

SKRIPSI



**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL
ROLE PLAYING PADA TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN KELAS IV
SDN 01 SENGONBUGEL**

Oleh

NURUL AINI

NIM 201433305

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

2019



**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL
ROLE PLAYING PADA TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN KELAS IV
SD N 01 SENGONBUGEL**



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

Oleh
NURUL AINI
NIM 201433305

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2019

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Hai orang-orang yang beriman,

Jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu,

Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”

(AL-Baqarah:153)

PERSEMBAHAN

Seiringrasa syukur kukepad Allah SWT atas segala keagungan dan rahmat yang telah diberika, kupersembahkan karya ini kepada:

Kepada kedua orangtuaku Bapak Ngatman dan Ibu Ratini yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, semangat, motivasi dan segala pengorbanannya selama hidupku .Orang tua angkatku Bapak Jumadi dan Ibu Mas'tiah yang selama ini mendidik , merawatku dengan baik dan memberikan arahan yang lebihbaik.

Kakaku tercinta Nur Rohim dan adiku tercinta Baitun janati yang selalu menemani, memotivasi dan memberikan semangat dalam menyusun karya ini

Sahabat-Sahabatku Wida, Puja, Nabila, Ririn, dan Laili yang selalu menemani dan memberikan semangat sehingga dapat tersusun karya yang sederhana ini.

Seluruh teman-teman almamater PGSD UMK angkatan 2014.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Role Playing* pada TemaIndahnyaKebersamaan Kelas IV SDN 1 Sengonbuge lMayong Jepara oleh NurulAini (NIM 201433305) ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada panitia ujian skripsi.

Kudus, Agustus 2018

Pembimbing I

Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd

NIDN. 0607036901

Pembimbing II

Imaniar Purbasari, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0619128801

Mengetahui

Ka. Prodi PGSD

Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0631108401

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Nurul Aini (NIM. 201433305) ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Pada Tanggal 25 Febuari 2019 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sekolah Dasar.

Kudus, 25 Febuari 2019

Tim Penguji



Mila Rovsa, S.Pd, M.Pd.

NIDN. 0604038702

Ketua



Imaniar Purbasari, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0619128801

Anggota



Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0631108401

Anggota



Ristivani, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0615068604

Anggota

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dekan

Drs. Slamet Utomo, M.Pd.

NIDN. 0019126201

PRAKATA

Puji syukur selalu dicurahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat terselesaikannya skripsi yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Model *Role Playing* Pada Tema Indah nya Kebersamaan SDN 01 Sengonbugel.”

Skripsi ini diajukan guna memenuhi salah satu persyaratan peneliti untuk memperoleh Sarjana Pendidikan S1 PGSD di Universitas Muria Kudus. Skripsi ini tersusun atas dukungan dan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Suparno, SH., MS., Rektor Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan belajar dan menjadi mahasiswa Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Ika Oktavianti, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
4. Dr Sri Utami Ningsih, S.Pd, M.P., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Imaniar Purbasari, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan pengarahan, saran yang bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan bekal ilmu kepada peneliti.
7. Mustofa Noor, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN01 Sengonbugel yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas.

8. KhomariyahS.Pd., selaku guru kelas IV SDN 01 Sengonbugel yang membantu serta memberikan arahan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.
9. Bapak Ibu Guru SDN 01 Sengonbugel yang membantu dalam proses penyelesaian sekeripsi ini.
10. Siswa siswi kelas IV SDN 01 Sengonbugel.
11. Seluruh pihak yang membantu terselesainya sekripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga sekeripsi ini dapat bermanfaat positif bagi para pembaca, peneliti selanjutnya, sertapara guru.



Kudus, Febuari 2019

Nurul Aini
201433305

ABSTRACT

Aini, Nurul. 2019. Efforts to Improve Student Learning Outcomes through the *Role Playing* Model on the Theme of the Wealth of My Country in the IV class of SDN 01 Sengonbugel. Teacher Training in Elementary School of Teacher Training and Education at Muria Kudus University. Supervisor (I) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd (2) Imaniar Purbasari, S.Pd. M.Pd.

This study aims to describe the improvement of student learning outcomes and teachers skills through the *Role Playing* model on thematic subjects, the theme of which is my country, class IVA Sengonbugel SDN 01.

Role Playing or mind mapping is a creative way for each learner to generate ideas, record what is learned, or plan new assignments. Application of *Role Playing* learning models in improving student learning outcomes in order to facilitate and focus students in understanding learning materials that specifically require them to play roles and improve students' speaking, especially Social Sciences and Indonesian Language content. The action hypothesis in this study is an effort to improve student learning outcomes through a *Role Playing* model in the fourth grade theme of my Nationalism in Sengonbugel SDN 01.

This class action research is planned to be held in class IV of SDN 01 Sengonbugel with the subject of research as many as 33 students, consisting of 18 male students and 15 female students. This research plan lasts for two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The independent variable is the Mima model. While the dependent variable is student learning outcomes. Data collection techniques using test techniques, interviews, observation, questionnaires, and documentation. Data analysis used is descriptive quantitative and qualitative data analysis.

The results of the study showed an increase in student learning outcomes supported by an increase in student learning outcomes in the aspects of Social Sciences and Indonesian language loading skills using the *Role Playing* model in the first cycle Social Sciences and in Indonesian content of 69.69%, in Indonesian language content of 75.75%. While the second cycle of Social Sciences and content was 84.84% in Indonesian language content of 90.90% with a minimum completion of ≥ 70 . Improving teacher skills using the first cycle *Role Playing* model was 78.53% to 83.07% in cycle II.

Based on the results of classroom action research conducted on fourth grade students of SDN 01 Sengonbugel, it can be concluded that the use of *Role Playing* learning model can improve the learning outcomes of Sengonbugel class IV students.

Keywords: Student Learning Outcomes, *Role Playing*, the beauty of Togetherness.

ABSTRAK

Aini, Nurul. 2019. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui model *Role Playing* pada Tema Indahnya Kebersamaan kelas VI SDN 01 Sengonbugel. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (I) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd (2) Imaniar Purbasari, S.Pd. M.Pd.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dan keterampilan guru melalui model *Role Playing* pada mata pelajaran tematik tema Indahnya kebersamaan kelas IVA SDN 01 Sengonbugel.

Role Playing (Bermain Peran) atau pemetaan pikiran merupakan cara kreatif bagi tiap pembelajar untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru. Penerapan model pembelajaran *Role Playing (Bermain Peran)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa agar dapat mempermudah dan memfokuskan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang khususnya menuntut mereka untuk bermain peran dan meningkatkan siswa dalam berbicara, khususnya pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui model *Role Playing* pada Tema Indahnya Kebersamaan kelas IV SDN 01 Sengonbugel.

Penelitian tindakan kelas ini rencananya akan dilaksanakan di kelas IV SDN 01 Sengonbugel dengan subjek penelitian sebanyak 33 siswa, terdiri dari 18 siswa putra dan 15 siswa putri. Penelitian ini rencananya berlangsung selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebas adalah model *Role Playing*. Sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian terdapat peningkatan Hasil belajar siswa Didukung dengan peningkatan hasil belajar siswa aspek keterampilan muatan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia menggunakan model *Role Playing* siklus I muatan Ilmu Pengetahuan Sosial sebesar 69,69%, pada muatan Bahasa Indonesia sebesar 75,75%. Sedangkan siklus II muatan Ilmu pengetahuan Sosial sebesar 84,84% pada muatan Bahasa Indonesia sebesar 90,90% dengan tuntas minimal ≥ 70 . Peningkatan keterampilan guru menggunakan model *Role Playing* siklus I sebesar 78,53% menjadi 83,07% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SDN 01 Sengonbugel dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan Hasil belajar siswa kelas IV Sengonbugel.

Kata Kunci : Hasil Belajar Siswa, *Role Playing*, Tema Indahnya Kebersamaan.

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERSTUJUAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	8
1.6 Devinisi Oprasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	11
2.1 Kajian Pustaka	11
2.1.1 Model Role Plyaing.....	11
2.1.2 Hasil Belajar	18
2.1.3 Keterampilan Guru	22
2.1.4 Tema Indahnya Kebersamaan.....	24
2.2 Penelitian Yng Relevan	28
2.3 Kerangka Bervikir.....	31
2.4 Hipotesis Tindakan	35

BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Seting dan Karakteristik Subjek Penelitian	36
3.2 Variabel Penelitian	38
3.3 Rancangan Penelitian	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data	56
4.5 Instrumen Penelitian.....	59
3.6 Validitas Dan Relibilitas	60
3.7 Teknik Analisis Data.....	62
3.8 Indikator Keberhasilan	67
BAB IV HASIL PENELITIAN	68
4.1 Hasil Prasiklus	68
4.2 Siklus I.....	76
4.3 Siklus II	104
4.4 Progres Prasiklus, Siklus I,Siklus II.....	135
BAB V PEMBAHASAN	142
5.1 Peningkatan Hasil Belajar	142
5.2 Peningkatan Ketrampilan Guru Mengelola Pembelajaran	145
BAB VI PENDAHULUAN	156
6.1 Simpulan.....	156
6.2 Saran.....	157
DAFTAR PUSTAKA.....	159

DAFTAR TABEL

2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Yang Relevan	31
3.1 Keriteria Instrument Tes.....	61
3.2 Kriteria Ketuntasan Minimal IPS dan Bahasa Indonesia	64
3.3 Keriteria Ketuntasan Hasil Brlajar Pada Muatan IPS dan Bahasa Indonesia..	66
3.1 Keriteria Keterampilan Guru Dalam Kelas	67
4.1 Daftar Nilai Prasiklus	69
4.2 Presentase Ketuntasan Klasikal Prasiklus	71
4.3 Daftar Nilai Siklus I	95
4.4 Presentase Ketuntasan Klasikal Sikus I	98
4.5 Hasil Pengamatan Belajar Siswa Rana Keterampilan.....	100
4.6 Hasil Pengamatan Keterampilan guru Siklus I.....	99
4.7 Daftar Nilai Siklus I	125
4.8 Presentase Ketuntasan Klasikal Sikus II	127
4.9 Hasil Belajar Siswa Rana Keterampilan	128
4.10 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Sikus II.....	131
4.11 Peroqram Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan Sikus II.....	135
4.12 Hasil Belajar Siklus I dan Sikus II.....	137
4.13 Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Prasiklus,Siklus I dan Sikus II	138
4.14 Peningkatan Hasil belajar Bahasa Prasiklus, Siklus I dan Sikus II.....	135

DAFTAR GAMBAR

2.1 Bagan Kerangka Berfikir Penelitian Tindakan Kelas.....	34
3.1 Tahap Dalam PTK	40
4.1 Grafik ketuntasan nilai Prasiklus	72
4.2 Langkah 1 Pertemuan I siklus I	78
4.3 Langkah 2 Pertemuan I siklus I	79
4.4 Langkah 3 Pertemuan I siklus I	80
4.5 Langkah 4 Pertemuan I siklus I	81
4.6 Langkah 6 Pertemuan I siklus I	82
4.7 Langkah 1 Pertemuan II siklus I	84
4.8 Langkah 2 Pertemuan II siklus I	85
4.9 Langkah 3 Pertemuan II siklus I	86
4.10 Langkah 4 Pertemuan II siklus I	87
4.11 Langkah 5 Pertemuan II siklus I	88
4.12 Langkah 1 Pertemuan III siklus I	90
4.13 Langkah 2 Pertemuan III siklus I	91
4.14 Langkah 3 Pertemuan III siklus I	92
4.15 Langkah 4 Pertemuan III siklus I	93
4.16 Langkah 5 Pertemuan III siklus I	94
4.17 Langkah 6 Pertemuan III siklus I	95
4.18 Grafik ketuntasan Nilai Siklus I	97
4.19 Grafik Rata-Rata Hasil Observasi Keterampilan Siklus I	102
4.20 Grafik Peresentase Keterampilan Guru Siklus I	104
4.21 Langkah 1 Pertemuan I siklus II	108
4.22 Langkah 2 Pertemuan I siklus II	109
4.23 Langkah 3 Pertemuan I siklus II	110
4.24 Langkah 4 Pertemuan I siklus II	111
4.25 Langkah 5 Pertemuan I siklus II	112
4.26 Langkah 1 Pertemuan II siklus II	114
4.27 Langkah 2 Pertemuan II siklus II	115
4.28 Langkah 3 Pertemuan II siklus II	116
4.29 Langkah 4 Pertemuan II siklus II	117
4.30 Langkah 5 Pertemuan II siklus II	118
4.31 Langkah 1 Pertemuan III siklus II	120
4.32 Langkah 2 Pertemuan III siklus II	121
4.33 Langkah 3 Pertemuan III siklus II	122
4.34 Langkah 4 Pertemuan III siklus II	123
4.35 Langkah 5 Pertemuan III siklus II	136
4.36 Langkah 6 Pertemuan III siklus II	125
4.37 Grafik Ketuntasan Nilai Klasikal Siklus II	127
4.38 Grafik Rata-Rata Hasil Observasi Keterampilan Siklus II	132
4.39 Grafik Peresentase Keterampilan Guru Siklus II	134
4.40 Grafik Observasi keterampilan Guru siklus I dan siklus II	138
4.41 Presentase Ketuntasan Klasika Isiklus I dan siklus II	137

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	163
Lampiran 2 Data Nama Siswa	164
Lampiran 3 Nilai PTS Siswa	166
Lampiran 4 Daftar Nama Kelompok Siswa	168
Lampiran 5 Lembar Pedoman Wawancara Guru PraSiklus.....	169
Lampiran 6 Lembar Pedoman Wawancara Siswa Pra Siklus	171
Lampiran 7 Lembar Validitas <i>Expert Judgment</i> Instrumen Siklus I	173
Lampiran 8 Soal Evaluasi Siklus I.....	181
Lampiran 9 Lembar validitas <i>Expert Judgment</i> Siklus II	183
Lampiran 10 Soal Evaluasi Siklus II	189
Lampiran 11 Silabus dan RPP Siklus I Pertemuan I	193
Lampiran 12 Teknik Penilaian Unjuk Kerja Siklus I Pertemuan I.....	215
Lampiran 13 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I.....	219
Lampiran 14 Silabus dan RPP Siklus I Pertemuan II.....	223
Lampiran 15 Teknik Penilaian Unjuk Kerja Siklus I Pertemuan II.....	241
Lampiran 16 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan II ...	243
Lampiran 17 Silabus dan RPP Siklus I Pertemuan III.....	247
Lampiran 18 Kisi-Kisi Soal Siklus I.....	264
Lampiran 19 Soal Evaluasi Siklus I.....	266
Lampiran 20 Kunci Jawaban Siklus I.....	272
Lampiran 21 Teknik Penilaian Unjuk Kerja Siklus I Pertemuan III	277
Lampiran 22 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan III. 280	
Lampiran 23 Silabus dan RPP Siklus II Pertemuan IV	285
Lampiran 24 Teknik Penilaian Unjuk Kerja Siklus I Pertemuan IV	311
Lampiran 25 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan IV. 315	
Lampiran 26 Silabus dan RPP Siklus IIPertemuan V.....	319

Lampiran 27 Teknik Penilaian Unjuk Kerja Siklus II Pertemuan V	335
Lampiran 28 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan V..	337
Lampiran 29 Silabus dan RPP Siklus IIPertemuan VI	341
Lampiran 30 Kisi-Kisi Soal Siklus II	357
Lampiran 31 Evaluasi Siklus II	359
Lampiran 32 Kunci Jawaban Dn Pedoman Penskoran Siklus II	364
Lampiran 33 Teknik Penilaian Unjuk Kerja Siklus II Pertemuan VI.....	357
Lampiran 34 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan VI.	370
Lampiran 35 Surat Izin Penelitian	374
Lampiran 36 Berita Acara Bimbingan I.....	375
Lampiran 37 Berita Acara Bimbingan II	378
Lampiran 38 Penetapan Pembimbing Skripsi	380
Lampiran 39 Keterangan Bimbingan Skripsi.....	381
Lampiran 40 Permohonan Ujian Skripsi.....	382
Lampiran 41 Lembar Orisinalitas Skripsi.....	383
Lampiran 42 Foto Kegiatan.....	384
Lampiran 43 Riwayat Hidup	387