



**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS POKOK
BAHASAN JUAL BELI PADA SISWA KELAS III SDN MANGLI 01
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

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:

**MUHAMMAD MARFAN RAMADHAN
NIM 070210204017**

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

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Swt, kupersembahkan skripsi ini sebagai ungkapan rasa terima kasih, bakti, cinta, dan juga untuk memenuhi harapan:

1. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Ayahanda tercinta La.Ode Ma'ruf dan Ibunda tersayang Suriani yang tiada hentinya memberikan doa dan motivasi serta dukungannya selama proses perkuliahan sampai selesai;
3. Ibu Dr. Nanik Yuliati, M. Pd. dan Bapak Drs. Sutjitro, M.Si yang telah sabar membimbing saya selama ini. Semoga Allah selalu melimpahkan rahmat yang tak henti-hentinya untuknya;
4. Guru-guruku sejak Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh keikhlasan dan kesabaran;
5. Kepala Sekolah dan para guru-guru SDN Mangli 01 yang telah mengizinkan dan membantu saya dalam penelitian ini;
6. teman-teman asrama PGSD UNEJ yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu memberikan dukungan, semangat, do'a, nasihat, canda tawa, kebersamaannya, semoga langkah kita mendapat ridho-Nya.

MOTTO

Menuntut Ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim, mengulanginya adalah zikir, membelajarkannya adalah sedekah, mempertahankannya adalah jihad. Dengan Ilmu, hati menjadi lapang, meluas cara pandang, membuka cakrawala. Sehingga jiwa dapat keluar dari berbagai keresahan, kegundahan dan kesusahan.

(Gito)*

Jangan pernah berputus asa dari rahmat Allah dan jangan lupa pertolongan Allah akan turun sesuai dengan tingkat kesulitannya.

Sungguh pada diri Rasulullah itu teladan yang baik bagi kamu, bagi orang yang mengharap rahmat Allah.

(Al Qur'an dan Terjemahan Surat Al-Ahzaab 21)*

*) Gito, 2010, Model Pembelajaran Langsung. Kendari: Universitas Haluoleo.

*) Departemen Agama Republik Indonesia. 1998. *Al Qur'an dan terjemahannya*. Semarang: PT Kumudasmoro Grafindo

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa :

Nama : Muhammad Marfan Ramadhan

NIM : 070210204017

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (SI)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul: “Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Jual Beli Pada Siswa Kelas III SDN Mangli 01 Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2010/2011.” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan subtransi disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun serta 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 manapun serta bersedia mendapat sangsi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Juni 2011

Yang menyatakan,

Muhammad Marfan Ramadhan
NIM. 070210204017

HALAMAN PENGAJUAN

PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS POKOK BAHASAN JUAL BELI PADA SISWA KELAS III SDN MANGLI 01 KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 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:

Nama Mahasiswa : Muhammad Marfan Ramadhan
NIM : 070210204017
Angkatan tahun : 2007
Daerah Asal : Wakatobi
Tempat, tanggal lahir : Kendari, 26 Mei 1986
Jurusan/ program Studi : Ilmu Pendidikan/ S1 PGSD

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP. 196107291988022001

Drs. H. Sutjitro, M.Pd.
NIP. 195806241986011001

SKRIPSI

**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS POKOK BAHASAN
JUAL BELI PADA SISWA KELAS III SDN MANGLI 01
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

Oleh :

MUHAMMAD MARFAN RAMADHAN

NIM.070210204017

Pembimbing :

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

Dosen Pembimbing II : Drs.H. Sutjiro, M.Si

PENGESAHAN

Skripsi berjudul ” Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Jual Beli Pada Siswa Kelas III SDN Mangli 01 Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2010/2011” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Kamis, 09 Juni 2011

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas.

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dra. Yayuk Mardiyati, M.A
NIP. 195806291987022001

Drs. H. Sutjitro, M. Pd
NIP. 195806241986011001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Nanik Yuliyati, M. Pd
NIP. 194711131979031001

Drs. Anwar Rozak, M.S
NIP. 196107291988022001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

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

PRAKATA



Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah Swt atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul *“Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Jual Beli Pada Siswa Kelas III SDN Mangli 01 Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2010/2011.”* Karya Ilmiah ini disusun untuk memenuhi salah satu mata kuliah Pendidikan strata satu (SI) pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak yang dengan ikhlas memberikan bimbingan, dorongan, semangat, kritik, dan saran kepada penulis. Oleh karena itu penulis menghaturkan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

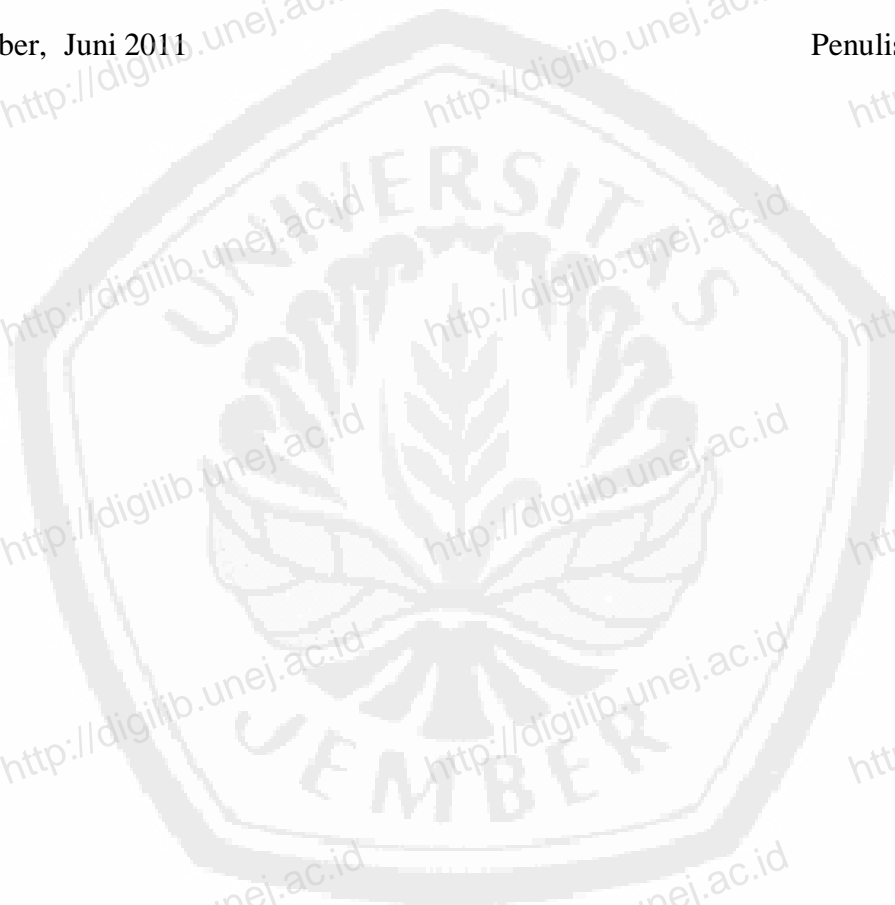
1. Rektor Universitas Jember;
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
5. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan membimbing dengan penuh sabar;
6. Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas IIIB SDN Mangli 01 Kabupaten Jember;
7. Bunda Ros dan Keluarga yang telah merawat, mengasuh dan menyayangi kami selama ini;
8. teman-temanku Kartika Sari, Rhida Hazar, Wa.Ode Nur Alim, Jermin, Sitti Susilawati, Hendra Sandy, Idin Ruspian Laydi, Darwis, Muhammad Zaenal,

Fahrul Noesa, Suwardi, Ahmad Subur, Muh. Sahrifin dan L. Muh. Miftahudin.

Semoga segala bantuan dan bimbingan yang telah mereka berikan, mendapat balasan dari Allah Swt. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semuanya. Amin.

Jember, Juni 2011

Penulis



RINGKASAN

PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS POKOK BAHASAN JUAL BELI PADA SISWA KELAS III SDN MANGLI 01 KABUPATEN JEMBER TAHUN AJARAN 2010/2011; Muhammad Marfan Ramadhan; NIM 070210204017; 2011: 54 Halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Menurunnya aktivitas dan nilai hasil belajar IPS di sekolah disebabkan oleh beberapa faktor antara lain; metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih bersifat konvensional, sehingga pemahaman terhadap konsep-konsep IPS sulit dipahami oleh siswa dan juga berakibat pada kemampuan siswa dalam memecahkan masalah IPS dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah IPS, guru memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran serta siswa dapat menemukan dan membangun pengetahuan dari realitas yang ada di sekitarnya secara mandiri. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) mata pelajaran IPS siswa kelas IIIB SDN Mangli 01 Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2010/2011. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar IPS pokok bahasan jual beli siswa kelas III SDN Mangli 01 Kabupaten Jember tahun pelajaran 2010/2011 dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). (2) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar IPS pokok bahasan jual beli siswa kelas III SDN Mangli 01 Kabupaten Jember tahun pelajaran 2010/2011 dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Tujuan Penelitian ini yaitu (1) Untuk meningkatkan aktivitas belajar IPS pada pokok bahasan jual beli melalui penggunaan metode bermain peran (*role playing*) pada siswa kelas III SDN Mangli 01 Kabupaten Jember tahun pelajaran 2010/2011; (2) Untuk meningkatkan hasil

belajar IPS pokok bahasan jual beli melalui penggunaan metode bermain peran (*role playing*) pada siswa kelas III SDN Mangli 01 Kabupaten Jember tahun pelajaran 2010/2011. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IIIB dengan jumlah siswa 32 anak. Prosedur pelaksanaan penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi. 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.

Pengambilan data dilaksanakan mulai tanggal 23 Mei 2011 sampai dengan tanggal 25 Mei 2011 Pada siklus I, untuk aktivitas siswa secara individual hanya 23 siswa yang mencapai $\geq 65\%$ sedangkan 9 siswa mendapatkan $< 65\%$ dan tes hasil belajar dari 32 siswa yang mengikuti tes yang tuntas sejumlah 23 siswa dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa. Siklus II untuk aktivitas siswa secara individual dari 32 siswa, 32 siswa yang mencapai $\geq 65\%$.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) siswa mengalami peningkatan aktivitas terlihat pada aktivitas secara klasikal Siklus I sebesar 52,85% dan siklus II sebesar 65,38% dari persentase keaktifan siswa di siklus II, suatu kelas dinyatakan aktif apabila telah mencapai persentase $\geq 65\%$ dari skor maksimal 100%. (2) siswa mengalami peningkatan hasil belajar tingkat ketuntasan belajar siswa sebelum tindakan siklus I tingkat ketuntasan hasil belajar menjadi 71,87%. Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa terlihat setelah tindakan siklus II dengan persentasi sebesar 100%, jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa karena seorang siswa.

Saran dari penelitian ini adalah kepada guru agar dapat menerapkan atau menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran lain yang dianggap cocok sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang digunakan dengan memperhatikan kesesuaian antara materi dengan teknik mengajar dan pemilihan media pembelajaran.

DAFTAR ISI

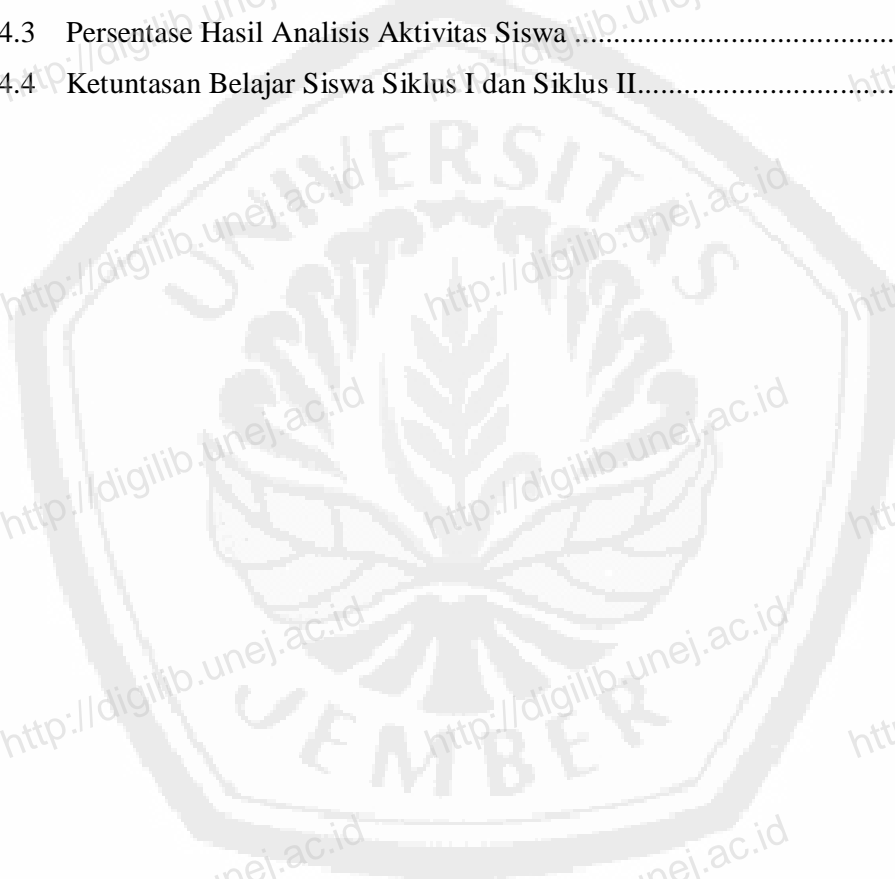
	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
HALAMAN KETERANGAN JUDUL DAN DOSEN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
PRAKATA	viii
RINGKASAN	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Pembelajaran	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Pembelajaran	5
2.2 Pembelajaran IPS di SD	9
2.3 Strategi Pembelajaran IPS	11
2.4 Metode Bermain Peran	12
2.4.1 Tujuan Pembelajaran Bermain Peran	13
2.4.2 Prinsip-Prinsip Penerapan Bermain Peran Yang Efektif	14

2.4.3 Kelebihan Metode Bermain Peran	17
2.4.4 Kelemahan Metode Bermain Peran	18
2.5 Aktivitas Belajar	19
2.6 Hasil Belajar	21
2.7 Hipotesis	22
BAB 3. METODE PENELITIAN	
3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian	23
3.2 Subjek Penelitian	23
3.3 Definisi Operasional	23
3.3.1 Pengertian Metode Bermain Peran	23
3.3.2 Aktivitas Brlajar	24
3.3.3 Hasil Belajar	24
3.4 Pendekatan dan Jenis Penelitian	25
3.5 Rancangan Penelitian	26
3.6 Prosedur Penelitian	26
3.6.1 Tindakan Pendahuluan	26
3.6.2 Pelaksanaan Siklus I	26
3.6.3 Pelaksanaan Siklus II	29
3.7 Metode Pengumpulan Data	29
3.7.1 Metode Observasi	30
3.7.2 Metode Wawancara	30
3.7.3 Metode Dokumentasi	31
3.7.4 Metode Tes	31
3.8 Data dan Sumber Data	31
3.9 Analisis Data	32
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Situasi Kondisi SDN Mangli 01	34
4.2 Hasil Penelitian	35

4.2.1 Tindakan Pendahuluan	35
4.2.2 Pelaksanaan Siklus I	35
4.2.3 Pelaksanaan Siklus II	40
4.3 Analisis Data	43
4.3.1 Analisis Aktivitas Siswa	43
4.3.2 Analisis Hasil Belajar Siswa.....	44
4.3.3 Analisis Hasil Wawancara	46
4.4 Temuan Penelitian.....	46
4.5 Pembahasan	47
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	50
5.1.1 Kesimpulan Aktivitas Siswa.....	50
5.1.2 Kesimpulan Hasil Belajar Siswa.....	50
5.2 Saran	51
DAFTAR BACAAN	52
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa	32
3.2 Kategori persentase peningkatan hasil belajar	33
4.1 Hasil Analisis Aktivitas Siswa Siklus I.....	38
4.2 Hasil Analisis Aktivitas Siswa Siklus II	42
4.3 Persentase Hasil Analisis Aktivitas Siswa	43
4.4 Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	45



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Desain Penelitian Model Hopskin	25
4.1 Grafik Tingkat Persentase Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	44
4.2 Grafik Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	45



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	55
B. Pedoman Pengumpulan Data	56
C. Lembar Observasi Aktivitas Siswa dan Guru	58
D. Lembar Observasi Siswa Siklus I	61
E. Lembar Wawancara Siklus I	62
F. Lembar Kriteria Penilaian LKS	63
G. Silabus, RPP, Naskah Bermain Peran	64
H. LKK dan LKS	71
I. Daftar Analisis Siklus 1	75
J. Daftar Analisis Siklus II	86
K. Lembar Hasil Wawancara	90
L. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	92
M. Foto Kegiatan Penelitian	93
N. RPP Pra Siklus	97
O. Denah SDN Mangli 01 Jember	100
P. Surat Izin Penelitian	102
Q. Surat Keterangan Selesai Penelitian	103