



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III
MATA PELAJARAN PKN TEMA LINGKUNGAN
DI SDN TUKUM 01 LUMAJANG**

SKRIPSI

Oleh

Dzurrotul A'yunil Asmawiyah

NIM 090210204002

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



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III
MATA PELAJARAN PKN TEMA LINGKUNGAN
DI SDN TUKUM 01 LUMAJANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata 1 (S1) pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember dan mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Dzurrotul A'yunil Asmawiyah

NIM 090210204002

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

2013

PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat dan salam selalu tercurahkan 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 Sa'dullah dan Ibunda Sulastri tiada kata terindah selain untaian doamu yang selalu menyertai setiap langkahku. Terima kasih atas kasih sayang, nasihat, motivasi dan perjuangannya. Semoga Allah selalu memberikan yang terbaik bagi beliau;
2. semua guru-guruku mulai dari TK, SD, SMP, SMA sampai dengan Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh ikhlas dan kesabaran;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

MOTTO

“Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu”

(terjemahan Surat *Al-Mujadalah* ayat 11)^{*)}

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain“^{**)}



*) Departemen Agama Republik Indonesia. 2011. *Al- 'Alim Al-Qur'an dan*

Terjemahannya Edisi Ilmu Pengetahuan. Bandung: PT. Mizan Bunaya Kreativa

***) HR. Ahmad, Thabrani, Daruqutni. Dishahihkan Al Albani dalam *As-Silsilah As-Shahiha*. <http://www.bersamadakwah.com/2012/05/khutbah-jumat-menjadi-pribadi-yang.html>. 02 Februari 2013

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dzurrotul A'yunil Asmawiyah

NIM : 090210204002

Menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul "*Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran PKn Tema Lingkungan di SDN Tukum 01 Lumajang*" adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi 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 adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 01 Februari 2013

Yang menyatakan,

Dzurrotul A'yunil A

NIM 090210204002

HALAMAN PENGANTAR

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III
MATA PELAJARAN PKN TEMA LINGKUNGAN
DI SDN TUKUM 01 LUMAJANG**

SKRIPSI

Oleh :

Nama Mahasiswa : Dzurrotul A'yunil Asmawiyah
NIM : 090210204002
Angkatan Tahun : 2009
Tempat, Tanggal Lahir : Klaten, 26 September 1991
Jurusan/Program : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/S1 PGSD

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

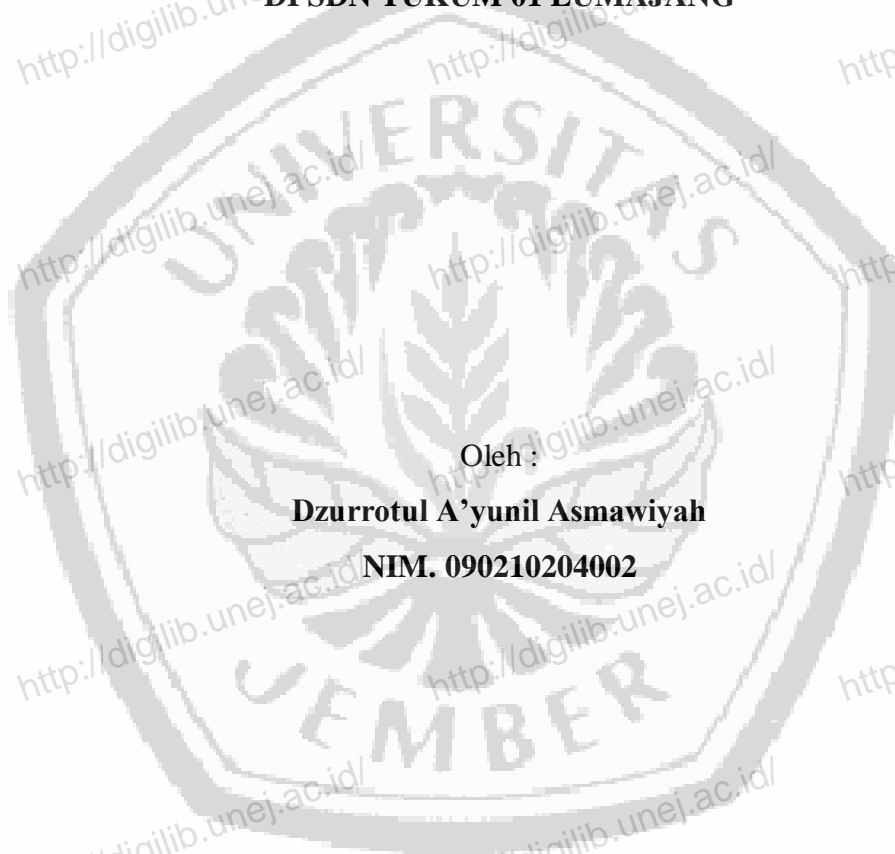
Dosen Pembimbing II,

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

Drs. Umar HM. Saleh, M.Si.
NIP. 19621231 198802 1 001

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III
MATA PELAJARAN PKN TEMA LINGKUNGAN
DI SDN TUKUM 01 LUMAJANG**



Oleh :

Dzurrotul A'yunil Asmawiyah

NIM. 090210204002

Dosen Pembimbing I : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Drs. Umar HM. Saleh, M.Si.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul : **Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran PKn Tema Lingkungan di SDN Tukum 01 Lumajang**. Telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan

Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 07 Februari 2013

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji :

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Rahayu, M.Pd.

NIP 19531226 198203 2 001

Anggota I

Drs. Umar HM. Saleh, M.Si

NIP 19621231 198802 1 001

Anggota II

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

NIP 19610729 198802 2 001

Dra. Hj. Khutobah, M.Pd.

NIP 19561003 198212 2 001

Mengesahkan,

Dekan FKIP Universitas Jember

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.

NIP 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

“Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran PKn Tema Lingkungan di SDN Tukum 01 Lumajang”, Dzurrotul A’yunil Asmawiyah, 090210204002, 2013: 58 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Dunia pendidikan tentu tidak lepas dari proses belajar mengajar, untuk itu diperlukan upaya dari guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar siswa juga berkualitas. Hasil observasi awal yang dilakukan memperlihatkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III di SDN Tukum 01 lumajang masih kurang, karena siswa yang cenderung lebih pasif dan guru yang lebih mendominasi proses belajar mengajar. Siswa cenderung ramai saat proses belajar mengajar sehingga guru sulit mengelola kelas. Perlu adanya upaya untuk meningkatkan perhatian siswa agar lebih fokus, hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dan menarik siswa untuk belajar. Salah satu metode yang dapat digunakan yaitu dengan menerapkan metode *role playing*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : (1) bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa kelas III melalui penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran PKn tema lingkungan di SDN Tukum 01 Lumajang? (2) bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas III melalui penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran PKn tema lingkungan di SDN Tukum 01 Lumajang?

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah : (1) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas III melalui penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran PKn tema lingkungan di SDN Tukum 01 Lumajang. (2) untuk

meningkatkan hasil belajar siswa kelas III melalui penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran PKn tema lingkungan di SDN Tukum 01 Lumajang.

Pengambilan data dilaksanakan di SD Negeri Tukum 01 Lumajang mulai tanggal 21 November sampai 7 Desember 2012. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, tes, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas III di SDN Tukum 01 dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan baik secara klasikal maupun perorangan. Siswa pada siklus I saat bermain peran masih cenderung malu-malu dan bingung. Perubahan yang terjadi di siklus II siswa sudah tidak malu-malu dan suaranya pun lebih lantang saat bermain peran. Terlihat dari hasil analisis siklus I pertemuan 1 persentase aktivitas siswa sebesar 64,86% dengan kategori cukup aktif, dan meningkat di siklus II pertemuan 1 mencapai 79,34% dengan kategori aktif. Hasil belajar siswa pada siklus I persentase ketuntasan klasikal yang dicapai sebesar 57,89% dan persentase siswa yang tidak tuntas sebesar 42,11%. Hasil belajar siswa pada siklus II persentase ketuntasan klasikal yang dicapai sebesar 79% dan siswa yang tidak tuntas sebesar 21%. Jadi hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 58% menjadi 79% di siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III mata pelajaran PKn tema lingkungan di SDN Tukum 01 Lumajang. Bila metode *role playing* diterapkan dalam pembelajaran PKn, maka guru hendaknya lebih memperhatikan pengelolaan kelas dan menguasai materi-materi yang akan disampaikan serta mampu membimbing siswa dalam bermain peran dan saat kelompok pengamat berdiskusi, sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan baik.

PRAKATA

Puji syukur alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas segala rahmat dan hidayah-Nya lah penulisan skripsi yang berjudul :
“ *Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran PKn Tema Lingkungan di SDN Tukum 01 Lumajang* ” ini, dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi 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 sampaikan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Rektor Universitas Jember;
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
5. Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah membimbing dalam menyelesaikan tugas akhir ini;
6. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuannya dan membimbing dengan penuh sabar;
7. Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas III SDN Tukum 01 Lumajang;
8. 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, Januari 2013

Penulis

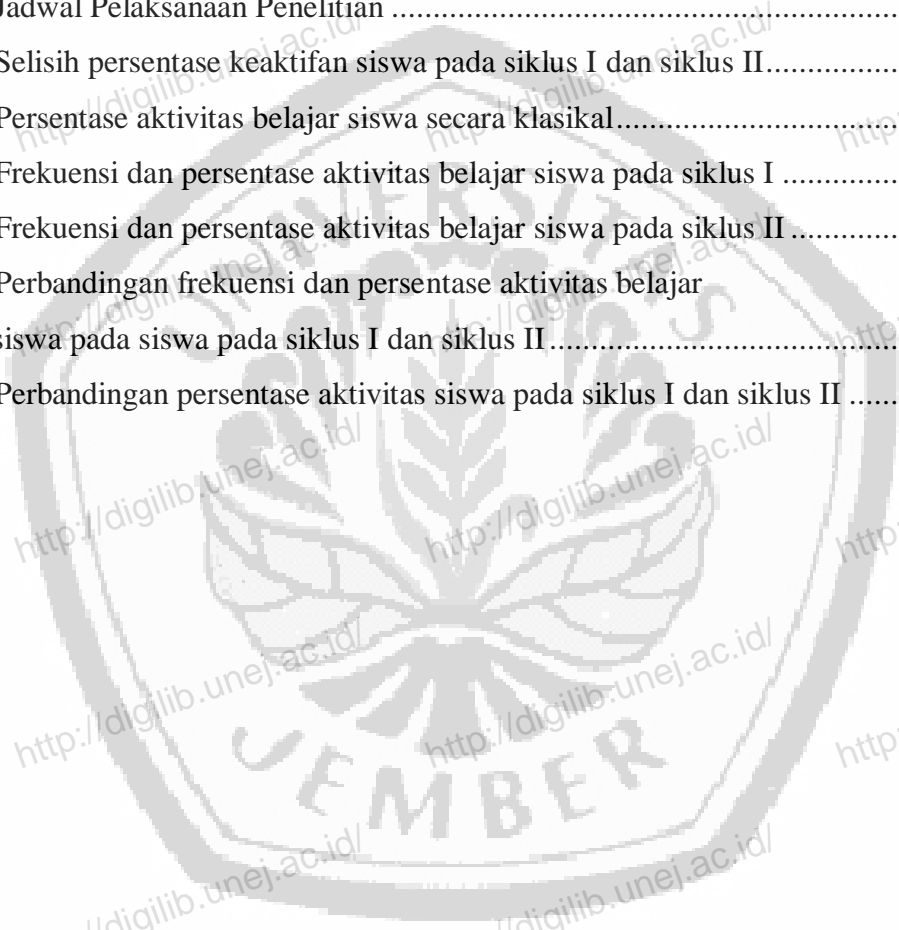
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pembelajaran PKn Di SD	6
2.1.1 Pendidikan Kewarganegaraan.....	6
2.1.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.....	7
2.1.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.....	7
2.1.4 Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan.....	7
2.2 Metode Pembelajaran	8
2.2.1 Pengertian Metode Pembelajaran.....	8

2.2.2	Macam-Macam Metode Pembelajaran	9
2.3	Metode <i>Role Playing</i>.....	10
2.3.1	Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	10
2.3.2	Langkah-Langkah Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	11
2.3.3	Kekurangan dan Kelebihan Metode <i>Role Playing</i>	11
2.4	Aktivitas Belajar	13
2.5	Hasil Belajar	15
2.6	Tema Lingkungan	16
2.7	Hasil-Hasil Penelitian Terkait Sebelumnya	19
2.8	Kerangka Berpikir	21
2.9	Hipotesis Tindakan	22
BAB 3.	METODE PENELITIAN	23
3.1	Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	23
3.2	Tempat Dan Waktu Penelitian	23
3.3	Subyek Penelitian	24
3.4	Definisi Operasional.....	24
3.5	Desain Penelitian	26
3.6	Prosedur Penelitian	27
3.7	Pengumpulan Data.....	31
3.8	Teknik Analisis Data.....	32
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1	Hasil Penelitian.....	35
4.2	Analisis Data.....	43
4.3	Temuan Penelitian	50
4.4	Pembahasan.....	50
BAB 5.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
	DAFTAR PUSTAKA.....	56

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	24
3.2 Kriteria keaktifan siswa	33
3.3 Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa.....	34
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	35
4.2 Selisih persentase keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II.....	43
4.3 Persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal.....	44
4.4 Frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I	45
4.5 Frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa pada siklus II	45
4.6 Perbandingan frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa pada siswa pada siklus I dan siklus II.....	47
4.7 Perbandingan persentase aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II	48



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir.....	21
3.1 Model Siklus Hopkins.....	26
4.1 Perbandingan Persentase Aktivitas Belajar Siswa.....	44
4.2 Perbandingan Persentase Kategori pada Aktivitas Belajar Siswa.....	46
4.3 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II..	48



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian.....	59
B. Pedoman Pengambilan Data.....	62
C. Lembar Wawancara	64
D. Lembar Pengamatan.....	67
E. Silabus	75
F. RPP	83
G. Kisi-Kisi Soal	121
H. Soal Post Test	125
I. Rubrik Penilaian	131
J. Kunci Jawaban Soal Post Test.....	135
K. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	137
L. Hasil Belajar Siswa	154
M. Hasil Penilaian Praktik Pembelajaran Guru	160
N. Hasil Wawancara Guru dan Siswa.....	164
O. Foto Kegiatan	169
P. Surat Keterangan Selesai Penelitian	171