



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
DALAM PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN USAHA DAN
KEGIATAN EKONOMI DI INDONESIA MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
DI SDN PURWOASRI 03 JEMBER
TAHUN PELAJARAN
2011/2012**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan meraih gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**LUSIANA INDAH SAPUTRI
NIM. 080210204272**

Pembimbing I : Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud. M.Pd

Pembimbing II : Dra. YayukMardiati, M.A

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

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT, kupersembahkan skripsi ini sebagai ungkapan rasa terima kasih, bakti, cinta, dan juga untuk memenuhi harapan :

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak dan Ibundaku yang selalu memberikan nasihat, do'a, limpahan kasih sayang yang selalu menerangi kehidupanku dan juga perjuangannya dalam memberikanku yang terbaik.
2. Bapak Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud. M.Pd dan ibu Dra. Yayuk Mardiaty, M.A yang telah sabar membimbing saya selama ini. Semoga Allah selalu melimpahkan Rahmat yang tak henti-hentinya untuknya.
3. Ibu Dr. Nanik Yuliati M. Pd selaku dosen pembahas dan Bapak Drs. H. Misno A. Latif, M. Pd. selaku dosen penguji.
4. Andriyanto suamiku tercinta yang selalu mendukung dan menemaniku.
5. Keluarga besarku tercinta yang tiada hentinya memberikan doa dan motivasi serta dukungannya selama proses perkuliahan sampai selesai;
6. Guru-guruku sejak Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh ikhlas dan kesabaran;
7. Kepala Sekolah dan para guru-guru SDN Purwoasri 03 Gumukmas Kabupaten Jember yang telah banyak membantu selama ini;
8. Teman-teman PGSD UNEJ yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih banyak atas semua bantuannya selama ini.
9. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;

MOTTO

*Sesungguhnya dibalik kesulitan itu ada kemudahan
Maka apabila kamu telah selesai dari sesuatu urusan kerjakanlah urusan lain
dengan sungguh-sungguh urusan lain
Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap
(Terjemahan Surat Al Insyirah ayat 6-8)**

*) Departemen Agama Republik Indonesia. 2009. *Al Qur'an dan Terjemahannya*. Surabaya: PT. Aneka Grafindo

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lusiana Indah Saputri

NIM : 080210204272

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul : *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing) di SDN Purwoasri 03 Jember Tahun Pelajaran 2011/2012*

adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan.

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, Oktober 2011

Yang menyatakan,

Lusiana Indah Saputri
NIM. 080210204272

HALAMAN PENGAJUAN

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
DALAM PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN USAHA DAN
KEGIATAN EKONOMI DI INDONESIA MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
DI SDN PURWOASRI 03 JEMBER
TAHUN PELAJARAN
2011/2012**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

	Oleh:
Nama Mahasiswa	: Lusiana Indah Saputri
NIM	: 080210204272
Angkatan tahun	: 2008
Tempat, tanggal lahir	: Jember, 14 Juni 1988
Jurusan/ program	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar/ S1 PGSD

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

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

Dra. YayukMardiati, M.A.
NIP. 19580614 198702 2 001

SKRIPSI

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
DALAM PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN USAHA DAN
KEGIATAN EKONOMI DI INDONESIA MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
DI SDN PURWOASRI 03 JEMBER
TAHUN PELAJARAN
2011/2012**

Oleh :

**LUSIANA INDAH SAPUTRI
NIM 080210204272**

Pembimbing :

Dosen Pembimbing I : Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud. M.Pd

Dosen Pembimbing II: Dra. YayukMardiati, M.A

PENGESAHAN

Skripsi berjudul : “*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing) di SDN Purwoasri 03 Jember Tahun Pelajaran 2011/2012*”

telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Senin

Tanggal : 31 Oktober 2011

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

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

Dra. Yayuk Mardiaty, M. A.
NIP. 19580614 198702 2 001

Anggota 1,

Anggota 2,

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

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

Mengesahkan,

Dekan FKIP Universitas Jember

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

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing) di SDN Purwoasri 03 Jember Tahun Pelajaran 2011/2012*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk 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 ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ir. T. Sutikto, M.Sc selaku Rektor Universitas Jember;
2. Bapak Drs. Imam Muchtar, S.H., M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Ibu Dr. Nanik Yulianti M. Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
4. Bapak Drs. Nuriman, Ph. D selaku Ketua Program Studi S1 PGSD;
5. Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Satu, Dra. Yayuk Mardiyati. M.A., selaku Dosen Pembimbing Dua yang telah meluangkan waktu, pikiran, perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Bapak dan Ibundaku yang selalu memberikan do’a dan kasih sayangnya, serta suamiku yang selalu menemaniku dan membantuku.
7. Semua pihak yang telah memberikan doa dan dorongan demi terselesaikannya skripsi ini;

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

Jember, Oktober 2011

Penulis

RINGKASAN

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) di SDN Purwoasri 03 Jember Tahun Pelajaran 2011/2012; Lusiana Indah Saputri, 080210204272; 2008: 51 halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Penerapan metode yang kurang inovatif yaitu hanya memakai metode ceramah dan pemberian tugas pada saat kegiatan belajar mengajar mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Penggunaan metode Bermain Peran (*Role Playing*) ini sengaja peneliti pilih karena ingin menciptakan suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Metode Bermain Peran (*Role Playing*) adalah suatu teknik atau cara agar para guru dan siswa memperoleh penghayatan nilai-nilai dan perasaan. Rumusan masalah yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa setelah penerapan metode pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) mata pelajaran IPS pokok bahasan Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V SDN Purwoasri 03 Gumukmas Kabupaten Jember?. Tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia melalui penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) pada siswa kelas V SDN Purwoasri 03 Gumukmas.

Penelitian ini dilakukan di SDN Purwoasri 03 Gumukmas Kabupaten Jember. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah siswa 24 yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Metode analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

statistic deskriptif. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dianalisa secara kuantitatif, untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa dalam kelas sebagai tindakan. Data hasil tes dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistic deskriptif mengetahui rata-rata kemampuan setelah dilakukan pembelajaran. Hasil analisis digunakan dengan menghitung persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 (ketuntasan secara klasikal).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Purwoasri 03 Gumukmas Kabupaten Jember pada mata pelajaran IPS pokok bahasan usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia semester ganjil tahun pelajaran 2011-2012. Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah 60,6% dan pada siklus II mendapat skor 84,4%. Hal ini berarti aktivitas belajar siswa meningkat dari kriteria cukup aktif menjadi sangat aktif. Peningkatan pada hasil belajar juga menjadi baik yang dibuktikan dengan ketuntasan 70,8% pada siklus I dan pencapaian ketuntasan 87,5% pada siklus II, sehingga penelitian ini dikatakan berhasil. Kesimpulan penelitian adalah adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sehingga penelitian dikatakan berhasil. Penelitian ini merupakan tambahan pengalaman yang sangat berharga yang dapat dijadikan sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan dan sebagai masukan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran IPS.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBING	v
HALAMAN JUDUL	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
PRAKATA	viii
RINGKASAN	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pembelajaran IPS	6
2.2 Metode Bermain Peran	7
2.3 Aktivitas Belajar Siswa	10
2.4 Langkah-Langkah dan Aktivitas Pembelajaran IPS Pokok Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia dengan Menggunakan Metode Bermain Peran	12
2.5 Hasil Belajar Siswa	14

2.6 Hasil-Hasil Penelitian Terkait Sebelumnya	15
2.7 Hipotesis Tindakan.....	16
BAB 3. METODE PENELITIAN	17
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	17
3.2 Subjek Penelitian	17
3.3 Definisi Operasional	17
3.4 Rancangan Penelitian	18
3.5 Prosedur Penelitian	20
3.6 Metode Pengumpulan Data	22
3.7 Analisis Data.....	24
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Tindakan Pendahuluan	27
4.2 Pelaksanaan Tindakan	28
4.3 Analisis Data	34
4.4 Temuan Penelitian	43
4.5 Pembahasan	44
BAB 5. PENUTUP	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	52

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Langkah-Langkah dan Aktivitas Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	12
3.1 Kriteria Aktivitas Siswa	25
3.2 Kriteria Hasil Belajar Siswa	26
4.1 Jadwal Pelaksanaan Tindakan	28
4.2 Aktivitas Siswa pada Siklus 1	34
4.3 Aktivitas Siswa pada Siklus 2	35
4.4 Perbandingan Akitivitas Siswa pada Siklus 2 dengan Siklus 1	36
4.5 Hasil Belajar Siswa Siklus 1	38
4.6 Kriteria Hasil Belajar Siswa Siklus 1	39
4.7 Hasil Belajar Siswa Siklus 2	40
4.8 Kriteria Hasil Belajar Siswa Siklus 2	40
4.9 Perbandingan Hasil Belajar Siklus 2 dengan Siklus 1	41

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Desain PTK Modifikasii dari model Kemmis & McTaggart	19
4.1 Diagram Aktivitas Siswa pada Siklus 1	34
4.2 Diagram Aktivitas Siswa pada Siklus 2	35
4.3 Diagram Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus 1 dengan Siklus 2	36
4.4 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus 1	39
4.5 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus 2	41
4.6 Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dengan Siklus 2	42

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matriks	53
B. Silabus	55
C1. Pedoman Pengumpulan Data	57
C2. Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan	59
C3. Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan	60
C4. Wawancara dengan Siswa	61
D1. Observasi Akitvitas Guru	62
D2. Observasi Aktivitas Siswa	65
E1. Nilai IPS sebelum Tindakan	67
E2. Hasil Belajar Siswa Siklus 1	68
E3. Hasil Belajar Siswa Siklus 2	73
F1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1	76
F2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2	82
F3. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1	84
F4. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 2	87
G1. RPP Siklus 1	88
G2. RPP Siklus 2	104
G3. Soal	109
G4. Teks Drama	122
H. Pembagian Kelompok	129
I1. Hasil Wawancara dengan Guru	130
I2. Hasil Wawancara dengan Siswa	134
J. Foto Kegiatan	137