



**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DENGAN
MEDIA KANTIN SEKOLAH UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS 3 SDN 02 GENENGADAL PURWODADI**

SKRIPSI

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga**

oleh

Agus Setiyawan

NIM : 292013218

PROGRAM STUDI SI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA

SALATIGA

2017



PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agus Setiyawan
,NIM : 292013218 Email : 292013218@student.uksw.edu
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul tugas akhir : PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DENGAN MEDIA KANTIN
SEKOLAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPS KELAS 3 SDN 02 GENENGADAL PURWODADI
Pembimbing : Prof. Dr. Slameto, M.Pd.

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen SatyaWacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen SatyaWacana.

Salatiga, 5 Januari 2018



Agus Setiyawan



PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agus Setiyawan
NIM : 292013218 Email : 292013218@student.uksw.edu
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul tugas akhir : PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DENGAN MEDIA KANTIN SEKOLAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS 3 SDN 02 GENENGADAL PURWODADI

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen SatyaWacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**

* Hak yang tidak terbatasnya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.
** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing TA dan diketahui oleh pimpinan fakultas(dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 5 Januari 2018

Agus Setiyawan

Mengetahui,
1956

Prof. Dr. Slameto, M.Pd.

LEMBAR PERSETUJUAN

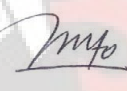
**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DENGAN
MEDIA KANTIN SEKOLAH UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS 3 SDN 02 GENENGADAL PURWODADI**

Oleh
Agus Setiyawan
292013218

Laporan Tugas Akhir ini disetujui untuk ditinjau ulang

Salatiga, Jumat, 11 Agustus 2017

Dosen Pembimbing


Prof. Dr. Slameto, M.Pd

1956

LEMBAR PENGESAHAN

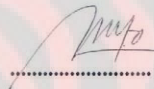
PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DENGAN MEDIA KANTIN SEKOLAH
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS 3 SDN 02 GENENGADAL PURWODADI

oleh
Agus Setiyawan
NIM : 292013218

Laporan tugas akhir ini telah melalui proses peninjauan ulang pada
tanggal 12 Desember 2017

Prof. Dr. Slameto, M.Pd

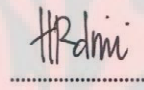
Dosen Pembimbing



8 Januari 2018

Agustina Tyas Asri Hardini, S.Pd., M.Pd

Dosen Penguji



8 Januari 2018

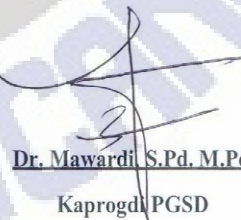

Mengesahkan

1956



Dr. Wasitohadi, M.Pd

Dekan FKIP UKSW



Dr. Mawardi, S.Pd, M.Pd

Kaprogdi PGSD

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia
2. Jadilah seperti karang di lautan yang tetap kokoh diterjang ombak, walaupun demikian air laut tetap masuk kedalam pori-porinya
3. Jangan ingat lelahnya belajar, tapi ingat buah manisnya yang bisa dipetik kelak ketika sukses.
4. Tidak ada hal yang sia-sia dalam belajar karena ilmu akan bermanfaat pada waktunya.

PERSEMBAHAN

1. Tuhan YME yang selalu melimpahkan berkah, rahmat, hidayahnya serta kesehatan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak dan Ibu yang selalu memberikan semangat.
3. Keluarga yang selalu memotivasiku dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Almamater Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga angkatan 2013.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan Tuhan YME, sehingga penulis dapat menyelesaikan seluruh rangkaian dan tugas perkuliahan ini. Salah satu tugas penting untuk memperoleh gelar kesarjanaan adalah penulisan skripsi. Atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Penggunaan Metode Bermain Peran dengan Media Kantin Sekolah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui metode pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah. Keberhasilan penulisan penelitian ini tentunya tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka dari itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Yari Dwikurnaningsih, M.Pd Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
2. Stefanus C. Relmasira, S.Pd, M.S.Ed Kaprodi PGSD Universitas Kristen Satya Wacana
3. Prof. Dr. Slameto, M.Pd dosen pembimbing yang bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran guna memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Elvira Hoesein Radia, S.Pd., S.Mus., M.Pd selaku wali studi Program S1 PGSD FKIP UKSW yang telah mendampingi secara akademik hingga penulis dapat menyelesaikan studinya.
5. Segenap dosen dan staff pengajar jurusan S1 PGSD FKIP UKSW yang memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada penulis.
6. Kepala Sekolah dan guru kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi yang telah memberikan izin dan membantu jalannya penelitian ini.
7. Bapak dan Ibu, yang telah memberikan semangat dan dorongan agar dapat terselesaikannya penulisan skripsi ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa SI PGSD angkatan 2013 yang telah bekerjasama dengan baik serta saling mendukung dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Demikian tugas akhir ini penulis susun, semoga bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya.

Salatiga, 01 Agustus 2017
Penulis

Agus Setiyawan
292013218

ABSTRAK

Setiyawan Agus, *Penggunaan Metode Bermain Peran dengan Media Kantin Sekolah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi*. Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana, Pembimbing Prof. Dr. Slameto, M.Pd

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah berupa rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas 3 SDN Genengadal Purwodadi. Rendahnya hasil belajar disebabkan karena siswa kurang aktif dan antusias pada saat proses pembelajaran serta metode mengajar yang digunakan guru masih konvensional. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS serta mendeskripsikan langkah-langkah model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi.

Subyek penelitian ini berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Data yang didapat akan dianalisis dengan cara memberikan paparan detail kenaikan rata-rata hasil belajar dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa untuk mengetahui selisih peningkatan nilai hasil belajar antar siklus.

Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini yakni terjadinya peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi melalui implementasi model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah. Langkah-langkah model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam pembelajaran siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kemudian guru meminta siswa dalam kelompok untuk berdiskusi dan mempelajari naskah bermain peran, setelah itu guru mengajak siswa ke kantin sekolah untuk bermain peran dan berdialog sesuai dengan naskah yang telah diberikan.

Saran yang dapat disampaikan bagi siswa yaitu untuk mempertahankan peningkatan hasil belajar yang telah didapat serta bagi siswa berkemampuan lebih agar dapat berbagi pengetahuan maupun pengalaman dengan rekannya. Bagi guru, disarankan dapat meningkatkan ketrampilannya dalam menggunakan model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi kepala sekolah, disarankan agar dapat memberikan pengarahan kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran. Model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah merupakan salah satu model pembelajaran yang inovatif dan telah dibuktikan dalam penelitian dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPS pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Kata kunci: hasil belajar, model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah

DAFTAR ISI

COVER	i
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES	iii
LEMBAR PESETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat penelitian.....	5
1.5.1 Manfaat teoritis	5
1.5.2 Manfaat praktis	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori	7
2.1.1 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	7
2.1.2 Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	9

2.1.3	Model Pembelajaran Bermain Peran	9
2.1.4	Langkah-Langkah Model Pembelajaran Bermain Peran	10
2.1.5	Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran B Peran	14
2.1.6	Media Kantin Sekolah.....	15
2.1.7	Hasil Belajar.....	16
2.1.8	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	19
2.2	Kajian Penelitian yang Relevan	21
2.3	Kerangka Berfikir.....	25
2.4	Hipotesis Tindakan.....	26

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian.....	27
3.2	<i>Setting</i> dan Karakteristik Subyek Penelitian	32
3.3	Variabel Penelitian	32
3.4	Rencana Tindakan.....	33
3.4.1	Siklus I	33
3.4.2	Siklus II	38
3.5	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	42
3.5.1	Teknik Pengumpulan Data	42
3.5.2	Instrumen Pengumpulan Data	43
3.6	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Soal Evaluasi	46
3.6.1	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Soal Evaluasi Siklus I.....	47
3.6.2	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Soal Evaluasi Siklus II	48
3.7	Uji Taraf Kesukaran Soal Evaluasi.....	48
3.8	Indikator Kinerja	49
3.9	Analisis Data	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Pelaksanaan Tindakan	51
4.1.1	Kondisi Awal.....	51
4.1.1.1	Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	51
4.1.1.2	Hasil Belajar Afektif Siswa.....	52
4.1.1.3	Hasil Belajar Psikomotorik Siswa.....	54
4.1.2	Siklus I.....	56
4.1.2.1	Pertemuan Ke-1.....	56
4.1.2.2	Pertemuan Ke-2.....	64
4.1.2.3	Pertemuan Ke-3.....	63
4.1.3	Hasil Tindakan Siklus I.....	73
4.1.3.1	Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Siklus I.....	73
4.1.3.2	Hasil Belajar Afektif Siswa pada Siklus I.....	74
4.1.3.3	Hasil Belajar Psikomotorik Siswa pada Siklus I.....	76
4.1.4	Siklus II.....	78
4.1.4.1	Pertemuan Ke-1.....	78
4.1.4.2	Pertemuan Ke-2.....	87
4.1.5	Hasil Tindakan Siklus II.....	95
4.1.5.1	Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Siklus II.....	95
4.1.5.2	Hasil Belajar Afektif Siswa pada Siklus II.....	96
4.1.5.3	Hasil Belajar Psikomotorik Siswa pada Siklus II.....	97
4.2	Hasil Analisis Data	100
4.2.1	Hasil Belajar Kognitif Siswa	100
4.2.2	Hasil Belajar Afektif Siswa	101
4.2.3	Hasil Belajar Psikomotorik Siswa	102
4.3	Pembahasan	104
BAB I PENUTUP		
5.1	Simpulan	113
5.2	Saran	114

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR.....xv

DAFTAR LAMPIRAN.....xvi

