



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
DALAM PEMBELAJARAN PKn POKOK BAHASAN
BENTUK-BENTUK KEPUTUSAN BERSAMA
DI SDN TUKUM 01 LUMAJANG**

SKRIPSI

Oleh

Rahayu Sinanglingtyas

NIM 090210204038

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2013**



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
DALAM PEMBELAJARAN PKn POKOK BAHASAN
BENTUK-BENTUK KEPUTUSAN BERSAMA
DI SDN TUKUM 01 LUMAJANG**

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
Rahayu Sinanglingtyas
NIM 090210204038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2013**

HALAMAN PENGANTAR

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
DALAM PEMBELAJARAN PKn POKOK BAHASAN
BENTUK-BENTUK KEPUTUSAN BERSAMA
DI SDN TUKUM 01 LUMAJANG**

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 : Rahayu Sinanglingtyas
NIM : 090210204038
Angkatan Tahun : 2009
Daerah Asal : Lumajang
Tempat, Tanggal Lahir : Lumajang, 18 Juni 1991
Jurusan/ Program : Ilmu Pendidikan/ S1 PGSD

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

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

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

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 Tukum 01 Lumajang** telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 24 April 2013

Jam : 07.00-08.00 WIB

Tempat : Ruang RUPBS Gedung 3 FKIP Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Drs. H. Misno A Latief, M. Pd

NIP 19550813 198103 1 003

Dra. Rahayu, M. Pd

NIP 19531226 198203 2 001

Anggota:

Anggota 1

Anggota 2

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A

NIP 19580614 198702 2 001

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

NIP 19540712 198003 1 005

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd

NIP 19540501 198303 1 005

PERSEMBAHAN

Dengan menghaturkan sembah dan puji syukur kehadirat Allah Swt, saya persembahkan skripsi ini kepada:

- 1) Orang tuaku tercinta, Ayahanda Bambang Sukirman dan Ibunda Tasmi Dewi Astutik yang selalu kuhormati dan kucintai. Terima kasih atas doa, dukungan, semangat, bimbingan, dan motivasi yang diberikan kepadaku selama ini yang senantiasa mengiringi langkahku dalam meraih cita-citaku. Pengorbananmu adalah semangat hidupku;
- 2) Guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak sampai dengan Perguruan Tinggi yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala ilmu, bimbingan, doa, dan perhatian yang selalu diberikan kepadaku sejak aku mengenyam bangku pendidikan hingga sekarang ini; dan
- 3) almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTTO

*Kita tidak bisa mengajari orang apa pun, kita hanya bisa membantu mereka
menemukannya di dalam diri mereka.
(Galileo Galilei)**



*<http://duniabaca.com/kata-kata-mutiara-tentang-pendidikan-dari-para-tokoh.html>

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahayu Sinanglingtyas
NIM : 090210204038
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah 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 Tukum 01 Lumajang" adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya.

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, 24 Mei 2013

Yang menyatakan,

Rahayu Sinanglingtyas

NIM 090210204038

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 TUKUM 01 LUMAJANG**



Oleh:

Rahayu Sinanglingtyas

NIM 090210204038

Pembimbing :

Dosen Pembimbing I : Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M. Hum

Dosen Pembimbing II : Dra. Rahayu, M. Pd

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan 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 Tukum 01 Lumajang" dengan baik.

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

1. Bapak Drs. Moh. Hasan, M. Sc, Ph.D selaku Rektor Universitas Jember
2. Bapak Prof. Dr. Sunardi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
3. Ibu Dr. Nanik Yuliati, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
4. Bapak Drs. Nuriman Ph.D, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
5. Bapak Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M. Hum selaku Dosen Pembimbing I, dan Ibu Dra. Rahayu, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan dengan penuh kesabaran demi terselesaikannya penulisan proposal skripsi ini;
6. Ibu Dra Yayuk Mardiaty, M.A selaku Dosen Penguji dan Bapak Drs. H. Misno A Latief, M.Pd selaku Dosen Pembahas yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan dengan penuh kesabaran demi terselesaikannya penulisan proposal skripsi ini;
7. Bapak Drs. Supangkat selaku Kepala SDN Tukum 01 Lumajang yang telah memberikan izin penelitian;
8. Ibu Maega N selaku guru kelas V SDN Tukum 01 Lumajang yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di kelas V;

9. Adikku tersayang Natasia Dwi Utami yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat kepadaku selama menyelesaikan pendidikan;
10. Nenekku tersayang Hj. Fatimah Maulana yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat kepadaku untuk kelangsungan studiku;
11. Sahabat-sahabatku (Icha, Galita dan Mbak Ella) yang selalu menemani perjalanan studiku hingga saat ini, baik dalam keadaan suka maupun duka;
12. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan tahun 2009;
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. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jember, Mei 2013

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 Tukum 01 Lumajang; Rahayu Sinanglingtyas; 090210204038; 2013: 63 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang penting bagi siswa baik secara formal maupun non formal. Namun, masih banyak siswa di SDN Tukum 01 Lumajang khususnya kelas V yang menganggap bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu mata pelajaran sepele, namun dalam kenyataannya masih banyak siswa yang mendapat skor di bawah ketuntasan. Ketika guru memberikan pertanyaan secara lisan saat proses pembelajaran siswa juga kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan tersebut. Hal ini berakibat pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui juga bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Melalui penerapan metode *role playing* ini, diharapkan aktivitas dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PKn pokok bahasan bentuk-bentuk keputusan bersama di SDN Tukum 01 Lumajang. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PKn pokok bahasan bentuk-bentuk keputusan bersama melalui penerapan metode *role playing* di SDN Tukum 01 Lumajang.

Penelitian ini dilakukan di SDN Tukum 01 Lumajang tahun ajaran 2012/2013 dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Tukum 01 Lumajang, sebanyak 46 siswa. Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian tindakan

kelas. Variabel yang ada dalam penelitian yaitu metode *role playing*, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Data diperoleh dari siswa dan guru kelas V SDN Tukum 01 Lumajang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* di SDN Tukum 01 Lumajang secara keseluruhan berjalan dengan baik dan lancar. Metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan aktivitas siswa dapat diketahui dari perbandingan aktivitas siswa antara prasiklus, siklus I dan siklus II. Persentase aktivitas belajar siswa pada prasiklus sebesar 52%, siklus I sebesar 78,80% dan siklus II sebesar 85,65%, aktivitas belajar siswa dari prasiklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 26,80% sedangkan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,85%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari prasiklus ke siklus I sebesar sebesar 20%, yaitu dari 56% menjadi 76%, sedangkan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 13%, yaitu dari 76% menjadi 89%.

Saran peneliti berdasarkan hasil penelitian adalah: bagi guru kelas, metode pembelajaran *role playing* dapat dijadikan alternatif pilihan bagi guru untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas agar siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran; bagi siswa, Siswa sebaiknya terus meningkatkan dan mempertahankan kepercayaan dirinya agar tidak merasa takut atau malu lagi ketika mengikuti pembelajaran; bagi peneliti, Penerapan metode *role playing* diharapkan tidak hanya diterapkan pada pembelajaran PKn saja, tetapi juga pada pembelajaran lain yang sesuai apabila menggunakan metode *role playing*, dan bagi peneliti lain, Berdasarkan analisis aktivitas dan hasil belajar siswa, penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sebagai masukan untuk penelitian lebih lanjut.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
HALAMAN BIMBINGAN	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	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	6
2.1.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.....	6
2.1.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	7
2.1.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.....	8
2.1.4 Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan.....	9

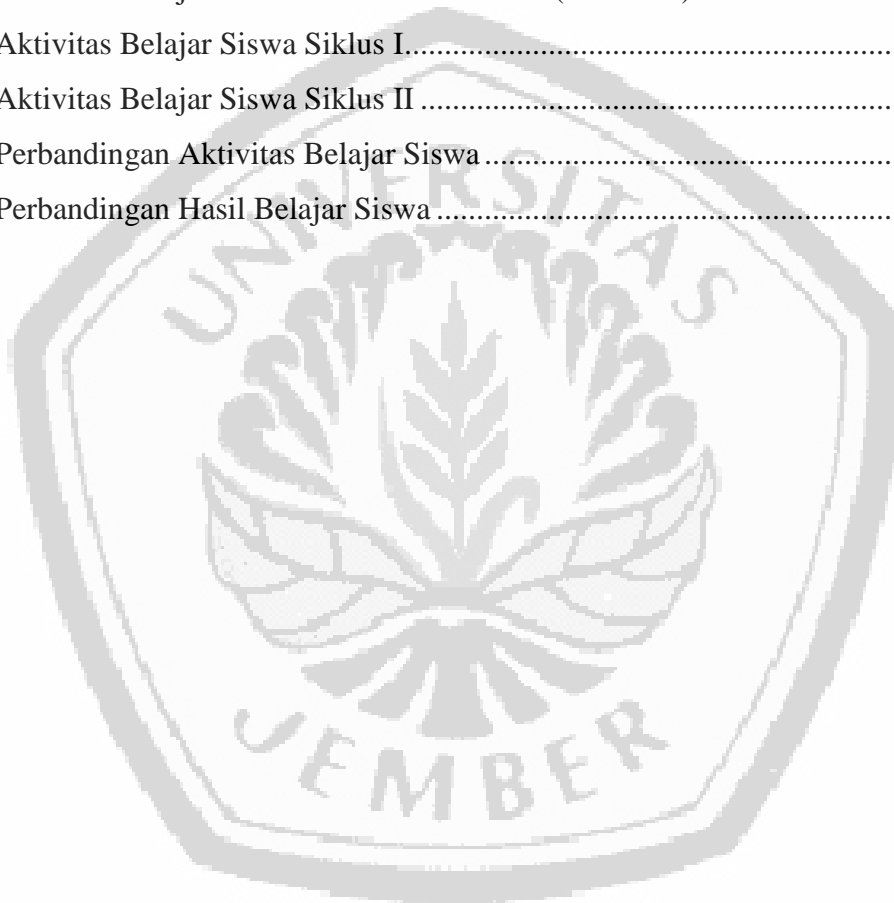
2.2 Materi Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama	10
2.3 Metode Pembelajaran	11
2.3.1 Pengertian Metode Pembelajaran	11
2.3.2 Macam-macam Metode Pembelajaran.....	11
2.4 Metode <i>Role Playing</i>	13
2.4.1 Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	13
2.4.2 Langkah-langkah Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	14
2.5 Aktivitas Belajar	15
2.6 Hasil Belajar	16
2.7 Penelitian Sebelumnya	18
2.8 Kerangka Berpikir	20
2.9 Hipotesis Tindakan	21
BAB 3. METODE PENELITIAN	22
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	22
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	22
3.3 Subyek Penelitian	23
3.4 Definisi Operasional	23
3.5 Desain Penelitian	24
3.6 Prosedur Penelitian	25
3.7 Pengumpulan Data	29
3.8 Teknik Analisis Data	31
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Pelaksanaan Penelitian	34
4.2 Tindakan Pendahuluan	35
4.3 Pelaksanaan Siklus	36
4.4 Analisis Data	47
4.5 Temuan Penelitian	54

4.6 Pembahasan.....	56
BAB 5. PENUTUP.....	59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61



DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Kriteria Keaktifan Siswa.....	32
3.2 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	33
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	34
4.2 Aktivitas Belajar Siswa Sebelum Tindakan (Prasiklus).....	47
4.3 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	48
4.4 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	49
4.5 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa.....	50
4.6 Perbandingan Hasil Belajar Siswa.....	52



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	20
3.1 Model Spiral dari Kemmis & McTaggart.....	24
4.1 Persentase Aktivitas Belajar Siswa.....	50
4.2 Persentase Hasil Belajar Siswa.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	64
B. Pedoman Pengambilan Data.....	65
C. Pedoman Wawancara	67
D. Hasil Observasi Aktivitas Belajar	72
D.1 Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Siswa	72
D.2 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus	75
D.3 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	79
D.4 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	83
E. Hasil Belajar Siswa.....	87
E.1 Hasil Belajar Siswa Prasiklus	87
E.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	89
E.3 Hasil Belajar Siswa Siklus II	91
F. Silabus.....	93
G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	97
G.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	97
G.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	105
G.3 Nama Anggota Kelompok.....	113
G.4 Lembar Kerja Kelompok.....	115
G.5 Teks Drama Siklus I	116
G.6 Teks Drama Siklus II.....	125
H. Kisi-kisi Soal Post Test Siklus I.....	135
I. Soal Post Test Siklus I.....	137
J. Kunci Jawaban Soal Post Test Siklus I	142
K. Kisi-kisi Soal Post Test Siklus II.....	143
L. Soal Post Test Siklus II.....	145
M. Kunci Jawaban Soal Post Test Siklus II	150

N. Foto Kegiatan	151
O. Hasil Belajar Siswa	154
P. Surat Izin Penelitian.....	174
Q. Surat Keterangan Penelitian.....	175
R. Daftar Riwayat Hidup.....	176

