



**PENGGUNAAN METODE PERMAINAN DENGAN BANTUAN MEDIA
GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN KEGIATAN JUAL
BELI PADA SISWA KELAS III DI SDN PECORO 01 RAMBIPUJI JEMBER
TAHUN AJARAN 2009/2010**

Oleh

**Sapta Yuli Hidayati
NIM. 070210204221**

**PROGRAM STUDI S1 PGSD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2010**



**PENGGUNAAN METODE PERMAINAN DENGAN BANTUAN MEDIA
GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN KEGIATAN JUAL
BELI PADA SISWA KELAS III DI SDN PECORO 01 RAMBIPUJI JEMBER
TAHUN AJARAN 2009/2010**

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu
Syarat untuk Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh

**Sapta Yuli Hidayati
NIM. 070210204221**

**PROGRAM STUDI S1 PGSD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2010**

**PENGGUNAAN METODE PERMAINAN DENGAN BANTUAN MEDIA
GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN KEGIATAN JUAL
BELI PADA SISWA KELAS III DI SDN PECORO 01 RAMBIPUJI JEMBER
TAHUN AJARAN 2009/2010**

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu
Syarat untuk Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh

Sapta Yuli Hidayati
NIM. 070210204221

Pembimbing:

Dosen Pembimbing I : Dr.H. Sukidin, M.Pd.

Dosen Pembimbing I : Drs. H. Sutrisno Djaja, M.M.

HALAMAN PENGAJUAN
PENGGUNAAN METODE PERMAINAN DENGAN BANTUAN MEDIA
GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN KEGIATAN JUAL
BELI PADA SISWA KELAS III DI SDN PECORO 01 RAMBIPUJI JEMBER
TAHUN AJARAN 2009/2010

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 : **Sapta Yuli Hidayati**
NIM : **070210204221**
Angkatan tahun : **2007**
Daerah Asal : **Jember**
Tempat/Tanggal Lahir : **Jember, 25 Juli 1987**
Jurusan/Program : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar/ S I PGSD**

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. H. Sukidin, M.Pd.
NIP 19660323199301 100 1

Drs. H. Sutrisno Djaja, M.M
NIP 19540302198601 100 1

RINGKASAN

Penggunaan Metode permainan dengan bantuan media gambar dengan Bantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Kegiatan Jual Beli Pada Siswa Kelas III di SDN Pecoro 01 Rambipuji – Jember Tahun Ajaran 2009/2010.

Sapta Yuli Hidayati, NIM 070210204221, 2010, 100 Halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeritas Jember.

Kesulitan siswa dalam memahami materi dalam pembelajaran IPS dikarenakan metode yang digunakan guru cenderung monoton yaitu ceramah dan penugasan. Juga anggapan siswa mengenai materi pembelajaran IPS yang bersifat hafalan saja. Hal ini menyebabkan rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan berbicara sendiri dengan teman sebangkunya dan cenderung bosan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini membuat hasil belajar siswa kurang dari standart ketuntasan yang ditentukan.

Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan metode permainan dengan bantuan media gambar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Pecoro 01 Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2009/2010. Pengambilan data dalam penelitian ini dilaksanakan di SDN Pecoro 01 Kecamatan Rambipuji, dimulai pada tanggal 21 April 2010 sampai tanggal 05 Mei 2010, subyek penelitian adalah siswa kelas III dengan jumlah siswa 28 anak, terdiri dari 14 laki-laki dan 14 perempuan. Jenis penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa analisis jawaban siswa terhadap tes akhir siklus I, dan tes akhir sklus II, analisis aktifitas siswa selama siklus I dan II, jawaban guru dan siswa terhadap wawancara yang dilakukan peneliti.

Hasil analisis pada aktivitas guru, siswa dan hasil belajar siswa selama pembelajaran IPS pada siklus I yaitu aktivitas guru mencapai 67%, aktivitas siswa mencapai 54,1% dengan kriteria cukup aktif, dan hasil belajar siswa 64,3%. Pada siklus II aktivitas guru meningkat menjadi 94%, aktivitas siswa meningkat menjadi 71,4% dengan kriteria aktif, dan hasil belajar siswa meningkat menjadi 78,6% .

Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) Penerapan metode permainan dengan bantuan media gambar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Pecoro 01 Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember berjalan dengan baik dan membuat siswa senang, antusias, dan tertarik mengikuti pembelajaran (2) pembelajaran IPS dengan menggunakan metode permainan dengan bantuan media gambar dapat meningkatkan aktifitas siswa dari siklus I mencapai 54,1% dengan kriteria cukup aktif, kemudian mengalami peningkatan 17,3% menjadi 71,4% dengan kriteria aktif, (3) ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 64,3% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 14,3% menjadi 78,6%. sehingga pembelajaran dianggap sudah tuntas.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN BIMBINGAN	iii
HALAMAN PENGAJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR GRAFIK	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Pembelajaran	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pembelajaran IPS	6
2.2 Teori Tentang Metode Permainan	7
2.3 Teori Tentang Media	9
2.3.1 Pengertian Media	9
2.3.2 Fungsi Media	9
2.3.3 Media Gambar	10
2.4 Aktivitas Siswa	10

2.5 Hasil Belajar Siswa	12
2.6 Materi Pembelajaran IPS di SD	13
2.7 Kecocokan Antara Metode Permainan dengan Bantuan Media Gambar Pada Pokok Bahasan Kegiatan Jual Beli	14
2.8 Penelitian Terdahulu	15
2.9 Hipotesis	16
BAB 3. METODE PENELITIAN	
3.1 Waktu Dan Tempat Penelitian	17
3.2 Subjek Penelitian.....	17
3.3 Definisi Operasional.....	17
3.4 Pendekatan dan Jenis Penelitian	19
3.5 Desain Penelitian	19
3.6 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	21
3.6.1 Tindakan Pendahuluan	21
3.6.2 Pelaksanaan Siklus I	21
3.6.3 Pelaksanaan Siklus II	23
3.7 Metode Pengumpulan Data.....	25
3.7.1 Metode Observasi	25
3.7.2 Metode Tes	25
3.7.3 Metode Wawancara	26
3.7.4 Metode Dokumentasi	26
3.8 Teknis Analisis Data.....	26
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Tindakan Pendahuluan	29
4.2 Pelaksanaan Tindakan	30
4.2.1 Siklus I.....	30
4.2.2 Siklus II	33
4.3 Perbandingan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa	36
4.3.1 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Sebelum Penerapan, Siklus I, dan Siklus II	36

4.3.2 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Sebelum Penerapan, Siklus I, dan Siklus II	38
4.4 Analisis Wawancara	39
4.5 Temuan Penelitian	40
4.6 Pembahasan	40
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA.....	45
LAMPIRAN.....	47