



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN
PKN TEMA K3 (KEBERSIHAN, KESEHATAN DAN KEAMANAN)
DI KELAS III SDN 1 SETAIL GENTENG BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2013-2014**

SKRIPSI

Oleh

**Alfi Yulfika Dian Fitrianna
NIM. 10210204070**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2014**



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN
PKN TEMA K3 (KEBERSIHAN, KESEHATAN DAN KEAMANAN)
DI KELAS III SDN 1 SETAIL GENTENG BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2013-2014**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Sarjana (SI)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Oleh

**Alfi Yusfika Dian Fitrianna
NIM 100210204070**

**PROGRAM STUDI S I PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2014**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk.

1. Ayahanda tercinta dan Ibunda tersayang. Terima kasih atas cinta, kasih, doa dan pengorbanan yang telah diberikan hingga sekarang.
2. Guru-guruku sejak TK sampai SMK dan dosen-dosenku terimakasih yang telah memberikan ilmu serta membimbingku dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
3. Kepala Sekolah dan rekan guru SDN 1 Setail yang telah membantuku dan memberikan dorongan.
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena di dalam mencoba itulah kita menemukan dan membangun kesempatan untuk berhasil

(Mario Teguh) *)

Kegagalan dalam kehidupan adalah orang-orang yang tidak menyadari betapa dekatnya dia dengan kesuksesan saat mereka berhenti (Thomas Alfa Edison) **)

*) [@kata-kata.mutiara](http://id.kata-kata.bijak.mario.teguh). [11 Desember 2013]

**⁾ <http://kisahromance.blogspot.com>. [11 Desember 2013]

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Alfi Yusfika Dian Fitrianna

NIM : 100210204070

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran PKn Tema K3 (Kebersihan, Kesehatan Dan Keamanan) di Kelas III SDN 1 Setail Genteng Banyuwangi Tahun Pelajaran 2013-2014” 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 adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 20 Januari 2014

Yang menyatakan,

Alfi Yusfika Dian Fitrianna
NIM 100210204070

HALAMAN PENGAJUAN

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN
PKN TEMA K3 (KEBERSIHAN, KESEHATAN DAN KEAMANAN)
DI KELAS III SDN 1 SETAIL GENTENG BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2013-2014**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
Untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (SI)
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama : Alfi Yusfika Dian Fitrianna
NIM : 100210204070
Angkatan tahun : 2010
Daerah Asal : Banyuwangi
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 21 Desember 1991
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ S I PGSD

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP 19610729 198802 2 001

Dra. Yayuk Mardiyati, M.A.
NIP 19580614 198702 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul ” Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran PKn Tema K3 (Kebersihan, Kesehatan Dan Keamanan) di Kelas III SDN 1 Setail Genteng Banyuwangi Tahun Pelajaran 2013-2014” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari : selasa

tanggal : 20 Januari 2014

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

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

Dra. Yayuk Mardiyati, M.A.
NIP 19580614 198702 2 001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Muhtadi Irvan, S. Pd. M. Pd
NIP 19540917 1980010 1 002

Dr. Nanik Yuliyati, M.Pd
NIP 19610729 198802 2 001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran PKN Tema K3 (Kebersihan, Kesehatan dan Keamanan) di Kelas III SDN 1 Setail Genteng Banyuwangi Tahun Pelajaran 2013-2014; Alfi Yufika Dian Fitrianna, 100210204070; 2014: 57 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu program pendidikan berdasarkan nilai-nilai pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari. Untuk itu diperlukan metode yang tepat dalam pembelajarannya. Kenyataannya berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti ditemukan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa rendah. Hal itu disebabkan pembelajaran umumnya masih didominasi dengan metode ceramah yang menyebabkan siswa pasif karena siswa hanya mendengarkan saja tanpa adanya suatu kegiatan yang bermakna. Oleh karena itu kegiatan belajar mengajar kurang optimal, sebab siswa hanya sebatas mendengarkan uraian guru, mencatat dan sesekali bertanya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III melalui penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PKN Tema K3 (Kebersihan, Kesehatan dan Keamanan) di SDN 1 Setail Genteng Banyuwangi Tahun Pelajaran 2013-2014. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III melalui penerapan metode *role playing* pada Tema K3

(Kebersihan, Kesehatan dan Keamanan) mata pelajaran PKn di SDN 1 Setail Genteng Banyuwangi Tahun Pelajaran 2013-2014.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 1 Setail dengan jumlah 20 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014 di SDN 1 Setail, Kecamatan Genteng, Kabupaten Banyuwangi.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Hasil observasi aktivitas dan hasil belajar siswa dianalisis secara deskriptif. Peneliti menetapkan target pencapaian untuk aktivitas belajar siswa secara klasikal dengan kriteria sangat tinggi, sedangkan untuk hasil belajar siswa harus mencapai kriteria ketuntasan minimal atau 70%.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan aktivitas belajar siswa yang semula pada pra siklus sebesar 33,42%, meningkat menjadi 66,59 % pada siklus 1, dan pada siklus 2 semakin meningkat menjadi 76,17%. Hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 35%, sedangkan pada siklus 1 meningkat menjadi 60%, dan pada siklus 2 meningkat menjadi 90%.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas III SDN 1 Setail semester ganjil tahun ajaran 2013/2014. Saran untuk SDN 1 Setail dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran hendaknya menggunakan metode yang tepat agar siswa yang mengikuti proses belajar memperoleh hasil yang maksimal, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah swt. yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam yang selalu tercurahkan untuk junjungan Nabi Besar Muhammad saw, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran PKn Tema K3 (Kebersihan, Kesehatan Dan Keamanan) di Kelas III SDN 1 Setail Genteng Banyuwangi Tahun Pelajaran 2013-2014”. Skripsi ini diajukan 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 proposal skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang tidak terhingga kepadapihak-pihak sebagai berikut.

1. Drs. Moh Hasan, M,Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
4. Drs. Nuriman, Ph.D., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
5. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Dra. Yayuk Mardiaty, M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini;
6. Drs. H. Imam Muchtar, S.H.,M.Hum. selaku Dosen Pembahas;
7. Dr. H. Muhtadi Irvan, M. Pd. Selaku Dosen Penguji;

8. Kepala Sekolah dan Guru Kelas III SDN 1 Setail yang telah memberikan izin penelitian;
9. Seluruh keluarga besarku yang selalu membantu kelancaran perkuliahanku;
10. Teman-teman di kos Astri Melati yang saya sayangi. Khususnya untuk Rodyah Fitriani, Uswatun Hasanah, Luluk Ulfa Hasanah, Ifitachiatur Rusda, Elvira Rosalina serta Rully Ayu Permatasari yang selalu memberi semangat dan dukungan serta bantuan dalam menyelesaikan skripsi saya.
11. Teman-teman angkatan 2010, khususnya teman-teman PPL. Semoga Allah selalu melimpahkan Rahmat yang tak henti-hentinya untuk mereka;
12. Berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan proposal skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulisan selama ini mendapatkan balasan dari Allah Swt. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk memperbaiki proposal skripsi ini. Semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember, 20 Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	iv
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Hakikat PKn	5
2.2 Pembelajaran PKn di SD	6
2.3 Tujuan Pembelajaran PKn di SD	9
2.4 Hakikat Metode Pembelajaran	10
2.5 Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	11

	Halaman
2.5.1 Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	11
2.5.2 Kelebihan Metode <i>Role Playing</i>	11
2.5.3 Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	12
2.6 Sintakmatik Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
2.7 Implementasi Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
2.8 Aktivitas Belajar Siswa	16
2.9 Hasil Belajar Siswa	18
2.9.1 Pengertian Hasil Belajar Siswa	18
2.9.2 Hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar	19
2.10 Penelitian yang Relevan	21
2.11 Kerangka Berfikir	22
2.12 Hipotesis Penelitian	25
BAB 3 METODE PENELITIAN	26
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	26
3.2 Subjek Penelitian	26
3.3 Pendekatan dan Jenis Penelitian	26
3.4 Definisi Operasional	27
3.5 Desain Penelitian	28
3.6 Metode Pengumpulan Data	32
3.7.1 Metode Wawancara.....	32
3.7.2 Metode Observasi.....	33
3.7.3 Metode Tes	33
3.7.4 Metode Dokumentasi.....	33
3.7 Teknik Analisis Data	33
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Pelaksanaan Penelitian	36
4.2 Hasil Penelitian	36

	Halaman
4.2.1Pra Siklus.....	37
4.1.2 Siklus 1	42
4.1.3 Siklus 2	48
4.3 Pembahasan	52
BAB 5PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Struktur Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
2.2 Rancangan Kegiatan Pembelajaran.....	14
3.2 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa	34
3.3 Kriteria Penguasaan Pemahaman/Hasil Belajar Siswa	35
4.1 Jadwal pelaksanaan penelitian	36
4.2Aktivitas Belajar Siswa Pra Siklus pada Masing-Masing Indikator	38
4.3Kriteria penilaian AktivitasBelajarSiswaPraSikluspada Masing-Masing Siswa	39
4.4 Persentase Hasil Belajar Siswa Klasikal pada Pra Siklus	40
4.5 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa PraSiklus pada Masing-Masing Siswa	40
4.6 AktivitasBelajar Siswa Siklus 1 pada Masing-Masing Indikator	43
4.7 Kriteria penilaian AktivitasBelajarSiswaSiklus I pada Masing-Masing Siswa	44
4.8 PersentaseHasil BelajarPKnSiswa Klasikal pada Siklus 1	45
4.9Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa Siklus1 pada Masing-Masing Siswa	45
4.10 AktivitasBelajar Siswa Siklus 2 pada Masing-Masing Indikator	49
4.11 Kriteria penilaian AktivitasBelajarSiswaPraSikluspada Masing- Masing Siswa.....	50
4.12 PersentaseHasil BelajarSiswaKlasikal pada Siklus 2	50
4.13HasilBelajarSiswaSiklus 2 pada Masing-Masing Siswa.....	51
4.14 Aktifitas Belajar Siswa pada Masing-masing Indikator	52
4.15PersentaseKetuntasan HasilBelajarSiswa	55

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berfikir	24
3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	29
4.1 Diagram Aktivitas Belajar Siswa Pra Siklus pada Masing-Masing Indikator ...	39
4.2 Diagram Kriteria Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pra Siklus	40
4.3 Diagram Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus 1 pada Masing-Masing Indikator	44
4.4 Diagram Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1 pada Masing-Masing Siswa	46
4.5 Diagram Aktivitas Belajar Siswa Siklus 2 pada Masing-Masing Indikator	49
4.6 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus 2 pada Masing-Masing Siswa	51
4.7 Diagram Motivasi Belajar Siswa pada Masing-Masing Indikator	52
4.8 Diagram Hasil Belajar Siswa	55

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matrik Penelitian	62
Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data	64
B.1 Pedoman Wawancara.....	65
B.2 Pedoman Observasi	71
B.3 Pedoman Tes.....	74
B.4 Pedoman Dokumentasi	74
Lampiran C. Daftar Nama Siswa	75
Lampiran D. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	76
D1. Lembar Observasi Pra Siklus	76
D2. Lembar Observasi Siklus 1.....	91
D3. Lembar Observasi Siklus 2.....	111
Lampiran E. Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa.....	121
E1. Lembar Observasi Pra Siklus.....	121
E2. Lembar Observasi Siklus 1	123
E3. Lembar Observasi Siklus 2	125
Lampiran F. Lampiran RPP	127
F1. RPP Pra Siklus	127
F2. RPP Siklus 1.....	132
F3. RPP Siklus 2.....	140
Lampiran G. Naskah Drama	148
G1. Naskah Drama Siklus 1	148
G2. Naskah Drama Siklus 2	154
Lampiran H. Soal Tes Hasil Belajar	156

	Halaman
G1. Soal Tes Hasil Belajar Siklus 1	156
G2. Soal Tes Hasil Belajar Siklus 2	157
Lampiran I. Kisi-kisi Soal.....	158
I1. Kisi-kisi Soal Siklus 1	158
I2. Kisi-kisi Soal Siklus 2.....	165
Lampiran J. Lembar Kerja Siswa.....	171
Lampiran K. Kunci Jawaban.....	172
K1. Kunci Jawaban Soal Siklus 1	172
K2. Kunci Jawaban Soal Siklus 2	174
Lampiran L. Foto	175
Lampiran M. Bukti Otentik Pekerjaan Siswa	177
Lampiran N. Surat Ijin Penelitian	183
Lampiran O. Surat Keterangan dari Sekolah	184

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan yang meliputi 1) latar belakang, 2) rumusan masalah, 3) tujuan penelitian, 4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Sekolah sebagai lembaga pendidikan sangat berperan dalam mengembangkan sisi afektif siswa bukan kognitif semata. Di sekolah ada pelajaran khusus yang akan membentuk karakteristik siswa salah satunya yaitu pelajaran PKn, yang mana Pendidikan Kewarganegaraan dirumuskan secara luas untuk mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu program pendidikan berdasarkan nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari.

Menurut Mardiaty (2010: 4) tujuan utama PKn ada tiga, yaitu: 1) membentuk warga negara yang cerdas (*intelligence citizen*), 2) membentuk warga negara yang bertanggung jawab (*civic responsibility*), 3) membina partisipasi warga negara (*civic participation*).

Dalam mengajarkan pelajaran PKn tersebut metode mempunyai andil yang cukup besar dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak didik, akan ditentukan oleh korelevansi penggunaan suatu metode yang sesuai dengan tujuan. Itu berarti tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat, sesuai dengan standart keberhasilan yang terpatrit di dalam tujuan.