



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DALAM
PEMBELAJARAN PKn POKOK BAHASAN BENTUK-
BENTUK KEPUTUSAN BERSAMA
DI SDN AJUNG 01 JEMBER
TAHUN PELAJARAN
2013/2014**

SKRIPSI

Oleh :
Ichwanoviana
NIM 100210204140

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2014**



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DALAM
PEMBELAJARAN PKn POKOK BAHASAN BENTUK-
BENTUK KEPUTUSAN BERSAMA
DI SDN AJUNG 01 JEMBER
TAHUN PELAJARAN
2013/2014**

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

**Ichwanoviana
NIM 100210204140**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2014**

HALAMAN PENGAJUAN

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DALAM
PEMBELAJARAN PKn POKOK BAHASAN BENTUK-
BENTUK KEPUTUSAN BERSAMA
DI SDN AJUNG 01 JEMBER
TAHUN PELAJARAN
2013/2014**

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 Mahasiswa : Ichwanoviana
NIM : 100210204140
Angkatan Tahun : 2010
Daerah Asal : Jember
Tempat, Tanggal Lahir : Kediri, 17 November 1991
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ S1 PGSD

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Drs. Imam Muchtar, S.H., M.Hum
NIP 19540172 198003 1 005

Drs. H. Misno A. Lathif, M.Pd
NIP 19550813 198103 1 003

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul **Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama di SDN Ajung 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014** telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember :

Hari : Kamis

Tanggal : 05 Juni 2014

Tempat : Ruang PPG 2 FKIP Universitas Jember

Tim Penguji :

Ketua

Sekretaris

Drs. Sihono, M.Pd.
NIP 19520506 198303 1 003

Drs. H. Misno A. Lathif, M.Pd
NIP 19550813 198103 1 003

Anggota I,

Anggota II

Dra. Khutobah, M.Pd
NIP 19561003 198003 2 001

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

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP 19540501 198303 1 005

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah Swt atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segala ketulusan dan keikhlasan, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Abdul Hamid dan Ibunda Sulastri atas segala ketulusan cinta, kasih sayang, pengorbanan, dukungan, arahan dan do'a yang tiada henti.
2. Bapak dan ibu guru sejak TK hingga Perguruan Tinggi , terima kasih karena telah memberikan ilmu yang begitu berarti untuk meraih cita-cita yang saya harapkan dan memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran.
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember yang kubanggakan.

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari satu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.

Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.

(terjemahan Surat Al-Insyirah ayat 6-7)*

*) departemen Agama Republik Indonesia. 2006. *Al Qur'an dan terjemahannya*. Bandung. CV Penerbit Diponegoro

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ichwanoviana

NIM : 100210204140

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DALAM PEMBELAJARAN PKn POKOK BAHASAN BENTUK-BENTUK KEPUTUSAN BERSAMA DI SDN AJUNG 01 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2013/2014**” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan 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 adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 05 Juni 2014

Yang menyatakan,

Ichwanoviana

NIM 100210204140

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DALAM
PEMBELAJARAN PKn POKOK BAHASAN BENTUK-
BENTUK KEPUTUSAN BERSAMA
DI SDN AJUNG 01 JEMBER
TAHUN PELAJARAN
2013/2014**

Oleh

Ichwanoviana

NIM 100210204140

Pembimbing

DosenPembimbing I : Drs. Imam Muchtar, S.H., M.Hum

DosenPembimbing II : Drs. H. Misno A. Lathif, M.Pd

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Bentuk-bentuk Keputusan Bersama di SDN Ajung 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014” dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan 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 disampaikan ucapan terima kasih kepada.

1. Drs. Mohammad Hasan, M.Sc., P.hD selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Drs. Nuriman Ph.D, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
5. Drs. H. Imam Muchtar, S.H., M.Hum selaku Dosen Pembimbing I, dan Drs. H. Misno A. Lathif, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan dengan penuh kesabaran demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
6. Dra. Khutobah, M.Pd selaku Dosen Penguji dan Drs. Sihono, M.Pd selaku Dosen Pembahas yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan dengan penuh kesabaran demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;

7. Semua dosen-dosen FKIP Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selama ini telah banyak membimbing serta memberikan ilmu kepada saya sampai akhirnya saya dapat menyelesaikan studi ini;
8. Louise Evangeline, M.Pd. selaku Kepala sekolah dan Nuril Agustin, S.Pd. selaku guru kelas V SDN Ajung 01 Jember yang telah memberikan izin penelitian;
9. Ayahanda Abdul Hamid dan Ibunda Sulastri beserta adik-adikku Absi Pradetya dan Rodrhigo Rhama Wabiansyah yang selalu memberikan, dukungan, dan do'a kepadaku hingga saat ini;
10. Miftahul Ulum yang bersedia menjadi tempat bercurah hati dan terima kasih atas dukungan serta kasih sayangnya;
11. Teman-temanku (Rizki, Shella, Ratih, Sistri, Irfani, Intan, Galuh, Herlin, Eva) terima kasih atas kebersamaannya selama ini;
12. Semua teman-teman Pendidikan Guru Sekolah Dasar terutama angkatan 2010 yang senasib dan seperjuangan;
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dalam penyelesaian proposal skripsi ini. Semoga segala bantuan dan bimbingan yang telah mereka berikan, mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Skripsi yang telah disusun ini membutuhkan kritik dan saran dari semua pihak demi mencapai kesempurnaan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jember, Juni 2014

Penulis

RINGKASAN

Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Bentuk-bentuk Keputusan Bersama di SDN Ajung 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014; Ichwanoviana, 100210204140; 2014; 66 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Observasi awal pada tindakan pendahuluan menunjukkan bahwa rata-rata skor aktivitas belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PKn secara klasikal sebesar 47,27 (cukup aktif), di mana dari 38 siswa terdapat 0 siswa atau 0% (sangat aktif), 4 siswa atau 10,52% (aktif), 16 siswa atau 42,11% (cukup aktif), 18 siswa atau 47,37% (kurang aktif) dan 0 siswa atau 0% (sangat kurang aktif). Rata-rata skor hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 59,74 (kurang baik), dimana dari 38 siswa terdapat 3 siswa atau 7,89% (sangat baik), 6 siswa atau 15,79% (baik), 20 siswa atau 52,63% (cukup baik), 9 siswa atau 23,69% (kurang baik), dan 0 siswa atau 0% (sangat kurang baik). Hal tersebut dikarenakan pada saat pembelajaran masih dijumpai beberapa siswa yang kurang memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa metode yang diterapkan dalam pembelajaran kurang bervariasi. Berdasarkan hal tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PKn pokok bahasan bentuk-bentuk keputusan bersama di SDN Ajung 01 Jember tahun pelajaran 2013/2014? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PKn pokok bahasan bentuk-bentuk keputusan bersama di SDN Ajung 01 Jember tahun pelajaran 2013/2014.

Alasan dipilihnya metode *role playing* yaitu karena dalam metode tersebut siswa tidak hanya ditempatkan sebagai peserta didik yang hanya mendengarkan dan

mencatat saja. Akan tetapi siswa diajak langsung untuk mempraktekkan cara pengambilan keputusan, sehingga pembelajaran yang telah dilakukan akan tertanam di ingatan siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus meliputi kegiatan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SDN Ajung 01 Jember dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan tes.

Skor rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 64,29 (aktif), di mana dari 38 siswa terdapat 6 siswa atau 15,79% (sangat aktif), 19 siswa atau 50,00% (aktif), 5 siswa atau 13,16% (cukup aktif), 8 siswa atau 21,05% (kurang aktif), sedangkan pada siklus II rata-rata skor aktivitas belajar siswa sebesar 81,20 (sangat aktif), di mana dari 38 siswa terdapat 19 siswa atau 50,00% (sangat aktif), 12 siswa atau 31,58% (aktif), 3 siswa atau 7,89% (cukup aktif), 4 siswa atau 10,53% (kurang aktif). Hasil belajar siklus I memperoleh rata-rata skor sebesar 72,31 (baik), di mana dari 38 siswa terdapat 11 siswa atau 28,95% (sangat baik), 13 siswa atau 34,21% (baik), 9 siswa atau 23,68% (cukup baik), 5 siswa atau 13,16% (kurang baik), sedangkan pada siklus II rata-rata skor hasil belajar siswa sebesar 80,16 (sangat baik), di mana dari 38 siswa terdapat 19 siswa atau 50,00% (sangat baik), 11 siswa atau 28,95% (baik), 5 siswa atau 13,16% (cukup baik), 3 siswa atau 7,89% (kurang baik).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* di kelas V SDN Ajung 01 Jember dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Saran peneliti bagi guru SD, agar dapat menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn dan mata pelajaran lainnya, bagi kepala sekolah diadakan sosialisasi kepada guru-guru agar metode *role playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan metode pembelajaran di kelas dalam rangka meningkatkan serta mengembangkan mutu pendidikan di sekolah, dan bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengadakan penelitian yang sejenis.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
PERNYATAAN	vii
HALAMAN PEMBIMBING	viii
PRAKATA	ix
RINGKASAN	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pembelajaran PKn di SD	6
2.1.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	6
2.1.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraam (PKn)	7
2.1.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	8

2.2	Materi Bentuk-bentuk Keputusan Bersama	9
2.3	Metode Pembelajaran	10
	2.3.1 Pengertian Metode Pembelajaran.....	10
	2.3.2 Macam-macam Metode Pembelajaran.....	11
2.4	Metode <i>Role Playing</i>	11
	2.4.1 Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	11
	2.4.2 Langkah-langkah Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	12
	2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	13
	2.4.4 Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran.....	14
2.5	Aktivitas Belajar Siswa	16
2.6	Hasil Belajar Siswa	18
2.7	Penelitian Terdahulu	20
2.8	Kerangka Berpikir	21
2.9	Hipotesis Tindakan	23
BAB 3.	METODE PENELITIAN	24
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	24
3.2	Subyek Penelitian	24
3.3	Jenis Penelitian	24
3.4	Definisi Operasional	25
3.5	Desain Penelitian	25
3.6	Prosedur Penelitian	27
3.7	Metode Pengumpulan Data	30
3.8	Analisis Data	32
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1	Pelaksanaan Penelitian	35
4.2	Tindakan Pendahuluan	36
4.3	Pelaksanaan Siklus	36
4.4	Analisis Data	51
4.5	Temuan Penelitian	57

4.6 Pembahasan	58
BAB 5. PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Langkah-langkah Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	15
3.1 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa	33
3.2 Kriteria Hasil Belajar Siswa	34
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	35
4.2 Hasil Analisis Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	40
4.3 Hasil Analisis Kriteria Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	41
4.4 Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus I	43
4.5 Hasil Analisis Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	47
4.6 Hasil Analisis Kriteria Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	48
4.7 Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus II	50
4.8 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa	52
4.9 Peningkatan Hasil Belajar Siswa	54

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berfikir	22
3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Hopkins.....	26
4.1 Diagram Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	41
4.2 Diagram Kriteria Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	42
4.3 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I	43
4.4 Diagram Hasil Analisis Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	48
4.5 Diagram Kriteria Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	49
4.6 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II	51
4.7 Diagram Peningkatan Skor Aktivitas Belajar Siswa	53
4.8 Diagram Peningkatan Kriteria Aktivitas Belajar Siswa	54
4.9 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa	55
4.10 Diagram Peningkatan Kriteria Hasil Belajar Siswa	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	67
B. Pedoman Pengumpulan Data	69
C. Daftar Nama Siswa	71
D. Hasil Wawancara	72
D.1 Hasil Wawancara Guru (Prasiklus)	72
D.2 Hasil Wawancara Guru (Siklus I)	73
D.3 Hasil Wawancara Guru (Siklus II)	74
D.4 Hasil Wawancara Siswa (Prasiklus)	75
D.5 Hasil Wawancara Siswa (Siklus I)	76
D.6 Hasil Wawancara Guru (Siklus II)	77
E. Lembar Observasi Aktivitas Belajar	78
E.1 Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Siswa	78
E.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus	81
E.3 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus 1	85
E.4 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus 2	89
E.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Prasiklus	93
E.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1	94
E.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 2	95
F. Hasil Belajar Siswa	96
F.1 Hasil Belajar Siswa Prasiklus	96
F.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I	99
F.3 Hasil Belajar Siswa Siklus II	102
G. Silabus	105

H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	107
H.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	107
H.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	113
I. Teks Bermain Peran	119
I.1 Teks Bermain Peran Siklus 1	119
I.2 Teks Bermain Peran Siklus II	127
J. Lembar Kerja Kelompok	136
J.1 Lembar Kerja Kelompok Siklus I	136
J.2 Lembar Kerja Kelompok Siklus II	137
K. Soal Test	138
K.1 Soal Test Siklus I	138
K.2 Soal Test Siklus II	141
L. Kisi-kisi Soal Test	144
L.1 Kisi-kisi Soal Test Siklus I	144
L.2 Kisi-kisi Soal Test Siklus II	150
M. Hasil Kerja Siswa	155
M.1 Hasil Kerja Siswa Siklus I	155
M.2 Hasil Belajar Siswa Siklus II	159
N. Dokumentasi	163
O. Surat Izin Penelitian	168
P. Biodata Mahasiswa	169