



**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DENGAN MEDIA APRON  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TATA SURYA  
PADA SISWA KELAS VI SDN JATISARI 02  
KEDUNGJAJANG – LUMAJANG**

e – TA  
(elektronik Tugas Akhir)

Oleh :

ABD. ROHIM  
NIM. 070210274007

**PROGRAM PENDIDIKAN JARAK JAUH (PJJ-ICT)  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2010**



**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DENGAN MEDIA APRON  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TATA SURYA  
PADA SISWA KELAS VI SDN JATISARI 02  
KEDUNGJAJANG – LUMAJANG**

e – TA  
(elektronik Tugas Akhir)

Diajukan sebagai syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Pendidikan Jarak Jauh (PJJ-ICT)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

Oleh :

ABD. ROHIM  
NIM. 070210274007

**PROGRAM PENDIDIKAN JARAK JAUH (PJJ ICT)  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2010**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Abd. Rohim  
NIM : 070210274007  
Program Studi : PJJ S1 PGSD  
Judul e-TA : Penerapan metode bermain peran dengan media apron untuk meningkatkan pemahaman tata surya pada siswa kelas VI SDN Jatisari 02 Kedungjajang – Lumajang.

Menyatakan bahwa elektronik tugas akhir (e-TA) ini merupakan hasil pekerjaan sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang pernah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain atau dipergunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi di perguruan tinggi lain.

Jember, 30 Juni 2010

Abd. Rohim

## LEMBAR PENGESAHAN

e-TA berjudul “Penerapan metode bermain peran dengan media apron untuk meningkatkan pemahaman tata surya pada siswa kelas VI SDN Jatisari 02 Kedungjajang – Lumajang” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Rabu, 30 Juni 2010  
Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyetujui:

Pembimbing/Penguji

Drs. Supriyanto, M.Si  
nip. 19570808 19872 1 001

Mengetahui:  
Dekan

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

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan format elektronik yang merupakan tugas akhir sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Program PJJ S-1 PGSD ICT ini dapat terselesaikan dengan lancar. Semua ini berkat bimbingan dari berbagai pihak yang telah rela hati meluangkan waktu dan tenaganya untuk memberikan saran dan nasehat kepada penulis demi terlaksananya tugas-tugas dan guna meningkatkan profesional guru pada kegiatan ini.

Keberhasilan penulisan laporan ini tentu tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Ir. T. Sutikno, M.Sc. selaku rektor Universitas Jember.
2. Drs. H. Imam Muchtar, SH. M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Jember.
3. Dr. Budi Setyono, MA selaku ketua proyek PJJ PGSD ICT Universitas Jember.
4. SEAMOLEC yang memfasilitasi proyek PJJ PGSD ICT Universitas Jember.
5. Drs. Supriyanto, M.Si selaku dosen pembimbing e-TA Universitas Jember.
6. Semua dosen FKIP PGSD yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan.
7. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Lumajang, Kepala UPT Pendidikan Kecamatan Kedungjajang.
8. Kepala Sekolah SD Negeri Jatisari 02 Kedungjajang – Lumajang.
9. Keluargaku tercinta dan semua pihak yang telah memberikan dorongan semangat dalam menyelesaikan laporan ini.

Akhirnya semoga amal baik yang telah Bapak/ Ibu berikan kepada kami mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Amin.

Harapan kami, semoga penulisan laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat memberikan inspirasi dan pemikiran positif bagi pembaca, serta kami juga menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan laporan ini.

Jember, 30 Juni 2010

Penulis,

Abd. Rohim

## ABSTRAK

Rohim, Abd. 2010. *Penerapan metode bermain peran dengan media apron untuk meningkatkan pemahaman tata surya pada siswa kelas VI SDN Jatisari 02 Kedungjajang – Lumajang*. Tugas Akhir, Program PJJ S-1 PGSD FKIP Universitas Jember. Pembimbing: Drs. Supriyanto, M.Si.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Bermian peran, media apron.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di tingkat dasar bertujuan sesuai dengan kurikulum, guru cenderung menggunakan teknik pembelajaran yang berpusat pada guru, dan bersifat verbal, sehingga membuat siswa kurang menyenangi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan akibatnya hasil belajar menjadi rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah : (1) meningkatkan pemahaman tata surya pada pembelajaran IPA melalui penerapan metode bermain peran dengan media apron, pada siswa kelas VI Jatisari 02 Kecamatan Kedungjajang Kabupaten Lumajang, (2) mengetahui aktifitas siswa dalam pembelajaran IPA materi tata surya melalui penerapan metode bermain peran dengan media apron pada siswa kelas VI SDN Jatisari 02. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jatisari 02 Kelas VI yang terdiri dari 15 siswa, 6 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang heterogen. Penelitian ini menggunakan Penelitian kualitatif dan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Metode pengumpulan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi teknis. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif untuk menganalisis data berupa observasi, dokumentasi, sedangkan deskriptif kuantitatif untuk menganalisis tes individu. Pengambilan data mulai dilakukan tanggal 20 Pebruari 2010 sampai 10 Juni 2010, dengan subjek penelitian siswa kelas VI SDN Jatisari 02 Kecamatan Kedungjajang Kabupaten Lumajang. Data yang dikumpulkan berupa aktifitas siswa, aktifitas guru, dan tes individu. Berdasarkan data yang telah diperoleh

dari hasil observasi diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran tata surya dengan menggunakan metode bermain peran dengan media apron adalah: pada siklus I prosentase hasil belajar siswa dengan kriteria tuntas sebesar 60%; siklus II sebesar 80%. Dari hasil tersebut ada peningkatan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 20%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah siswa mengalami peningkatan aktifitas dan hasil belajar pada materi tata surya melalui penerapan metode bermain peran.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1.Latar Belakang Masalah .....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	4
1.3.Tujuan Penelitian Tindakan Kelas .....	4
1.4.Manfaat Penelitian perbaikan Pembelajaran.....	4
1.5.Ruang Lingkup Penelitian .....	5
1.6.Definisi Operasional.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1. Landasan Teori Pembelajaran .....	7
2.2. Metode Pembelajaran .....	8
2.3. Macam-macam Metode Pembelajaran .....	9
2.4. Metode Bermain Peran .....	10
2.5. Pembahasan Meteri .....	13
2.6. Hipotesis Tindakan .....	14
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1. Rancangan Penelitian .....	15
3.2. Subjek Penelitian.....	17
3.3. Lokasi Penelitian.....	17
3.4. Pengumpulan Data.....	18
3.5. Analisa Data.....	19
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 1 .....	20
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 2 .....	24
4.3 Pembahasan .....	28
<b>BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI</b>	
5.1 Kesimpulan .....	30
5.2 Rekomendasi .....	30
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	