



**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPS PADA MASALAH – MASALAH SOSIAL SISWA KELAS
IV SDN ANTIROGO 04 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2011-2012**

**e-TA
(Elektronik Tugas Akhir)**

Oleh :

**ACHMAD FAJAR RI
NIM 100210274005**

**PROGRAM PENDIDIKAN JARAK JAUH (PJJ-ICT)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2012**



**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPS PADA MASALAH – MASALAH SOSIAL SISWA KELAS
IV SDN ANTIROGO 04 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2011-2012**

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 :

**ACHMAD FAJAR RI
NIM 100210274005**

**PROGRAM PENDIDIKAN JARAK JAUH (PJJ-ICT)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2012**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Achmad Fajar RI

NIM/Angkatan : 100210274005 / 2010

Program Studi : PJJ S-1 PGSD

Judul e-TA : Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Masalah – Masalah Sosial Siswa Kelas IV SDN Antirogo 04 Jember Tahun Pelajaran 2011-2012

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 diperguruan tinggi lain.

Jember, 7 Juni 2012

Achmad Fajar RI

LEMBAR PENGESAHAN

e-TA berjudul “Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Masalah – Masalah Sosial Siswa Kelas IV SDN Antirogo 04 Jember Tahun Pelajaran 2011-2012 telah diuji dan disahkan pada :

Hari, tanggal : 7 Juni 2012

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyetujui :
Pembimbing/Penguji

Drs. Bambang Suyadi, M.Si
NIP.19530605 198403 1 003

Mengetahui :
Dekan

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

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan YME karena atas limpahan rahmat serta hidayaNya 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 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 inikami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat ::

1. Universitas Jember Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan selaku penyelenggara dan memfasilitasi adanya program PJJ S1 ICT PGSD yang telah memberikan bimbingan dan arahan tentang penulisan PTK
2. Dosen Pembimbing pada mata kuliah ini
3. Kepala Sekolah SD Negeri Antirogo 04 kec. Sumbersari Kab. Jember
4. Keluargaku tercinta dan semua pihak yang telah memberikan dorongan semangat dalam menelesaikan laporan ini

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

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

Jember, 7 Juni 2012

ABSTRAK

Achmad Fajar, 2012. *Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Masalah – Masalah Sosial Siswa Kelas IV SDN Antirogo 04 Jember Tahun Pelajaran 2011-2012*. Tugas Akhir, Program PJJ S-1 PGSD FKIP Universitas Jember. Pembimbing : Drs. Bambang Suyadi, M.Si.

Tujuan dari penelitian ini adalah : (1) *Meningkatkan hasil belajar IPS pada masalah-masalah sosial dengan metode bermain peran bagi siswa kelas IV SDN Antirogo 04 Kecamatan Jember.* (2) *Peningkatan aktivitas belajar IPS pada masalah-masalah sosial dengan metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN Antirogo 04 Jember.*

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Antirogo 04 kelas IV yang terdiri dari 32 siswa, laki-laki 19 siswa dan perempuan 13 siswa. penelitian ini termasuk jenis penelitian *Action Research* (penelitian tindakan). Desain atau rancangan penelitian berupa perbaikan proses dalam pembelajaran IPS Pada konteks ini yang harus diperhatikan adalah input, proses, dan output. Jika dalam proses pembelajaran IPS terjadi ketidak sesuaian dengan tujuan pendidikan atau kurikulum, maka proses tersebut harus segera diperbaiki guna keberhasilan penguasaan konsep. Pengambilan data dimulai dilakukan pada tanggal 08 s/d 12 Maret 2012 dan siklus II tanggal 08 s/d 12 April 2012 dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN Antirogo 04 kecamatan sumbersari kabupaten Jember. Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil observasi diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran IPS dengan metode bermain peran adalah : dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana pada pra siklus nilai rata-rata siswa hanya 5,93 menjadi 71,5 pada akhir siklus2 dan prosentase ketuntasan belajar siswa dari 59,3% menjadi 96,8% sampai akhir siklus 2.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap masalah-masalah sosial yang ada di lingkungan tempat tinggalnya dan sekitarnya.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Metode Bermain Peran	4
2.2. Hasil Belajar	4
2.3. Kerangka Berfikir.....	5
2.4. Hipotesis	9
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Lokasi Dan Tempat Penelitian	10
3.2. Subjek Dan Waktu Penelitian	10
3.3. Desain Penelitian Metode Bermain Peran	10
3.4. Teknik Pengumpulan Data	11
3.5. Langkah-Langkah Penelitian	13
3.6. Teknik Analisis Data	16
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian Per Siklus	19
4.1.1. Hasil Penelitian Siklus 1	19
4.1.2. Hasil Penelitian Siklus 2	23

4.2.	Pembahasan Per Siklus.....	25
------	----------------------------	----

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1.	Kesimpulan	40
5.2.	Rekomendasi	42

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN