran Role Playing.....	82
15. RPP Sebelum Tindakan.....	83
16. Kisi-Kisi Soal Pra Tindakan.....	86
17. Soal Tes Pra Tindakan.....	87
18. Kunci Jawaban Tes Pra Tindakan	88
19. Silabus	89
20. RPP Siklus I.....	90
21. Lembar Kerja Kelompok Siklus I	93
22. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir Siklus I.....	94
23. Soal Tes Akhir Siklus I	95
24. Kunci Jawaban Tes Akhir Siklus I.....	96

25. RPP Siklus II	97
26. Lembar Kerja Kelompok Siklus II	101
27. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir Siklus II	102
28. Soal Tes Akhir Siklus II	103
29. Kunci Jawaban Tes Akhir Siklus II.....	104
30. Lembar Observasi Guru Siklus I	106
31. Rubrik Penilaian Aktivitas Guru	108
32. Lembar Observasi Guru Siklus II	111
33. Rubrik Penilaian Aktivitas Guru	113
34. Analisis Aktivitas Siswa Siklus I	116
35. Analisis Aktivitas Siswa Siklus II	117
36. Hasil Wawancara dengan Observer Setelah Penerapan Pembelajaran Role Playing	118
37. Hasil Wawancara dengan Siswa (Tindakan Pendahuluan)	119
38. Hasil Wawancara dengan Siswa Setelah Penerapan Pembelajaran Role Playing	120
39. Analisis Data Hasil Tes Akhir Siklus I	122
40. Analisis Data Hasil Tes Akhir Siklus I	123
41. Tabel Peningkatan Hasil Belajar Siswa	124
42. Foto-Foto Kegiatan Penelitian.....	125