



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS
PADA POKOK BAHASAN TOKOH-TOKOH PENTING
DALAM PERISTIWA PROKLAMASI KEMERDEKAAN DENGAN
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) PADA
SISWA KELAS V SEMESTER II SDN MANGLI 01 JEMBER
TAHUN AJARAN 2010/2011**

SKRIPSI

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

Oleh:

Idin Ruspian Laydi
NIM 070210204018

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

HALAMAN PENGANTAR

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS PADA POKOK
BAHASAN TOKOH-TOKOH PENTING DALAM PERISTIWA PROKLAMASI
KEMERDEKAAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN
(*ROLE PLAYING*) PADA SISWA KELAS V SEMESTER II SDN MANGLI 01
JEMBER TAHUN AJARAN 2010/2011

SKRIPSI

Diajukan guna untuk melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat
untuk menyelesaikan Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
dan mencapai gelar sarjana pendidikan.

Oleh :

Nama Mahasiswa : Idin Ruspian Laydi
Nim : 070210204018
Angkatan Tahun : 2007
Daerah Asal : Sultra, Kab. Wakatobi
Tempat, tanggal lahir : Kendari, 20 Maret 1988
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/PGSD

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Prof. Dr. Bambang Hari Purnama, M.A.
NIP 19620121 198702 1 003

Senny Weyara Dienda S, S.Psi
NIP 132 315 803

HALAMAN BIMBINGAN

SKRIPSI

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS PADA POKOK
BAHASAN TOKOH-TOKOH PENTING DALAM PERISTIWA
PROKLAMASI KEMERDEKAAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE
BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) PADA SISWA KELAS V SEMESTER
II SDN MANGLI 01 JEMBER TAHUN AJARAN 2010/2011**

Oleh

Idin Ruspian Laydi
NIM 070210204018

Pembimbing

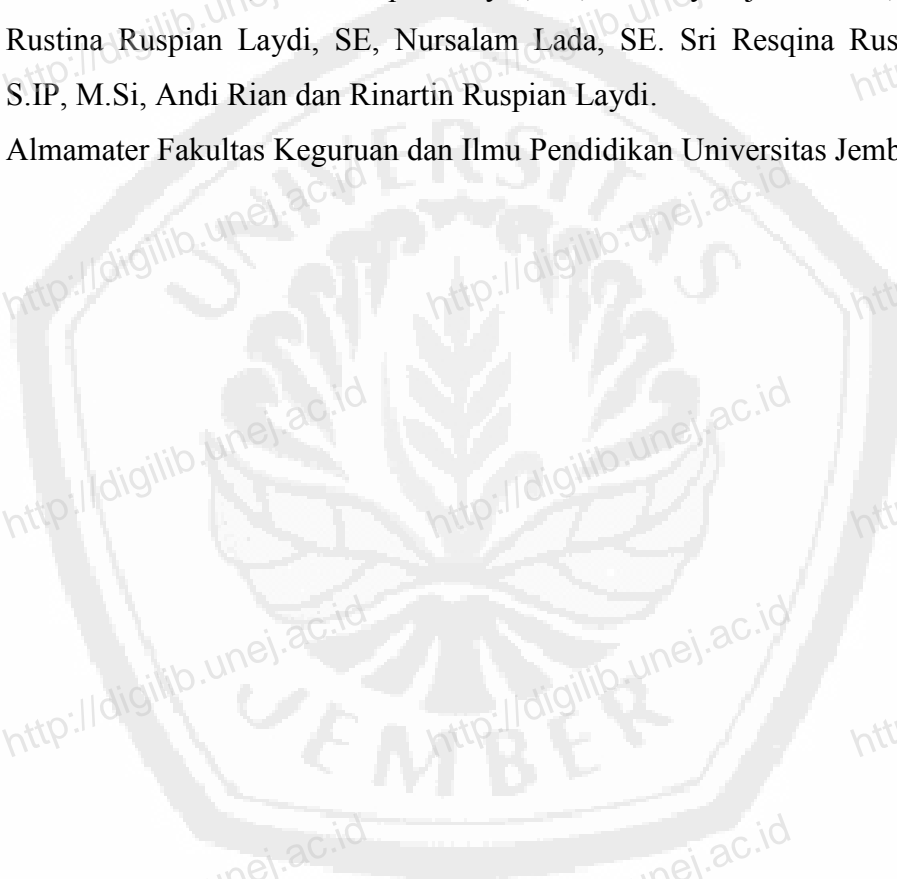
Dosen pembimbing I : Prof. Dr. Bambang Hari Purnama, M.A.

Dosen pembimbing II : Senny Weyara Dienda, S.Psi

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

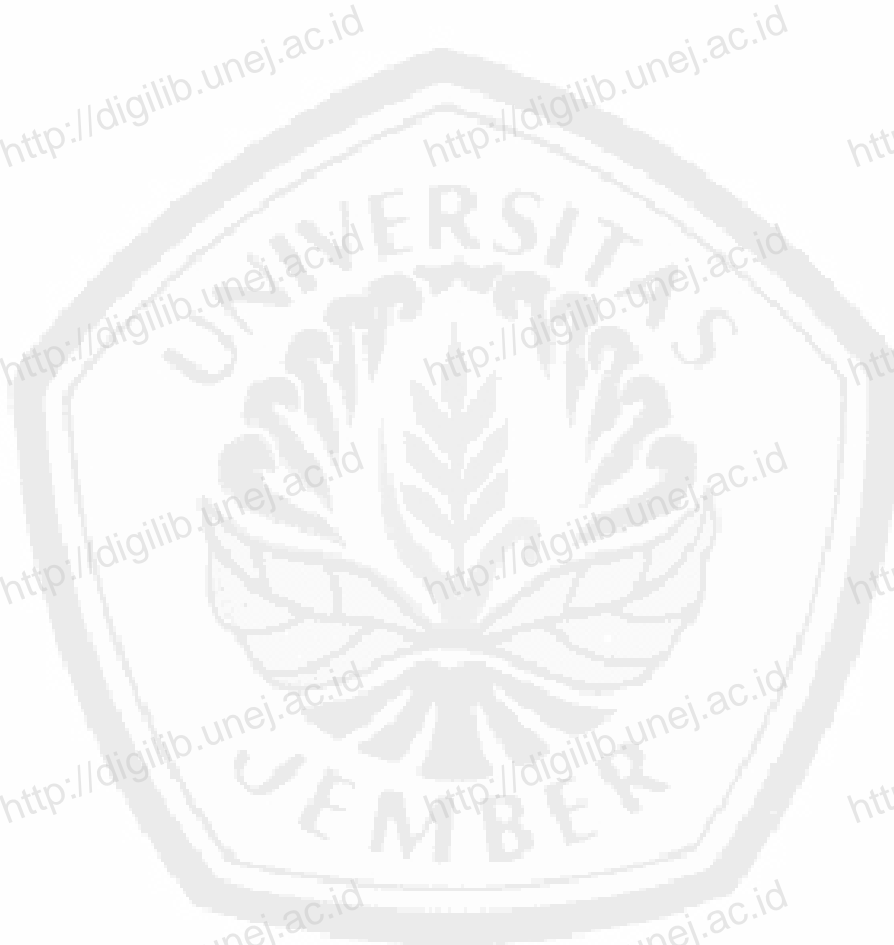
1. Ibunda Nurpian dan Ayahanda Drs. Ruslin Laydi, M.Si tercinta, yang telah mendoakan dan memberi kasih sayang serta pengorbanannya selama ini;
2. Saudara-saudaraku, Risal Ruspian Laydi, SE, Israwaty Tajudin Risal, S.Pd, M.Si, Rustina Ruspian Laydi, SE, Nursalam Lada, SE. Sri Resqina Ruspian Laydi, S.IP, M.Si, Andi Rian dan Rinartin Ruspian Laydi.
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;



MOTTO

Bangsa yang maju adalah bangsa yang menghargai sejarahnya.
(Soekarno)*

Silahkan penjarakan aku tapi jangan pisahkan aku dengan bukuku
(Hatta)**



*) <http://indonesiaku.esc-creation.com/2009/02/28/kata-mutiara-bung-karno.html>

**) <http://www.newsbanking.com/2009/01/kata-kata-mutiara-bung-hatta-amanat.html>

PENGESAHAN

Karya ilmiah Skripsi berjudul “Peningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Pada Pokok Bahasan Tokoh-tokoh Penting Dalam Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Siswa Kelas V Semester II SDN Mangli 01 Jember Tahun Ajaran 2010/2011” telah diuji dan disahkan pada:

Hari,tanggal : Kamis, 09 Juni 2011

Tempat : Gedung FKIP Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Dr. Nanik Yulianti, M.Pd
NIP. 196107291988022001

Senny Weyara Dienda S, S.Psi
NIP. 132 315 803

Anggota

1. Prof. Dr. Bambang Hari Purnomo, M.A. (.....)
NIP. 19620121 198702 1003

2. Dra. Yayuk Mardiaty (.....)
NIP. 195806141987022001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Idin Ruspian Laydi

NIM : 070210204018

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Pada Pokok Bahasan Tokoh-tokoh Penting Dalam Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Siswa Kelas V Semester II SDN Mangli 01 Jember Tahun Ajaran 2010/2011” 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, 09 Juni 2011
Yang menyatakan,

Idin Ruspian Laydi
NIM 070210204018

RINGKASAN

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS PADA POKOK BAHASAN TOKOH-TOKOH PENTING DALAM PERISTIWA PROKLAMASI KEMERDEKAAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) PADA SISWA KELAS V SEMESTER II SDN MANGLI 01 JEMBER TAHUN AJARAN 2010/2011; Idin Ruspian Laydi; NIM 070210204018; 2011: 50 Halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Proses pembelajaran IPS di kelas VA SDN Mangli 01 masih kurang efektif. Hal ini dapat dilihat pada saat peneliti melakukan observasi dengan cara mengikuti proses pembelajaran IPS yang bertujuan untuk melihat tingkah laku siswa selama pembelajaran IPS berlangsung, dan mengetahui cara guru mengajar atau menyampaikan materi. Hasil yang diperoleh, bahwa aktivitas siswa selama mengikuti pelajaran masih rendah, siswa cenderung ramai dengan teman sebangku dan kurang aktif memperhatikan guru saat mengajar. Hal ini terjadi karena guru hanya berfungsi sebagai penyampai informasi atau materi pelajaran, siswa hanya menghafal dan tidak dituntut untuk mengolahnya sehingga siswa menjadi bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan masalah tersebut peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*), adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimanakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS Pada Pokok Bahasan Tokoh-tokoh Penting dalam Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Siswa Kelas V A SDN Mangli 01?
- b. Bagaimanakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar IPS Pada Pokok Bahasan Tokoh-Tokoh Penting dalam Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Siswa Kelas V A SDN Mangli 01?

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar melalui penerapan metode bermain peran pada siswa kelas VA SDN Mangli 01 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2010/2011. Subyek

penelitian ini adalah siswa kelas VA dengan jumlah 44 siswa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain yang dipakai dalam penelitian ini adalah model skema spiral dari Hopkins dengan tahap penelitian tindakan yang meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa analisis jawaban siswa terhadap tes akhir siklus I, dan tes akhir siklus II, analisis aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS, dan dalam memecahkan masalah IPS, serta jawaban siswa terhadap wawancara yang dilakukan peneliti.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah 1) Penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada pokok bahasan tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan di kelas VA SDN Mangli 01 dapat meningkatkan aktivitas siswa, karena melalui metode ini siswa dapat memerankan langsung suatu kejadian atau konsep yang abstrak menjadi konkret, sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi aktif. Hal ini dapat dilihat setelah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) aktivitas siswa mengalami peningkatan, data observasi aktivitas siswa menunjukkan sebagai berikut : pada siklus I, yaitu 67,34%. Sedangkan hasil persentase aktivitas siswa pada siklus II, yaitu 89,1%; 2) Penerapan metode bermain peran (*role playing*) di kelas VA SDN Mangli 01 dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena melalui metode bermain peran siswa mengalami langsung suatu konsep yang masih abstrak menjadi konkret sehingga pengetahuan yang didapatkan oleh siswa dengan mudah dapat dimengerti dan juga dapat bertahan lama diingatan siswa dikarenakan siswa mengalaminya secara langsung. Hasil belajar siswa setelah penggunaan metode bermain peran (*role playing*) pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1 secara klasikal sebesar 90,25% dari 41 siswa kelas VA terdapat 37 siswa yang tuntas. Pada tindakan siklus II tingkat ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan menjadi 100%, dari 43 siswa kelas VA yang mengikuti pembelajaran.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Pada Pokok Bahasan Tokoh-tokoh Penting Dalam Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Siswa Kelas V Semester II SDN Mangli 01 Jember Tahun Ajaran 2010/2011”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada 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. Dr. Ir T Sutikto, M.Sc selaku Rektor Universitas Jember;
2. Drs. Imam Muchtar, SH, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Drs. Nuriman, Ph,D, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
5. Prof. Dr. Bambang Hari Purnomo, M.A. selaku Dosen Pembimbing I dan Senny Weyara Dienda S, S.Psi. selaku Dosen Pembimbing II;
6. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd. dan Dra. Yayuk Mardiaty, M.A selaku Dosen Penguji;
7. Achmad Suhardjo, M.Pd selaku kepala sekolah SDN Mangli 01 Jember;
8. Supriatin, S.Pd. selaku guru kelas V SDN Mangli 01 Jember;
9. Guru-guruku sejak Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh ikhlas dan kesabaran;
10. Irdayana Amir yang selalu memberi motivasi untuk menjadi yang lebih baik. Semoga Allah selalu melimpahkan Rahmat yang tak henti-henti untuknya;
11. Haris setiawan, Darwis, Rais, Hadriyanti, Sury Yono, Krisno Indrawan Nani, Ridha Hazar (Alm.), Fahroel Noesa, Aswar Saputra, Ahmad Subur, Hely

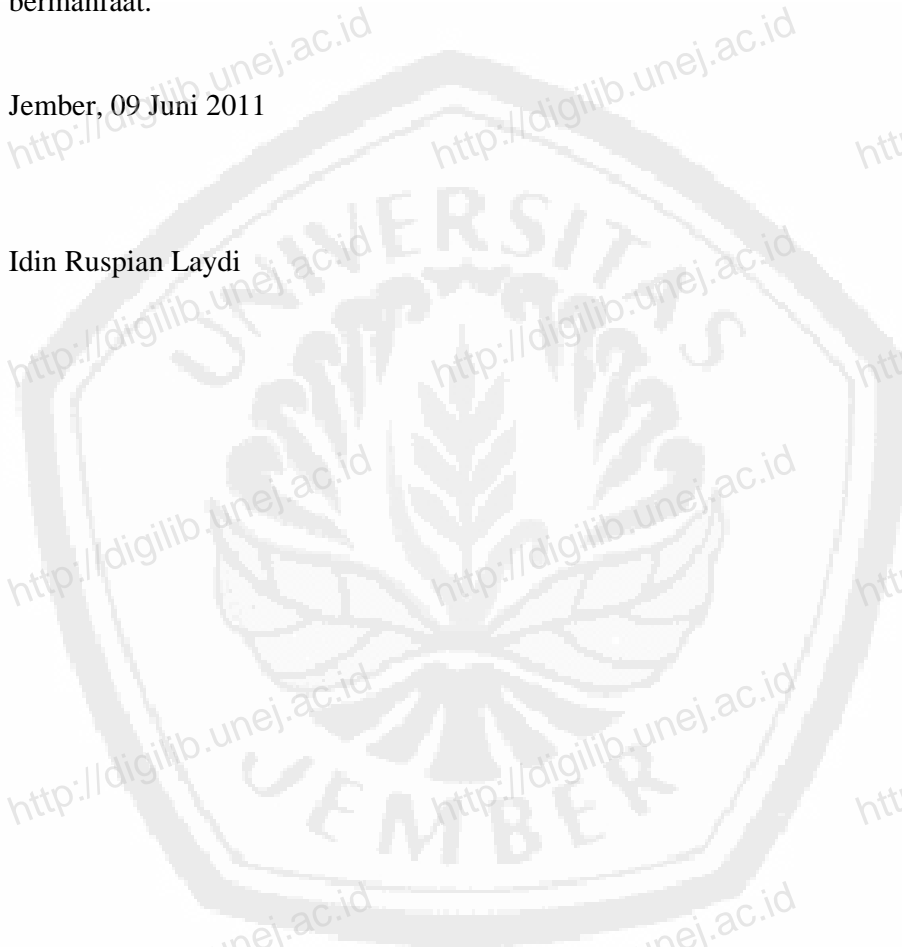
Akbar, Oky Lindasari dan Galih Rahayu K.P yang telah banyak membantu dalam penyusunan Skripsi ini;

12. Teman-teman di S1 PGSD yang telah banyak membantu selama ini.

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

Jember, 09 Juni 2011

Idin Ruspian Laydi



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN BIMBINGAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
HALAMAN RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pembelajaran IPS	6
2.2 Metode Pembelajaran	7
2.3 Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	8
2.3.1 Masalah-masalah Dalam Bermain Peran	9
2.3.2 Prinsip-prinsip Permainan Peran yang Efektif	10
2.4 Aktivitas Belajar Siswa	14

2.5	Hasil Belajar	15
2.6	Peran Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Terhadap Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa	16
2.7	Kerangka Berfikir	17
2.8	Hipotesis	18

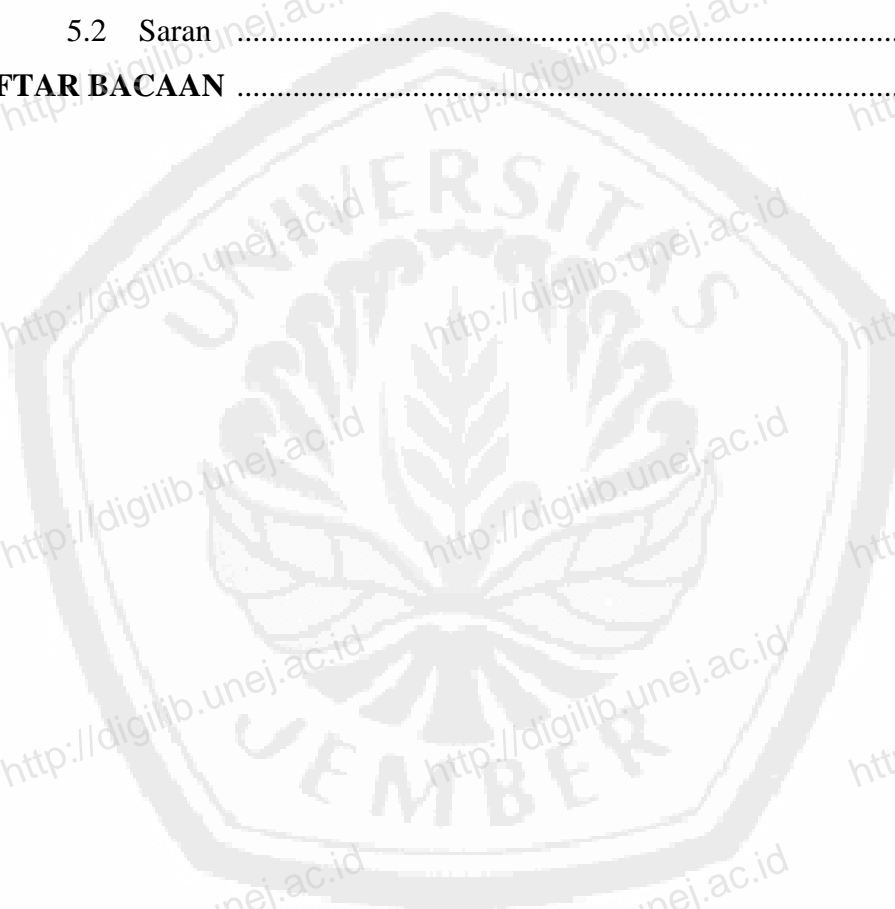
BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1	Tempat Dan Waktu Penelitian	19
3.2	Subjek Penelitian	19
3.3	Definisi Operasional	20
3.4	Rancangan Penelitian	22
3.5	Prosedur Penelitian	23
3.5.1	Tindakan Pendahuluan	23
3.5.2	Pelaksanaan Siklus I	24
3.5.3	Pelaksanaan Siklus II	26
3.6	Metode Pengumpulan Data	27
3.6.1	Metode Observasi	27
3.6.2	Metode Dokumentasi	28
3.6.3	Metode Wawancara	28
3.6.4	Metode Tes	29
3.7	Teknis Analisis Data	29

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

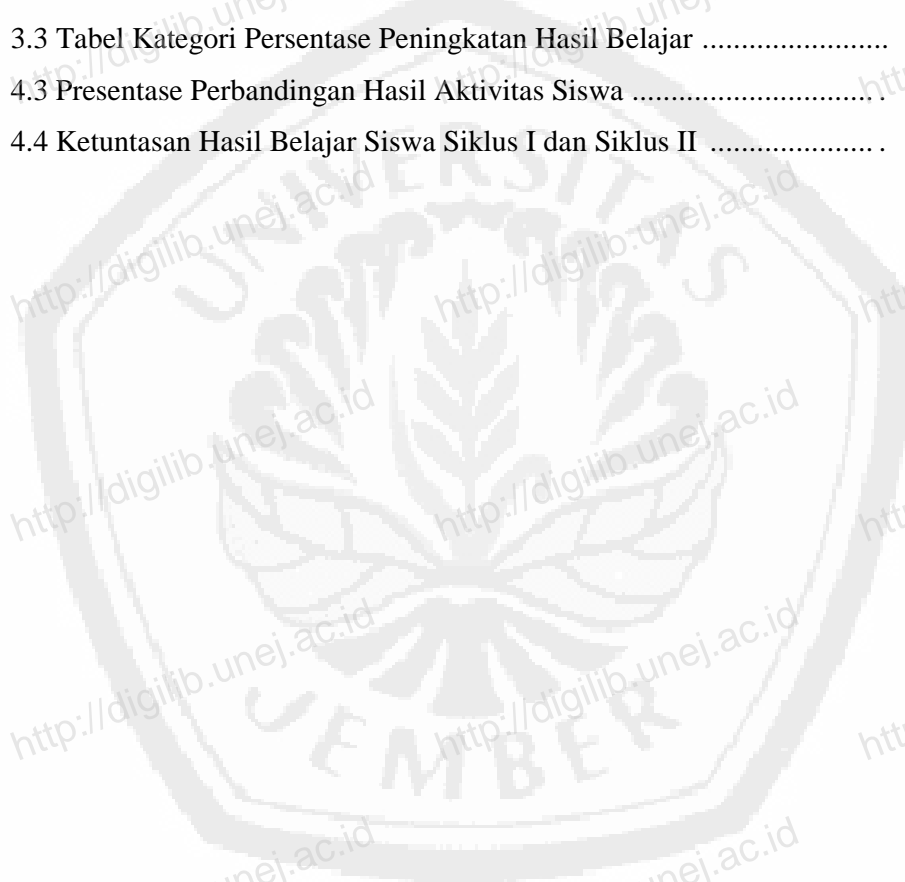
4.1	Situasi Kondisi SDN Mangli 01.....	32
4.2	Hasil Penelitian.....	33
4.2.1	Tindakan Pendahuluan	33
4.2.2	Prasiklus	33
4.2.3	Pelaksanaan Siklus I.....	34
4.2.4	Pelaksanaan Siklus II	38
4.3	Analisis Data	41

4.3.1 Analisis Aktivitas Siswa	41
4.3.2 Analisis Hasil Belajar.....	42
4.3.3 Analisis Hasil Wawancara	43
4.4 Temuan Penelitian.....	44
4.5 Pembahasan.....	45
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	48
DAFTAR BACAAN	49



DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Prosedur Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	12
2.2 Penilaian Hasil Belajar	16
3.1 Tabel Definisi Operasional	20
3.2 Tabel Kriteia Aktivitas Siswa	30
3.3 Tabel Kategori Persentase Peningkatan Hasil Belajar	31
4.3 Presentase Perbandingan Hasil Aktivitas Siswa	41
4.4 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	43



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Desain Penelitian Model Hopskins	22
4.1 Grafik Tingkat Presentase Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	42
4.2 Grafik Tingkat ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	43



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	51
B. Tuntunan Penelitian	53
C 1. Wawancara Guru	54
C 2. Wawancara Siswa	55
D 1. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	57
D 2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	60
E 1. Lembar Observasi Kinerja Guru Siklus I	63
E 2. Lembar Observasi Kinerja Guru Siklus II	65
F 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I	67
F 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II	69
G 1. Lembar Post Tes Siklus I	71
G 2. Lembar Post Tes Siklus II	73
H 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	75
H 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	83
I 1. Lembar Kerja Kelompok Siklus I	98
I 2. Lembar Kerja Kelompok Siklus II	101
J. Observasi Awal Hasil Belajar IPS	102
K. Media	104
L. Skenario Bermain Peran	111
M. Rubrik Penilaian	114
N. Pembagian Siswa ke Dalam Kelompok Diskusi	115
O 1. Foto Kegiatan Siklus I	117
O 2. Foto Kegiatan Pembelajaran Siklus II	121
P. Surat Keterangan Selesai Meneliti	124
Q. Jadwal Penelitian	125
Hasil Kerja Siswa	126