



**PENERAPAN METODE BERCERITA BERBANTUAN MODEL
SHOPPING GAME UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN
KONSEP IPS MATERI JUAL BELI SISWA KELAS III
SD 3 TERBAN JEKULO KUDUS**

Oleh

**SITI MUALIMAH
NIM 201333022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017**



**PENERAPAN METODE BERCERITA BERBANTUAN MODEL
SHOPPING GAME UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN
KONSEP IPS MATERI JUAL BELI SISWA KELAS III
SD 3 TERBAN JEKULO KUDUS**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh

Siti Mualimah

NIM 201333022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Ngluruk Tanpa Bala, Menang Tanpa Ngasorake, Sekti Tanpa Aji-Aji, Sugih Tanpa Bandha”



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Siti Mualimah (NIM 201333022) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus,

Pembimbing I

Imaniar Purbasari, S.Pd, M.Pd.

NIS. 0610701000001250

Pembimbing II

Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd.

NIS. 0610701000001247

Mengetahui

Ka. Prodi PGSD

Yuni Ratnasari, S. Si., M.Pd

NIS 0610701000001231

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Siti Mualimah (NIM. 201333022) ini telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada 1 Maret 2017 sebagai syarat untuk memperoleh gelas Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 1 Maret 2017
Dewan Pengaji



KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat, karunia, dan berkah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Model *Shopping Game* untuk Peningkatan Pemahaman Konsep IPS Siswa Materi Jual Beli Siswa Kelas III SD 3 Terban Jekulo Kudus.

Penulisan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd., dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Yuni Ratnasari, S.Si., M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin penelitian.
3. Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, dan dukungan dengan penuh tanggung jawab yang sangat bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dan dukungan dengan penuh tanggung jawab yang sangat bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Dra. Mas'amah kepala SD 3 Terban Jekulo Kudus yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
6. Semua dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan motivasi serta ilmu kepada peneliti.
7. Dosen Penguji Yuni Ratnasari, S.Si.,M.Pd., Drs. Moh. Kanzunuddin, M.Pd., dan Mila Roysa, S.Pd., M.Pd., yang telah menguji dan memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini.
8. Seluruh guru dan karyawan SD 3 Terban Jekulo Kudus, yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian.
9. Seluruh siswa kelas III SD 3 Terban Jekulo Kudus yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian.
10. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya atas amal kebaikan yang telah diberikan. Besar harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penleiti khususnya, dan pembaca pada umumnya

Kudus, 3 Maret 2017
Peneliti

Siti Mualimah

ABSTRACT

Mualimah, Siti. 2016. The Implementation of Story Telling Method with Shopping Game Model to Improve Student's Understanding Concept in Selling and Buying Material in Third Grade of SD 3 Terban Jekulo Kudus. Elementary School Education Department Teacher Training and Education Faculty Muria Kudus University. Advisors (1) Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd., (2) Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.

The purpose of this research is to explain the social studies understanding concept of material and to describe learning activity in selling and buying material using story telling method with shopping game model in third grade of SD 3 Terban.

Story telling is a learning strategy with telling a story or phenomena and information. Shopping game model is a game with the student's group and they do shopping activity, it is on traditional market or modern market. The understanding of concept is the skill from people to catch something after they know and remember it.

The Classroom Action Research in third grade of SD 3 Terban with 22 students. It has 2 cycles, and there are 4 steps planning, realization, observation, reflection. Independent variable is story telling method and dependent variable is shopping games activity. The data analyzes in this research use quantitative and qualitative data. Qualitative data in this research is reduction and presentation the data, conclusion. Quantitative data with descriptive technique and find out the mean.

The result of this research is can improve the student's understanding in selling and buying material and there are significant different in cycle I (64,7%), and cycle II (83,3%), with the improvement in learning process in cycle I 63% (Quite) changed into cycle II 72,5% (good). Based from that the story telling method with shopping game media it can improve the social studies understanding in selling buying material of third grade students of SD 3 Terban Jekulo Kudus.

The conclusion based on classroom action research in third grade of SD 3 Terban using story telling method with shopping games model it can improve the social studies understanding concept in selling and buying material. The suggestion for the next researcher is more understanding about the story telling method and shopping game so the learning activity can be successfull.

Keyword: Story Telling, Shopping Game Model, Understanding Concept, Selling and Buying

ABSTRAK

Mualimah, Siti. 2016. Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Model *Shopping Game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Siswa Materi Jual Beli Siswa Kelas III SD 3 Terban Jekulo Kudus. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd., (2) Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan menjelaskan peningkatan pemahaman konsep IPS dan mendeskripsikan aktivitas belajar siswa pada materi jual beli dengan penerapan metode bercerita berbantuan model *shopping game* pada siswa kelas III SD 3 Terban.

Metode bercerita merupakan salah satu strategi pembelajaran dimana penyampaianya melalui tutur kata secara lisan dengan menceritakan kisah atau suatu peristiwa dan informasi. Model *Shopping game* merupakan sejenis permainan yang dilakukan oleh sekelompok siswa dengan cara mempraktikkan proses jual beli, baik jual beli yang ada di pasar tradisional maupun jual beli yang ada di pasar modern. Pemahaman konsep merupakan kemampuan dari seseorang untuk menangkap suatu makna setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas III SD 3 Terban dengan subjek penelitian 22 siswa. Penelitian berlangsung selama 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Variabel bebasnya adalah penerapan metode bercerita berbantuan *shopping game*. Variabel terikatnya adalah peningkatan pemahaman konsep pada materi jual beli. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data secara kualitatif yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau menarik kesimpulan. Sedangkan analisis data secara kuantitatif menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan *mean* atau rata-rata.

Hasil penelitian terdapat peningkatan pemahaman konsep IPS siswa pada materi jual beli yang cukup signifikan antara siklus I (64,7%), dan siklus II (83,3%), didukung dengan peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I 63% (Cukup) menjadi 72,5% (Baik) disiklus II. Hal itu membuktikan bahwa penerapan metode bercerita berbantuan *shopping game* dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS dan aktivitas siswa pada materi jual beli siswa kelas III SD 3 Terban Jekulo Kudus.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas III SD3 Terban dapat disimpulkan dengan menerapkan metode bercerita berbantuan model *shopping game* dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS dan aktivitas belajar siswa pada materi jual beli. Saran yang dapat diberikan oleh peneliti yang akan datang agar dapat lebih memahami metode bercerita dan model *shopping game* sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

Kata kunci: Metode Bercerita, Model *Shopping Game*, Pemahaman Konsep, Jual Beli

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
Halaman Logo Universitas.....	ii
Halaman Judul.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	8
1.6 Definisi Operasional Variabel	9
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	11
2.1 Kajian Pustaka.....	11
2.1.1 <i>Shopping Game</i>	11
2.1.2 Metode Bercerita	18
2.1.3 Pemahaman Konsep	23

2.1.5 Jual Beli	31
2.2 Penelitian yang Relevan	37
2.3 Kerangka Berpikir	41
2.4 Hipotesis Tindakan.....	44
BAB III	45
METODE PENELITIAN	45
3.1 Seting dan Karakteristik SubjekPenelitian	45
3.1.1 Setting Penelitian	45
3.1.2 Karakteristik Penelitian.....	45
3.2 Variabel Penelitian	46
3.1.3 Variabel Bebas (independent)	46
3.1.4 Variabel Terikat (dependent)	46
3.3 Rancangan Penelitian	46
.....	47
3.1.5 Siklus 1	49
3.1.5.1 Perencanaan.....	49
3.1.5.2 Pelaksanaan Tindakan.....	51
3.3.1.3 Tahap Observasi	53
3.1.5.3 Analisis dan Refleksi.....	54
3.1.6 Siklus 2	55
3.4 Teknik Pengumpulan Data	60
3.4.1 Sumber data Penelitian	60
3.4.2 Metode Pengumpulan Data.....	61
3.5 Instrumen Penelitian.....	65
3.5.1 Instrumen Tes	66
3.5.2 Instrumen Nontes	69
3.6 Analisis Data	71
3.7.1 Teknik Analisis Data Kualitatif	72
3.7.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif	78
3.7 Indikator Keberhasilan	81
BAB IV	82

HASIL PENELITIAN	82
4.1 Prasiklus	82
4.2 Siklus I.....	86
4.3 Siklus II	117
BAB V.....	153
PEMBAHASAN	153
5.1 Tingkat Pemahaman Siswa	153
5.2 Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Metode Bercerita Berbantuan <i>Shopping Game</i>	158
BAB VI	167
SIMPULAN DAN SARAN	167
6.1 Simpulan.....	167
6.2 Saran	168
DAFTAR PUSTAKA	170
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	292

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Hasil Belajar UTS Siswa Kelas III SD 3 Terban	83
Tabel 4. 2 Interval Hasil Belajar IPS Siswa.....	85
Tabel 4. 3 Hasil Nilai LKS Siswa	105
Tabel 4. 4 Hasil Evaluasi Tingkat Pemahaman Siswa Siklus I.....	106
Tabel 4. 5 Nilai Interval Siklus I.....	108
Tabel 4. 6 Persentase Ketuntasan Nilai Evaluasi Siklus I.....	110
Tabel 4. 7 Hasil Observasi Siklus I.....	111
Tabel 4. 8 Pencapaian Aktivitas Belajar Siswa Tiap Indikator.....	113
tabel 4. 9 Hasil Nilai LKS Siswa	133
tabel 4. 10 Hasil Tes Evaluasi Pemahaman Siswa Siklus II	134
tabel 4. 11 Nilai Interval Siklus II.....	135
Tabel 4. 13 Hasil Observasi Siklus II	139
Tabel 4. 14 Pencapaian Indikator Siklus II	141
Tabel 4. 15 Progres Pemahaman Konsep Siswa, Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	144
Tabel 4. 16 Ketuntasan Klasikal Prasiklus, Siklus I, Siklus II.....	146
Tabel 4. 17 Progres Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II ...	148
Tabel 4. 18 Progres Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Dan Siklus II	150

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Diagram Ketuntasan Belajar Ulangan Tengah Semester	84
Gambar 4. 2 Diagram Hasil Belajar UTS Siswa.....	85
Gambar 4. 3 Guru Melakukan Tanya Jawab Di Awal Pembelajaran	90
Gambar 4. 4 Buku Cerita Pop Up	91
Gambar 4. 5 Guru Melakukan Metode Bercerita.....	92
Gambar 4. 6 Siswa Aktif Menjawab Pertanyaan Dari Guru	94
Gambar 4. 7 Siswa Praktik Berdialog	95
Gambar 4. 8 Siswa Melakukan Kegiatan Berdoa	97
Gambar 4. 9 Guru Dan Siswa Praktik Berdialog	99
Gambar 4. 10 Siswa Melakukan Penukaran Uang Di Bank	101
Gambar 4. 12 Siswa Melaporkan Barang-Barang Yang Dibeli.....	103
Gambar 4. 13 Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus I.....	104
Gambar 4. 14 Diagram Nilai Interval Siklus I.....	108
Gambar 4. 15 Diagram Tingkat Pemahaman Siswa	109
Gambar 4. 16 Diagram Ketuntasan Klasikal Siklus I	110
Gambar 4. 17 Diagram Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	113
Gambar 4. 18 Diagram Pencapaian Aktivitas Belajar Siswa.....	115
Gambar 4. 19 Guru Melakukan Tanya Jawab Di Awal Pembelajaran	120
Gambar 4. 20 Buku Cerita Pop Up Pasar Modern	122
Gambar 4. 21 Guru Melakukan Metode Bercerita.....	123
Gambar 4. 22 Siswa Aktif Dalam Melakukan Pembelajaran	124
Gambar 4. 23 Siswa Praktik Berdialog	125
Gambar 4. 24 Guru Bersama Siswa Melakukan Kegiatan Menarik Kesimpulan	126
Gambar 4. 25 Siswa Melakukan Penukaran Uang Di Bank	129
Gambar 4. 26 Siswa Melakukan Praktik Shopping Game Di Pasar Modern.....	130
Gambar 4. 27 Siswa Melaporkan Kegiatan Yang Telah Dilakukan Selama Shopping Game	131
Gambar 4. 28 Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus II	132
Gambar 4. 29 Diagram Nilai Interval Siklus II	136
Gambar 4. 31 Diagram Ketuntasan Klasikal Siklus II	138
Gambar 4. 32 Diagram Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	140
Gambar 4. 33 Diagram Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Tiap Indikator	142
Gambar 4. 34 Diagram Peningkatan Nilai Rata-Rata Pemahaman Siswa	146
Gambar 4. 35 Diagram Ketuntasan Belajar	147
Gambar 4. 36 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa	150
gambar 4. 37 progres aktivitas belajar tiap indikator.....	151

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabel Pelaksanaan Tindakan Kelas.....	170
Lampiran 2. Data Siswa Kelas III SD 3 Terban.....	171
Lampiran 3. Kegiatan wawancara dengan guru pra penelitian.....	173
Lampiran 4. Kegiatan wawancara dengan siswa pra penelitian.....	175
Lampiran 5. Daftar kelompok pembelajaran IPS.....	177
Lampiran 6. Hasil observasi aktivitas belajar siswa prasiklus.....	178
Lampiran 7. Silabus pembelajaran.....	180
Lampiran 8. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan 1	183
Lampiran 9. Hasil pekerjaan LKS siswa siklus I pertemuan 1.....	185
Lampiran 10. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan 2	191
Lampiran 11. Hasil pekerjaan LKS siswa siklus I pertemuan 2.....	194
Lampiran 12. Validitas isi <i>expert judgment</i> siklus I.....	196
Lampiran 13. Kisi-kisi soal evaluasi I	202
Lampiran 14. Soal evaluasi siklus I.....	205
Lampiran 15 hasil tes evaluasi siklus I.....	210
Lampiran 16. Hasil pekerjaan evaluasi pemahaman konsep siklus I.....	211
Lampiran 17. Silabus pembelajaran siklus II.....	215
Lampiran 18. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan 1....	218
Lampiran 19. Hasil pekerjaan LKS siswa siklus II pertemuan 1	224
Lampiran 20. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan 2....	235
Lampiran 21. Hasil pekerjaan LKS siswa siklus II pertemuan 2.....	243
Lampiran 22. Validitas isi <i>expert judgment</i> siklus II.....	245

Lampiran 23. Kisi-kisi soal evaluasi siklus II	251
Lampiran 24. Soal evaluasi siklus II	254
Lampiran 25. Hasil tes evaluasi pemahaman konsep siklus II.....	260
Lampiran 26. Hasil tes evaluasi pemahaman konsep siswa siklus II.....	261
Lampiran 27. Lembar observasi aktivitas belajar siswa	265
Lampiran 28. Pedoman observasi aktivitas belajar siswa.....	266
Lampiran 29. Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I pertemua 1	269
Lampiran 30. Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I pertemua 2....	271
Lampiran 31. Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus II pertemua 1....	273
Lampiran 32. Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus II pertemua 2....	275
Lampiran 33. Surat izin penelitian.....	277

