

**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VI pada Topik
Tata Surya dalam Pelajaran IPA)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh.

ENUNG KOMARANINGSIH
Nim : 0603859

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PEDAGOGIK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2008**



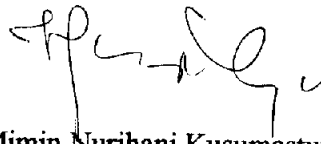
LEMBAR PENGESAHAN

**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VI pada Topik
Tata Surya dalam Pelajaran IPA)**

Oleh.
Enung Komaraningsih
0603859

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH:

Pembimbing I



Dra. Mimin Nurjhani Kusumastuti, M.Pd.
NIP. 131 930 224

Pembimbing II



Drs. Sunaryo, M.Pd.
NIP. 131 472 340

Diketahui
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Drs. Rochdi Simon, M.Kes
NIP. 131 289 949



Dan matahari itu berjalan di tempat peredarannya. Itulah ketentuan dari Yang Maha Perkasa dan Maha Mengetahui. Dan telah Kami tetapkan bagi bulan manzilah (tempat) perjalanan, sehingga (setelah dia sampai ke manzilah yang terakhir) kembalilah ia sebagai bentuk tandan yang tua. Tidaklah mungkin bagi matahari mendapatkan bulan dan malampun tidak dapat mendahului siang. Dan masing-masing beredar pada garis edarnya.
(Q.S Yasin, 36 : 38 - 40)

*Kupersembahkan karya kecilku ini
Sebagai wujud rasa terima kasihku kepadaMu ... Ya Allah,
Kurangkan kebahagiaanku
Untuk orang-orang yang terkasih dan tercinta,
Suami dan anak-anakku serta kedua orang tuaku*



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul ” **Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VI pada Topik Tata Surya dalam Pelajaran IPA)**” ini beserta isinya adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan tidak melakukan tindakan plagiat atau penjiplakan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku.

Bandung , Juli 2008

Yang Membuat Pernyataan,

ENUNG KOMARANINGSIH
(Penulis Skripsi)



PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VI pada Topik Tata Surya
dalam Pelajaran IPA)
OLEH : ENUNG KOMARANINGSIH
NIM : 0603859

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul "Penggunaan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VI pada topik tata surya dalam pembelajaran IPA)". Pembelajaran IPA di SD masih dilakukan secara konvensional dan prestasi belajar IPA masih sangat rendah bila dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Metode bermain peran (*role playing*) yang digunakan dalam penelitian ini merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pelaksanaan tindakan 3 siklus. Subyek penelitian yaitu siswa-siswi SDN Sukawening Kecamatan Cimaung Kabupaten Bandung yang berjumlah 30 orang yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 18 orang perempuan, tahun ajaran 2007/2008. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar tes tertulis, lembar observasi guru, dan lembar angket siswa. Berdasarkan penelitian ini diperoleh hasil bahwa hasil tes tertulis pada pre tes 1 diperoleh rata-rata 5,0 dengan persentase pencapaian siswa yang mendapat nilai di atas 6 adalah 40 %. Pada post tes 1 diperoleh nilai rata-rata 7,1 dengan persentase pencapaiannya sebesar 90 %. Pada siklus II nilai rata-rata pre tes 5,3 dengan persentase pencapaian siswa yang mendapat nilai di atas 6 adalah 33,3 %. Pada post tes 2 diperoleh nilai rata-rata 8,4 dengan persentase pencapaiannya sebesar 90 %. Pada siklus III nilai rata-rata pre tes 5,6 dengan persentase pencapaian siswa yang mendapat nilai di atas 6 adalah 46,7 %. Pada post tes 3 diperoleh nilai rata-rata 9,1 dengan persentase pencapaiannya 100 %. Sedangkan perbandingan pre tes dan post tes mengalami peningkatan setiap siklus secara berurutan sebagai berikut : siklus I 42 %, siklus II 58,5 %, dan siklus III 62,5 %. Tanggapan dari siswa terhadap pembelajaran IPA dengan metode bermain peran (*role playing*) menunjukkan respon yang positif.



KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang menguasai seluruh alam. Berkat taufiq dan HidayahNya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan dan penulisan skripsi ini.

Skripsi yang berjudul " Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa " digunakan sebagai salah satu syarat dalam menempuh ujian sidang untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di FIP UPI. Penyusunan dan penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di SDN Sukawening Kecamatan Cimaung Kabupaten Bandung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, masih banyak kekurangan di sana sini. Hal ini karena selama penyusunan dan penulisan skripsi ini, penulis banyak menemui hambatan dan rintangan serta keterbatasan penulis baik dari segi pengetahuan, keilmuan maupun pengalaman, namun demikian penulis mencoba menyusun dan menulisnya dengan segala kemampuan yang penulis miliki. Oleh karena itu penulis berharap kritik dan saran yang membangun terutama demi kebaikan penulisan di masa yang akan datang.

Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini juga berkat bantuan dan dorongan dari banyak pihak, baik dari segi materil maupun moril, oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Drs. Rochdi Simon, M.Kes. selaku ketua Program Studi PGSD FIP UPI yang selalu memberikan motivasi dan dukungannya untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dra. Mimin Nurjhani Kusumastuti, M.pd, selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktunya serta kesabaran yang tinggi untuk memberikan bimbingan, arahan dan dorongan kepada penulis
3. Drs. Sunaryo M.pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan kesabaran dan kemudahan dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini.
4. Pak Ahmad dan Bu Yani, selaku pelaksana Tata Usaha yang turut membantu kelancaran proses penulisan skripsi ini.
5. Apid Akhdiyati, selaku kepala Sekolah SDN Sukawening yang telah memberi izin serta dorongan sehingga penelitian ini berjalan lancar.
6. Rekan-rekan guru yang turut membantu dan mendukung pada pelaksanaan penelitian ini hingga berjalan dengan lancar.
7. Anak-anakku siswa - siswi kelas VI SDN Sukawening 2007/2008, yang dengan senang hati telah membantu kelancaran penelitian ini.
8. Teman-teman angkatan 2006 PGSD S1 yang baik dalam duka maupun suka selalu kompak serta tidak bosan-bosannya telah memberikan dukungan yang sangat berarti untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Adik-adikku yang telah membantu dengan sabar dan memberikan segala kemampuannya yang terbaik demi selesainya penulisan skripsi ini.

10. Orang tuaku yang tak kenal lelah telah memberikan motivasi dan doanya siang dan malam demi tercapainya cita-citaku.
11. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini.

Akhirnya, secara khusus penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan tak terhingga kepada suamiku dan anak-anakku yang selalu mendukung dan mendo'akan serta mencurahkan segala kasih dan sayangnya baik secara moril maupun dukungan materi yang tak terhingga berharganya bagi penulis untuk tetap semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis berharap pula semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan serta pengalaman bagi setiap orang yang membutuhkan terutama dibidang pendidikan,

Bandung, Juli 2008

Penulis





DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II METODE BERMAIN PERAN DAN PENINGKATAN HASIL BELAJAR.....	6
A. Metode Bermain Peran (<i>role playing</i>)	6
B. Hasil Belajar	10
C. Konsep Dasar Tata Surya	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Subyek Penelitian	34
C. Instrumen Penelitian	35
D. Teknik Pengolaha Data	36
E. Teknik Analisa Data	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Data Hasil Penelitian	38
1. Perolehan Nilai Pre Tes pada Setiap Siklus	38
2. Hasil Data Angket Siswa	48
3. Proses Pembelajaran Menggunakan Metode Bermain Peran ...	49
4. Hasil Pengamatan Observer	63
B. Temuan selama Pelaksanaan Tindakan	64
1. Siklus I	64
2. Siklus II	66
3. Siklus III	68
C. Pembahasan	69
1. Hasil Tes Tertulis	69
2. Peningkatan Hasil Belajar	71
3. Hasil Tanggapan Guru dan Siswa	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN	81



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kala Revolusi dan Kala Rotasi Anggota Tata Surya	13
Tabel 2.2	Diameter Planet dalam Tata Surya	20
Tabel 2.3	Planet-planet dan Jumlah Satelitnya	25
Tabel 4.1	Nilai Pre Tes dan Post Tes pada Setiap Siklus	39
Tabel 4.2	Nilai Hasil Pre Tes 1	40
Tabel 4.3	Nilai Hasil Pre Tes 2	40
Tabel 4.4	Nilai Hasil Pre Tes 3	41
Tabel 4.5	Nilai Post Tes 1	42
Tabel 4.6	Nilai Post Tes 2	43
Tabel 4.7	Nilai Post Tes 3	44
Tabel 4.8	Perolehan Nilai Rata-rata Pre Tes dan Post Tes	45
Tabel 4.9	Selisih Nilai Rata-rata Hasil Pre Tes dan Post Tes dan Persentase Kenaikan	45
Tabel 4.10	Persentase Jawaban Siswa pada Pre Tes	46
Tabel 4.11	Persentase Jawaban Siswa pada Post Tes 1	46
Tabel 4.12	Persentase Jawaban Siswa pada Post Tes 2	47
Tabel 4.13	Persentase Jawaban Siswa pada Post Tes 3	47
Tabel 4.14	Selisih Pencapaian Kompetensi Dasar Pemahaman Konsep pada Pre Tes dan Post Tes.	48
Tabel 4.15	Persentase Analisa Angket	48
Tabel 4.16	Kegiatan Guru pada Siklus I	50
Tabel 4.17	Lembar Observasi Siswa Siklus I	53

Tabel 4.18 Kegiatan Guru pada Siklus II	55
Tabel 4.19 Lembar Observasi Siswa Siklus II	58
Tabel 4.20 Kegiatan Guru pada Siklus III	60
Tabel 4.21 Lembar Observasi Siswa Siklus III	62



DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN

A. GAMBAR

Gambar 4.1	Grafik Persentase Perolehan Rata-rata Nilai Hasil Tes Awal Siklus I-III	72
Gambar 4.2	Grafik Persentase Perolehan Rata-rata Nilai Hasil Tes Akhir Siklus I-III	72
Gambar 4.3	Perentase Peningkatan Hasil Belajar Siklus I-III	73
Gambar 5	Guru sedang Memberi Arahkan Kegiatan Bermain Peran ...	99
Gambar 6	Kegiatan Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran	99
Gambar 7	Kegiatan Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran	100
Gambar 8	Kegiatan Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran	100
Gambar 9	Kegiatan Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran	101
Gambar 10	Guru Menjelaskan Materi Tata Surya dengan Menggunakan Alat Peraga	101

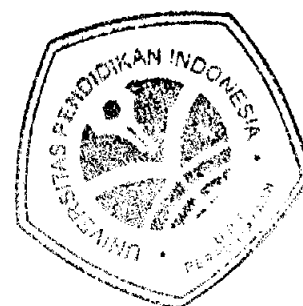
B. BAGAN

Bagan 3.1	Alur Penelitian	29
-----------	-----------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

I. INSTRUMEN PENELITIAN		
A. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	81	
1. RPP Siklus I	81	
2. RPP Siklus II	85	
3. RPP Siklus III	89	
B. Lembar Soal	93	
1. Lembar Soal Post Tes 1	93	
2. Lembar Soal Post Tes 2	94	
3. Lembar Soal Post Tes 3	95	
C. Lembar Observasi Guru	96	
D. Lembar Observasi Siswa	97	
E. Angket untuk Siswa	98	
II. SURAT IZIN PENELITIAN		
A. Surat Izin Penelitian dari Universitas Pendidikan Indonesia	102	
B. Surat Keterangan dari SDN Sukawening	103	
III. SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA.....		104
IV. DAFTAR RIWAYAT HIDUP		105



DAFTAR PUSTAKA

- Alipandie, Imansjah. Drs. (1984), *Didaktik Metode Pendidikan Umum*, Surabaya: Usaha Nasional
- Ariefianto, Muhammad. et al. (2007), *Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Sekolah Dasar - Madrasah Ibtidaiyah Kelas 6*, Bandung: Acarya Media Utama.
- Darmodjo. (1991), *Pendidikan IPA I*, Jakarta : Depdikbud.
- Depdiknas. (2004), *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Kelas VI Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*, Jakarta: Cetak Terbatas
- Depdiknas.(2006), *Kurikulum 2006 Mata Pelajaran IPA SD Kelas VI*, Jakarta: BP Dharma Bhakti.
- Depdiknas.(2006), *Kapita Selekta Pembelajaran di Sekolah Dasar Konsorsium Program PJJ SI PGSD*.
- Djamarah, Syaiful Bahri. Drs, Zain, Aswan. Drs. (2006), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Haryanto. Drs, (2004), *Sains untuk SD Kelas VI*, Jakarta : Erlangga
- Kasbolah, Kasihani E.S (1998), *PTK*, Jakarta : Depdiknas.
- Natalyawati, Neni (2003), *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Margahayu XIII Kecamatan Bekasi Timur Kota Bekasi*, Skripsi UPI Bandung : Tidak diterbitkan
- Nuryantini, Ade Yeti. S.Pd, M.Pd. (2004), *Pandai Belajar Sains untuk Sekolah Dasar Kelas 6*, Bandung: Regina.
- Sagala, Syaiful. DR. M.Pd.(2007), *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Sarjono. (2000), *"Permasalahan pendidikan MIPA di Sekolah dan Upaya Pemecahannya"*. Makalah pada Seminar Nasional Pendidikan MIPA FPMIPA UM Malang.
- Tim Dosen IPA PGSD UPI; (th), *Metodologi pendidikan IPA untuk PGSD dan guru SD*: Tidak diterbitkan.

Wardhani, Igak et al. (2007), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka

Winataputra, S.Udin. et al. (1992), *Strategi Belajar Mengajar IPA*, Jakarta: Universitas Terbuka, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

_____, (2006), *Pedoman Model Penilaian Kelas KTSP TK-SD-SMP-SMA-SMK, MI—MTs-MA-MAK*, Jakarta : BP. Cipta Jaya

