



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS
POKOK BAHASAN UANG MELALUI MEDIA
PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA
KELAS III SDN ANTIROGO 03 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

PROPOSAL SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Tugas Akhir dan Memenuhi Salah Satu Syarat
Untuk Menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1 PGSD)
dan Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

DEWI TAOFAN WIJAYANTIE

080210204200

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (S1 PGSD)

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS JEMBER

2011

HALAMAN PENGAJUAN

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS
POKOK BAHASAN UANG MELALUI MEDIA
PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA
KELAS III SDN ANTIROGO 03 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

SKRIPSI

diajukan sebagai tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi S1 PGSD
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama Mahasiswa : Dewi Taofan Wijyantie
NIM : 080210204200
Angkatan Tahun : 2008
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 8 Maret 1985
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : S1 PGSD

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

NIP. 19610729 198802 2 001

Drs. Sutjipto, M.Pd.

NIP. 19580624 19860 1 001

MOTTO

“Kita tidak bisa bijaksana dengan kebijaksanaan orang lain, tapi kita bisa
berpengetahuan dengan pengetahuan orang lain.”

(Michel De Montaigne)



* <http://id.wikipedia.org/wiki/micheldemontaigne>.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda Judianto dan Ibunda Ani Indrawati yang selalu kuhormati dan adikku Shinta Fibriantje yang kusayangi, terima kasih atas do'anya, kasih sayang serta bimbingan yang senantiasa mengiringi langkahku dalam meraih cita-cita;
2. Ibu Dr.Nanik Yuliati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Drs. Sutjitro, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II;
3. Guru-guru dan dosen-dosen pembimbingku, pelita ilmu yang tak pernah padam;
4. Dewan guru SDN Antirogo 03 Sumpalsari yang membantu dalam penulisan skripsi ini;
5. Teman-teman seperjuangan S1 PGSD Alih Program Angkatan 2008 Kelas D;
6. Suamiku Adid Bangun Oktorianto dan keluargaku yang aku sayangi;
7. Almamater Universitas Jember yang kucinta dan kubanggakan.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Dewi Taofan Wijyantie

NIM : 080210204200

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul : *“Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Uang Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas III SDN Antirogo 03 Jember Tahun Pelajaran 2010/2011”* adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali dalam penulisan ini terdapat kutipan substansi yang disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Juni 2011

Yang menyatakan,

Dewi Taofan Wijyantie

NIM. 080210204200

SKRIPSI

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS
POKOK BAHASAN UANG MELALUI MEDIA
PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA
KELAS III SDN ANTIROGO 03 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

Oleh :

Dewi Taofan Wijyantie

NIM. 080210204200

Pembimbing :

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

Dosen Pembimbing I : Drs. Sutjitro, M.Pd.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Uang Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas III SDN Antirogo 03 Jember Tahun Pelajaran 2010/2011*” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 16 Juni 2011

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Jember, Januari 2011

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. M. Sulthon, M.Pd.

NIP 19590904 198103 1 005

Drs. Sutjitro, M.Pd.

NIP. 19580624 19860 1 001

Anggota,

1. **Dr. Nanik Yulianti, M.Pd.**

NIP. 19610729 198802 2 001

(.....)

2. **Drs. Umar H.M Saleh, M.Si.**

NIP. 1962131 198802 1 001

(.....)

Mengetahui,

Dekan FKIP Universitas Jember

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

NIP: 19540712 198003 1 005

RINGKASAN

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Uang Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas III SDN Antirogo 03 Jember Tahun Pelajaran 2010/2011; Dewi Taofan Wijyantie; 080210204200; 2011; 48 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Hasil observasi pendahuluan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS yang diajarkan masih menggunakan media yang sederhana dan kurang bervariasi yaitu ceramah, mencatat dan penggunaan buku cetak serta penugasan saja sehingga pembelajaran cenderung membosankan dan dikuasai oleh guru saja. Hal ini menjadi salah satu faktor masih rendahnya hasil belajar siswa. Penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan siswa, karena dengan menggunakan media permainan ular tangga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan uang melalui media permainan ular tangga kelas; (2) untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS pokok bahasan uang melalui media permainan ular tangga kelas; (3) untuk meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan uang melalui media permainan ular tangga.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Antirogo 03 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember yang terdiri dari 26 siswa, 14 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang heterogen. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus dan diawali dengan pra siklus. Metode pengumpulan data melalui tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif

kualitatif digunakan untuk menganalisis data observasi, wawancara dan dokumentasi, sedangkan deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis tes individu, dan tes kelompok. Teknik analisis data yang digunakan yaitu: aktivitas siswa dan ketuntasan hasil belajar.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) aktivitas siswa selama pembelajaran IPS menggunakan media permainan ular tangga mengalami peningkatan dan termasuk pada kategori aktivitas siswa yang aktif; (2) hasil belajar siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan dan sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal; (3) Pembelajaran IPS menggunakan media permainan ular tangga dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa kelas III SDN Antirogo 03 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kelancaran dan kekuatan serta petunjuk dan bimbingan kepada saya, sehingga penulisan skripsi yang berjudul “*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Uang Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas III SDN Antirogo 03 Jember Tahun Pelajaran 2010/2011*” dapat terselesaikan dengan baik.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, terima kasih disampaikan kepada:

1. Bapak Dr.Ir. Tarsicius Sutikto, M.Sc selaku Rektor Universitas Jember;
2. Bapak Drs. Imam Muchtar, S.H, M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Ketua Program S1 PGSD FKIP Universitas Jember;
4. Ibu Dr.Nanik Yuliati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Drs. Sutjitro, M.Si selaku Dosen Pembimbing II;
5. Bapak Prof. Dr. M. Sulthon, M.Pd selaku Dosen Pembahas dan Bapak Drs. Umar H. M. S, M.Si selaku Dosen Penguji;
6. Ibu Dra.Wiwik Sri Winangsih selaku Kepala SDN Antirogo 03 Sumbersari beserta dewan guru atas ijin dan dukungannya yang diberikan untuk melaksanakan penelitian;
7. Teman-teman yang telah membantu dalam menyelesaikan proposal skripsi ini

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Tak lupa kritik dan saran membangun diperlukan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, Juni 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Pembelajaran IPS SD	5
2.2 Media Pembelajaran	6
2.3 Bermain Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran IPS	9
2.4 Proses Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Uang Melalui Media Permainan Ular Tangga	10
2.5 Aktivitas Siswa	12

2.6 Hasil Belajar	14
2.7 Hasil Penelitian Terkait.....	14
2.8 Hipotesis Tindakan	15
BAB 3. METODE PENELITIAN	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	16
3.2 Subyek Penelitian.....	16
3.3 Definisi Operasional.....	16
3.4 Desain Penelitian	17
3.5 Prosedur Penelitian	19
3.6 Teknik dan Metode Pengumpulan Data	21
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	25
4.2 Pelaksanaan Penelitian.....	26
4.3 Temuan Penelitian	36
4.4 Pembahasan	37
BAB 5. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	46

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1. Proses Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Uang Melalui Media Permainan Ular Tangga	11
3.1 Kriteria Keaktifan Siswa Klasikal.....	26
3.2 Kriteria Hasil Belajar	27
4.1. Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus	29
4.2. Data Hasil Belajar Siswa Pra Siklus	29
4.3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	30
4.4. Hasil Aktivitas Siswa Siklus I.....	35
4.5. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I	36
4.6. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	36
4.7. Hasil Aktivitas Siswa Siklus II	40
4.8. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	40
4.9. Persentase Aktivitas Siswa per Indikator.....	42
4.10 Persentase Aktivitas Siswa Klasikal	43
4.11 Peningkatan Hasil Belajar.....	44

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1. Proses Komunikasi dengan Media	7
3.1. Modifikasi Model Penelitian Kemmis dan Mc Taggart.....	20
4.1. Grafik Persentase Aktivitas Siswa Siklus I dan II	43
4.2. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan II.....	44



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	46
B. Instrumen Pengumpulan Data	48
C. Lembar Wawancara	
C. 1. Lembar Wawancara Guru Sebelum Tindakan	49
C. 2. Lembar Wawancara Guru Setelah Tindakan	51
C. 3. Lembar Wawancara Siswa Setelah Tindakan	53
D. Lembar Observasi Aktivitas	
D. 1. Lembar Observasi Aktivitas Guru Mengajar	55
E. Dokumentasi Hasil dan Analisis Ulangan IPS Kelas III	57
F. Langkah – langkah / Cara Permainan Ular Tangga	59
G. Silabus	61
H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	
H. 1. RPP Sebelum Tindakan	62
H. 2. RPP Siklus I	67
H. 3. RPP Siklus II	72
I. Kisi-Kisi, Soal Tes dan Kunci Jawaban	
I. 1. Kisi – kisi, Soal Tes dan Kunci Jawaban Sebelum Tindakan	75
I. 2. Kisi – kisi, Soal Tes dan Kunci Jawaban Siklus I	78
I. 3. Kisi – kisi, Soal Tes dan Kunci Jawaban Siklus II	81
J. Hasil Wawancara	
J. 1. Hasil Wawancara Guru Sebelum Tindakan	85
J. 2. Hasil Wawancara Guru Setelah Tindakan	87
J. 3. Hasil Wawancara Siswa Setelah Tindakan	89
K. Hasil Observasi Aktivitas Guru Mengajar	

K. 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I.....	90
K. 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II.....	92
L. Hasil Observasi Aktivitas Siswa	
L. 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	94
L. 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	96
M. Hasil Belajar pada Tes Akhir Siklus	
M. 1. Hasil Belajar Prasiklus	98
M. 2. Hasil Belajar Siklus I.....	99
M. 3. Hasil Belajar Siklus II	100
N. Foto Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Permainan Ular Tangga	
.....	101
O. Surat Ijin Penelitian	104
P. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian dari Sekolah	105
Q. Riwayat Hidup	106