



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS
MATERI POKOK KEGIATAN EKONOMI MELALUI
METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV
SDN DAWUHAN WETAN 04 LUMAJANG
TAHUN AJARAN 2010/2011**

SKRIPSI

diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar sarjana

Oleh
Kristina Dianing Prastiwi
NIM 080210204306

**PROGRAM STUDI S1 PGSD
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2011**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtuaku, Bapak Heribertus Sukatno, S.Pd dan Ibu Cicilia Ngatmiati yang saya hormati dan saya kasihi, terima kasih atas bimbingan, dukungan, doa, bantuan baik secara jasmani dan rohani yang sudah saya terima selama ini;
2. Pahlawan pendidikan dan guruku mulai dari TK, SD, SLTP, SMU sampai Perguruan Tinggi yang telah memberikan ilmu, mendidik dan membimbingku;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang kubanggakan.

MOTO

Pengetahuan tidaklah cukup; kita harus mengamalkannya. Niat tidaklah cukup; kita
harus melakukannya

(Johann Wolfgang von Goethe)^{*)}

^{*)} Cahyo Nur. 2009. Kutipan Kata Motivasi Superdahsyat. Yogyakarta: Pustaka Diantara.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Kristina Dianing Prastiwi

NIM : 080210204306

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Materi Pokok Kegiatan Ekonomi Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas IV SDN Dawuhan Wetan 04 Lumajang Tahun Ajaran 2010/2011” 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 ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 11 Oktober 2011

Yang menyatakan,

Kristina Dianing Prastiwi
NIM 080210204306

SKRIPSI

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS
MATERI POKOK KEGIATAN EKONOMI MELALUI
METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV
SDN DAWUHAN WETAN 04 LUMAJANG**

Oleh
Kristina Dianing Prastiwi
NIM 080210204306

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Sukidin, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Drs. Pramono Adi S, M.Si

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Materi Pokok Kegiatan Ekonomi Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas IV SDN Dawuhan Wetan 04 Lumajang Tahun Ajaran 2010/2011” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Selasa, 11 Oktober 2011

tempat : Ruang IP Gedung III Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

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

Drs. Pramono Adi S, M.Si
NIP. 19600613 198702 1 001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Sukidin, M.Pd
NIP 19660323 199301 1 001

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

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 Materi Pokok Kegiatan Ekonomi Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas IV SDN Dawuhan Wetan 04 Lumajang; Kristina Dianing Prastiwi, 080210204306; 2011:74 halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Materi pelajaran IPS sebagian besar berisi materi atau kajian teori-teori, padahal anak usia SD suka bermain, senang mencoba hal-hal baru dan aktif. Anak akan merasa bosan jika pembelajaran IPS yang diberikan hanya bersifat teori. Kurangnya minat dan antusiasme siswa pada mata pelajaran IPS dapat membuat siswa malas untuk mempelajari IPS. Pembelajaran IPS dengan metode ceramah yang biasa guru terapkan karena materi IPS yang kebanyakan teori justru akan membuat siswa bosan, suasana kelas dan aktivitas siswa semakin pasif, khususnya pada materi pokok kegiatan ekonomi. Siswa juga merasa kesulitan dalam mempelajari IPS materi pokok kegiatan ekonomi yang banyak berisi istilah-istilah ekonomi. Kurangnya motivasi dari siswa, media yang digunakan guru dan metode pembelajaran yang tidak bervariasi mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, peneliti menemukan permasalahan mengenai aktivitas dan hasil belajar IPS materi pokok kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV di SDN Dawuhan Wetan 04 Lumajang tahun ajaran 2010/2011.

Pembelajaran IPS merupakan upaya untuk membelajarkan siswa yang mengakibatkan siswa dapat mempelajari sesuatu (pengetahuan, keterampilan, sikap) terkait dengan semua aspek-aspek sosial dan ilmu-ilmu sosial dengan cara efektif dan efisien. Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Metode *role playing* dipilih peneliti karena ingin menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak SD yang aktif

dan masih senang bermain. *Role playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan untuk menghadirkan peran-peran dan permasalahan yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/ pertemuan.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus (siklus I dan siklus II), masing-masing siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Aktivitas belajar siswa diperoleh dari hasil observasi selama kegiatan berlangsung. Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes akhir siklus.

Hasil penelitian menunjukkan dengan penggunaan metode *role playing* aktivitas dan hasil belajar siswa secara klasikal sebelum tindakan mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Sebelum tindakan, aktivitas belajar siswa sebesar 52% meningkat pada siklus I sebesar 68% tetapi hasil tersebut masih belum memenuhi target kriteria sebesar $\geq 75\%$ sehingga dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II aktivitas belajar meningkat menjadi 86%. Hasil belajar sebelum tindakan sebesar 63%, pada siklus I meningkat sebesar 66% namun hasil tersebut juga belum mencapai target ketuntasan yang diinginkan sebesar $\geq 75\%$ sehingga dilanjutkan pada siklus berikutnya. Pada siklus II hasil belajar meningkat menjadi 77%. Hasil yang diperoleh pada siklus II, baik itu aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan sudah mencapai target yang diinginkan sehingga penelitian ini berhenti pada siklus II.

Kesimpulan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS materi pokok kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV SDN Dawuhan Wetan 04 Lumajang, dengan aktivitas hasil belajar siswa termasuk kriteria aktif dan hasil belajar siswa termasuk kriteria tuntas; 2) metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas guru dalam mengajar IPS materi pokok kegiatan ekonomi kelas IV SDN Dawuhan Wetan 04 Lumajang. Pada siklus I guru melaksanakan 7 aspek langkah-langkah *role playing*, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 8 aspek, sehingga diperoleh kriteria efektifitas penerapan metode dalam kategori efektif.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Materi Pokok Kegiatan Ekonomi Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas IV SDN Dawuhan Wetan 04 Lumajang Tahun Ajaran 2010/2011”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dr. Ir. T. Sutikto, M.Sc selaku Rektor Universitas Jember;
2. Drs. Imam Muchtar, S.H., M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Dr. Nanik Yulianti M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
4. Drs. Nuriman, Ph.D., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD;
5. Dr. Sukidin, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Drs. Pramono Adi S, M.Si selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan waktu, pikiran, perhatian, dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini;
6. Prof. Dr. H. M. Sulthon M, M.Pd selaku dosen pembahas dan Dra. Rahayu, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan, kritikan dan saran yang bermanfaat dan membangun untuk penulisan skripsi ini.
7. semua sahabat-sahabatku sekaligus sebagai teman diskusi yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini;
8. semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

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

Jember, September 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSEMBAHAN	ii
MOTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN	v
PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Pembelajaran IPS	8
2.2 Metode <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)	11
2.2.1 Tujuan dan Manfaat <i>Role Playing</i>	12
2.2.2 Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	13
2.3 Aktivitas belajar	18
2.4 Hasil Belajar	21
2.5 Penelitian Terdahulu	22
2.6 Hipotesis Penelitian	25

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Tempat Penelitian	26
3.2 Subyek Penelitian	26
3.3 Definisi Operasional Obyek Penelitian	27
3.4 Desain Penelitian	28
3.5 Prosedur Penelitian	30
3.5.1 Tahap Pendahuluan	30
3.5.2 Tahap Pelaksanaan	30
3.6 Metode Pengumpulan Data	34
3.6.1 Observasi	34
3.6.2 Wawancara	34
3.6.3 Tes	35
3.6.4 Dokumentasi	35
3.7 Analisis Data	35
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil Penelitian	39
4.1.1 Pra Siklus	39
4.1.2 Siklus I	40
4.1.3 Siklus II	49
4.2 Analisis Data	56
4.2.1 Analisis Data Observasi Aktivitas Belajar Siswa	56
4.2.2 Analisis Data Hasil Belajar Siswa	59
4.2.3 Analisis Observasi Aktivitas Guru	62
4.2.4 Analisis Data Hasil Wawancara	63
4.2.5 Analisis Data Efektivitas Penerapan Metode	64
4.3 Temuan Penelitian	66
4.4 Pembahasan	68
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1 Kesimpulan	73

5.2	Saran	73
DAFTAR BACAAN	75

DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1 Persentase aktivitas belajar siswa kelas IV tahun ajaran 2010/2011 sebelum tindakan	3
1.2 Nilai ulangan harian IPS siswa kelas IV SDN Dawuhan Wetan 04 Lumajang pokok bahasan kegiatan ekonomi tahun ajaran 2009/2010	4
1.3 Nilai ulangan harian IPS siswa kelas IV SDN Dawuhan Wetan 04 Lumajang pokok bahasan kegiatan ekonomi tahun ajaran 2010/2011	4
2.1 Langkah-langkah metode <i>role playing</i>	13
2.2 Langkah-langkah metode <i>role playing</i> dalam penelitian	15
3.1 Kriteria keaktifan siswa	36
3.2 Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa	37
3.3 Kriteria efektifitas penerapan metode <i>role playing</i>	38
4.1 Persentase kriteria peningkatan aktivitas belajar siswa siklus I	45
4.2 Persentase kriteria ketuntasan hasil belajar siswa siklus I	46
4.3 Persentase kriteria peningkatan aktivitas belajar siswa siklus II	53
4.4 Persentase kriteria ketuntasan hasil belajar siswa siklus II	54
4.5 Persentase kriteria peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II	56
4.6 Persentase peningkatan aktivitas belajar siswa secara klasikal $\geq 75\%$	57
4.7 Persentase kriteria ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II	59
4.8 Persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II secara individu	60
4.9 Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal $\geq 75\%$	61

4.10	Peningkatan pelaksanaan langkah-langkah metode <i>Role Playing</i> dari siklus I ke siklus II	65
------	--	----

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Modifikasi desain Penelitian Tindakan Kelas modifikasi model Kemmis (Emzir, 2008:240)	29
4.1 Diagram persentase kriteria peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I	45
4.2 Diagram persentase kriteria ketuntasan hasil belajar siswa siklus I	46
4.3 Diagram persentase kriteria peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus II	54
4.4 Diagram persentase kriteria ketuntasan hasil belajar siswa siklus II	55
4.5 Diagram persentase kriteria peningkatan aktivitas belajar siswa pada pada siklus I dan II	57
4.6 Diagram peningkatan aktivitas belajar siswa tiap siklus	58
4.7 Diagram persentase kriteria ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dan II	60
4.8 Diagram persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebelum Tindakan, Siklus I, dan Siklus II Secara Individu	61
4.9 Diagram persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal	62

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	78
B. Pedoman Pengambilan Data	80
C. Lembar Wawancara	81
D. Lembar Observasi	85
E. Hasil Observasi Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan	89
F. RPP Siklus I dan Siklus II	93
G. Lembar Kerja Siswa Siklus I dan II	109
H. Kisi-kisi Soal Siklus I dan II	139
I. Bahan Ajar Siswa Siklus I dan Siklus II	141
J. Pembagian Kelompok Siswa	157
K. Hasil Wawancara Guru dan Siswa	159
L. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa	170
M. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	178
N. Surat Izin Penelitian	180
O. Surat Keterangan Selesai Penelitian	181
P. Denah SDN Dawuhan Wetan 04 Lumajang	182
Q. Foto Kegiatan Belajar Mengajar	183