



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN AKTIVITAS EKONOMI
DAN SUMBER DAYA ALAM MELALUI METODE PERMAINAN
DENGAN ULAR TANGGA DAN MEDIA GAMBAR
DI SDN TENGGARANG 03
TAHUN PELAJARAN
2011/2012**

SKRIPSI

Oleh
Endang Sudarti
NIM 090210204150

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2012**



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN AKTIVITAS EKONOMI
DAN SUMBER DAYA ALAM MELALUI METODE PERMAINAN
DENGAN ULAR TANGGA DAN MEDIA GAMBAR
DI SDN TENGGARANG 03
TAHUN PELAJARAN
2011/2012**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi PGSD (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Endang Sudarti
NIM 090210204150

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2011**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. ayahanda Sudrahman dan Ibunda Sri Koestini sebagai pendorong semangatku, yang tiada henti memanjatkan doa, mendidik, dan yang selalu mencurahkan kasih sayangnya untukku;
2. semua guru-guruku mulai dari 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

Tanah yang digadaikan bisa kembali dalam keadaan lebih berharga, tetapi kejujuran yang pernah digadaikan tidak pernah bisa ditebus kembali. *)

*) Fantasia, P. 2011. Kumpulan Motto Kehidupan. [serial on line]. <http://www.pristality.wordpress.com/kumpulan-motto-kehidupan>. [30 Maret 2012].

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa :

Nama : Endang Sudarti

NIM : 090210204150

Prodi : PGSD SI Alih Program

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam melalui Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar di SDN Tenggarang 03 Tahun Pelajaran 2011/2012” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan 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 ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Mei 2012
Yang menyatakan

Endang Sudarti
NIM 090210204150

SKRIPSI

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN AKTIVITAS EKONOMI
DAN SUMBER DAYA ALAM MELALUI METODE PERMAINAN
DENGAN ULAR TANGGA DAN MEDIA GAMBAR
DI SDN TENGGARANG 03
TAHUN PELAJARAN
2011/2012**

Oleh:

**Endang Sudarti
NIM 090210204150**

Pembimbing:

Dosen Pembimbing 1 : Dra. Hj. Khutobah, M.Pd

Dosen Pembimbing 2 : Drs. Marjono, M.Hum

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan penguji pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 24 Mei 2012
Jam : 18.30 WIB
Tempat : Ruang X1, Gedung 3 FKIP

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

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

Drs. Marjono, M.Hum
NIP. 19600422 198802 1 001

Anggota:

- 1) Drs. H. Misno A. Latif, M.Pd (.....)
NIP. 19550813 198103 1 003
- 2) Dra. Hj. Khutobah, M.Pd (.....)
NIP. 19561003 198212 2 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

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

RINGKASAN

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam melalui Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar di SDN Tenggarang 03 Tahun Pelajaran 2011/2012; Endang Sudarti, 090210204150; 2012: 70 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univeritas Jember.

Rendahnya nilai hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Tenggarang 03 disebabkan karena kurang adanya variasi metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah adalah ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Sedangkan metode diskusi jarang digunakan. Oleh karena itu pemahaman terhadap konsep IPS sulit dicerna dan berakibat pada hasil belajar siswa yang rendah yaitu sebesar 38%. Sehingga rumusan masalah yang timbul yaitu bagaimanakah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam di SDN Tenggarang 03 tahun pelajaran 2011/2012 setelah penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar. Adapun tujuan penelitian ini yakni untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam di SDN Tenggarang 03 tahun pelajaran 2011/2012 setelah penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar.

Metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Ular tangga ialah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih, papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Media gambar adalah penyajian visual dua dimensi yang berupa

gambar mengenai kehidupan sehari-hari. Penggunaan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep, membuat pembelajaran semakin menarik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan membuat siswa termotivasi untuk menjawab pertanyaan.

Pengambilan data dalam penelitian ini, dilaksanakan di SDN Tenggarang 03 Bondowoso, dimulai pada tanggal 10 September 2011 sampai tanggal 28 Januari 2012. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa 50 anak, terdiri dari 25 laki-laki dan 25 perempuan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa analisis jawaban siswa terhadap tes awal, tes akhir siklus I, dan tes akhir siklus II, analisis aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS, dan jawaban siswa terhadap wawancara yang dilakukan peneliti.

Hasil analisis aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Tenggarang 03 selama proses penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar yaitu sebesar 16%. Persentase keaktifan siswa secara klasikal pada siklus I dan siklus II adalah sebesar 64,45% dan 80,45% yang termasuk dalam kategori sangat aktif, sedangkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tenggarang 03 Bondowoso selama proses pembelajaran dengan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar sangat signifikan jika dibandingkan dengan hasil belajar sebelum tindakan (prasiklus). Persentase hasil belajar yang diperoleh dari tahap prasiklus sebesar 38% menjadi 72% pada siklus I yang menunjukkan peningkatan sebesar 36%. Persentase hasil belajar pada siklus II yang diperoleh dengan memperbaiki hasil refleksi dari siklus I adalah sebesar 86% yang menunjukkan peningkatan sebesar 14%.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas ekonomi dan sumber daya alam di SDN Tenggarang 03 tahun pelajaran 2011/2012. Guru hendaknya menerapkan metode permainan dengan ular tangga dan media gambar untuk pembelajaran mata pelajaran yang lain.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam melalui Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar di SDN Tenggarang 03 Tahun Pelajaran 2011/2012”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

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

1. Bapak Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D, sebagai Rektor Universitas Jember;
2. Bapak Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum, sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Ibu Dr. Nanik Yulianti M.Pd, sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
4. Bapak Drs. Nuriman Ph. D, sebagai Ketua Program Studi SI PGSD;
5. Ibu Dra. Hj. Khutobah, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I;
6. Bapak Drs. Marjono, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing II;
7. Ibu Dra. Rahayu, M.Pd, selaku Dosen Pembahas;
8. teman-teman prodi PGSD angkatan 2009.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, Mei 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian yang Relevan	7
2.2 Pembelajaran IPS di SD	9
2.3 Metode Permainan	11
2.4 Ular Tangga	12
2.5 Media Gambar	15

2.6 Pembelajaran IPS melalui Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar	16
2.7 Aktivitas Belajar Siswa	18
2.8 Hasil Belajar Siswa	20
2.9 Hipotesis Tindakan	22
BAB 3. METODE PENELITIAN	23
3.1 Jenis Penelitian	23
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	23
3.3 Subjek Penelitian	24
3.4 Definisi Operasional	24
3.5 Desain Penelitian	25
3.6 Prosedur Penelitian	27
3.6.1 Tindakan Pendahuluan	27
3.6.2 Pelaksanaan Siklus	27
3.7 Metode Pengumpulan Data	33
3.7.1 Metode Observasi	33
3.7.2 Metode Wawancara	33
3.7.3 Metode Tes	34
3.7.4 Metode Dokumentasi	35
3.8 Teknik Analisis Data	35
3.8.1 Aktivitas Belajar Siswa	35
3.8.2 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	36
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Gambaran Umum	38
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	38
4.1.2 Gambaran Umum Tentang Proses Pembelajaran di Kelas IV	39

4.2 Hasil Penelitian	39
4.2.1 Tindakan Pendahuluan	39
4.2.2 Tahap Prasiklus	41
4.2.3 Siklus I	43
4.2.4 Siklus II	52
4.3 Pembahasan	64
BAB 5. PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Kriteria Keaktifan Individu	36
3.2 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar Siswa	37
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	38
4.2 Hasil Belajar Siswa Prasiklus	42
4.3 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	48
4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus I	49
4.5 Analisis Perbandingan Hasil Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus I	50
4.6 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	57
4.7 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	58
4.8 Analisis Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	58
4.9 Hasil Belajar Siswa Siklus II	59
4.10 Analisis Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	60
4.11 Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	61

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Hopkins	26
4.1 Hasil Belajar Siswa Prasiklus	43
4.2 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	48
4.3 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	49
4.4 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	57
4.5 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	59
4.6 Hasil Belajar Siswa Siklus II	60
4.7 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	61
4.8 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	62

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matriks Penelitian	72
B. Pedoman Pengumpulan Data	77
B.1 Pedoman Observasi	77
B.2 Pedoman Wawancara	77
B.3 Pedoman Tes	78
B.4 Pedoman Dokumentasi	78
C. Pedoman Observasi	79
C.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru	79
C.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	80
D. Pedoman Wawancara.....	83
D.1 Wawancara Guru Sebelum Tindakan	83
D.2 Wawancara Guru Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar	84
D.3 Wawancara Siswa Sebelum Tindakan	85
D.4 Wawancara Siswa Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar	86
E. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	87
E.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pra Siklus	87
E.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I (Pertemuan 1 dan 2)...	91
E.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II (Pertemuan 1 dan 2)..	124

F. Kisi-kisi Soal	148
F.1 Kisi-kisi Soal Siklus I	148
F.2 Kisi-kisi Soal Siklus II.....	150
G. Daftar Nama Siswa	152
H. Daftar Kelompok Siswa	154
I. Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II	156
I.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar Siklus I	156
I.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar Siklus II	157
J. Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	158
J.1 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	158
J.2 Analisis Aktivitas Siswa Siklus I	163
J.3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	164
J.4 Analisis Aktivitas Siswa Siklus II	169
J.5 Analisis Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	170
K. Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	174
K.1 Hasil Belajar Siswa Prasiklus	174
K.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I	177
K.3 Hasil Belajar Siswa Siklus II	180
K.4 Analisis Perbandingan Hasil Belajar Siswa Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	183

L. Hasil Wawancara Guru dan Siswa	186
L.1 Wawancara Guru Sebelum Tindakan	186
L.2 Wawancara Guru Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar	188
L.3 Wawancara Siswa Sebelum Tindakan	190
L.4 Wawancara Siswa Setelah Penerapan Metode Permainan dengan Ular Tangga dan Media Gambar	192
M. Foto Kegiatan	194
N. Surat Ijin Penelitian	196
O. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	197
P. Daftar Riwayat Hidup	198
Q. Hasil Kerja Kelompok Dan Hasil Tes Siswa	199
Q.1 Hasil Kerja Kelompok Siswa	199
Q.2 Hasil Tes Siswa	203