

**SKRIPSI**



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA 5 MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA WAYANG  
KERTAS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 BAKALAN**

**Oleh:**

**ZULIANA AGUSTINA**

**NIM 201633057**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2020**



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA 5 MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA WAYANG  
KERTAS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 BAKALAN**

**SKRIPSI**

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

**Oleh:**

**ZULIANA AGUSTINA**

**NIM 201633057**

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

**2020**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.” (QS. Al-Insyirah: 5)

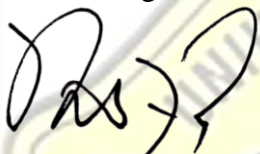
### PERSEMBAHAN

1. Orangtua tercinta (Bapak Malik dan Ibu Eny Masmuki) yang selalu memberikan doa, kasih sayang dan motivasi.
2. Kakak tersayang (Abdul Ghofur) yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
3. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan membantu ketika kesusahan.
4. Semua dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu memberikan bimbingan.
5. Keluarga besar SD Negeri 1 Bakalan.

## LEMBAR PERSETUJUAN DAN PEMBIMBING SKRIPSI

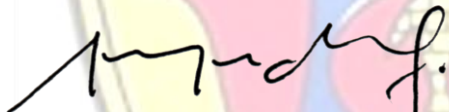
Skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Tema 5 Menggunakan Model Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Pada Siswa Kelas IV SD N 1 Bakalan” oleh Zuliana Agustina NIM 201633057 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini telah diperiksa dan disetujui.

Kudus, 26 Februari 2020  
Pembimbing I



**Drs. Masturi, MM**  
**NIDN. 0614055701**

Pembimbing II



**Much Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd**  
**NIDN. 0614069001**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd**  
**NIDN. 0619128801**

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Zuliana Agustina NIM 201633057 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar telah disidangkan di depan Tim Penguji pada tanggal 29 Februari 2020 sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

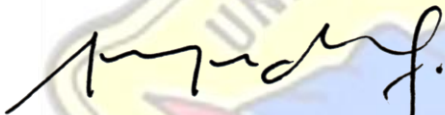
Kudus, 6 Maret 2020

Tim Penguji



Drs. Masturi, MM  
NIDN. 0614055701

(Ketua)



Much. Arsyad Fardani, M.Pd  
NIDN. 0614069001

(Sekretaris)



Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.  
NIDN. 0623038604

(Anggota)



Siti Masfuah, M.Pd  
NIDN. 0615129001

(Anggota)

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Slamet Utomo, M.Pd  
NIDN. 0019126201

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Tema 5 Menggunakan Model Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas pada Siswa Kelas IV SDN 1 Bakalan”.


Proses penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan demikian, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Dr. Slameto Utomo, M.Pd., dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberi izin penelitian.
2. Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan informasi dan kemudahan dalam penyusunan skripsi.
3. Drs. Masturi, MM., dosen pembimbing I yang memberikan semangat dan bimbingan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi.
4. Much.Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing II yang memberikan semangat dan bimbingan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi.
5. Karsidi, S.Pd.SD., kepala sekolah SD Negeri 1 Bakalan Kalinyamatan Jepara, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
6. Seluruh dewan guru dan karyawan SD Negeri 1 Bakalan Kalinyamatan Jepara, yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
7. Seluruh peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Bakalan Kalinyamatan Jepara, yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Semua pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti

mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran yang membangun. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Kudus, 29 Januari 2020  
Peneliti,



**Zuliana Agustina**  
**NIM. 201633057**





## ABSTRACT

Agustina, Zuliana. 2019. *Improving Learning Outcomes Theme 5 Using the Role Playing Learning Model Assisted by Paper Puppet Media in Grade IV Students of SD Negeri 1 Bakalan*. Teacher Education Study Program, Teacher Training and Education Faculty, Muria Kudus University. Supervisor: (1) Drs. Masturi, MM, (2) Much Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Learning Outcomes, *Role Playing*, Paper Puppet Media

This class action research aims to (1) describe the *role playing* learning model assisted by paper puppet media can improve the teaching skills of teachers in learning theme 5 in SD N 1 Bakalan and (2) Obtain an increase in student learning outcomes through the *role playing* learning model assisted by paper puppet media on learning theme 5 at SD N 1 Bakalan. The role playing learning model is a teaching and learning outcomes activity played by students in demonstrating the characters contained in the learning material. Paper puppet learning media is a learning media made of paper in the form of figures contained in the learning material. Paper puppet learning media in this study are national hero figures according to theme 5 "my hero".

This classroom action research was conducted in class IV SD N 1 Bakalan with research subjects as teachers and 29 students. This research lasted for two cycles each cycle consisting of four stages, namely planning, action, observation and reflection. Methods of data collection through observation, interviews, documentation and tests. Analysis of the data used in this study is the analysis of quantitative and qualitative data.

The results of the study of teaching skills of teachers from the first cycle amounted to 71.25% and in the second cycle increased to 86.87%. The cognitive learning outcomes of Indonesian language from cycle I amounted to 37.39% and in cycle II it increased to 86.20%. Learning outcomes in the cognitive domain of social studies from cycle I were 44.82% and in cycle II it increased to 79.31%. The learning outcomes of the Indonesian language psychomotor load from cycle I amounted to 51.72% and in the second cycle increased to 82.75%. The learning outcomes of the psychomotor domain of social studies from the first cycle amounted to 48.27% and in the second cycle increased to 82.75%.

The results of the study can be concluded that through the application of role playing learning models assisted by paper puppet media can improve the teaching skills of teachers and improve the learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri 1 Bakalan.

## ABSTRAK

Agustina, Zuliana. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar Tema 5 Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bakalan*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing: (1) Drs. Masturi, MM, (2) Much Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Role Playing*, Media Wayang Kertas

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru pada pembelajaran tema 5 di SD N 1 Bakalan dan (2) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas pada pembelajaran tema 5 di SD N 1 Bakalan. Model pembelajaran *role playing* merupakan kegiatan belajar mengajar yang diperankan oleh peserta didik dalam memperagakan tokoh-tokoh yang terdapat pada materi pembelajaran. Media pembelajaran wayang kertas merupakan media pembelajaran yang terbuat dari kertas berbentuk tokoh-tokoh yang terdapat pada materi pembelajaran tersebut. Media pembelajaran wayang kertas dalam penelitian ini adalah tokoh-tokoh pahlawan nasional sesuai tema 5 “pahlawanku”.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas IV SD N 1 Bakalan dengan subyek penelitian guru dan 29 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Metode pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian keterampilan mengajar guru dari siklus I sebesar 71,25% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,87%. Hasil belajar ranah pengetahuan muatan Bahasa Indonesia dari siklus I sebesar 37,39% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,20%. Hasil belajar ranah pengetahuan muatan IPS dari siklus I sebesar 44,82% dan pada siklus II meningkat menjadi 79,31%. Hasil belajar ranah keterampilan muatan Bahasa Indonesia dari siklus I sebesar 51,72% dan pada siklus II meningkat menjadi 82,75%. Hasil belajar ranah keterampilan muatan IPS dari siklus I sebesar 48,27% dan pada siklus II meningkat menjadi 82,75%.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Bakalan.

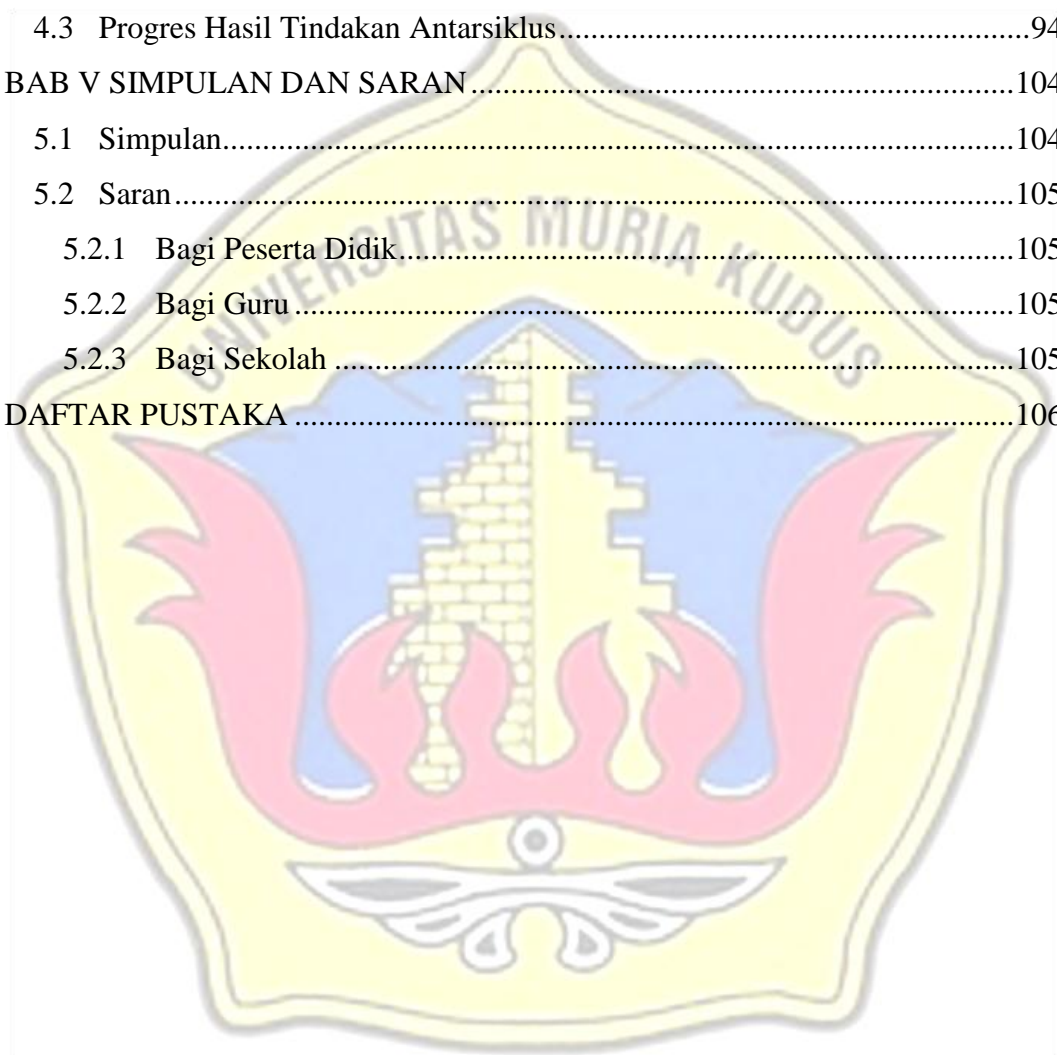
## DAFTAR ISI

SAMPUL .....	i
LOGO.....	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoretis .....	5
1.4.2 Manfaat Praktis .....	5
1.4.2.1 Bagi Siswa.....	5
1.4.2.2 Bagi Guru .....	5
1.4.2.3 Bagi Sekolah.....	6
1.4.2.4 Bagi Peneliti .....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.6 Definisi Operasional.....	7
1.6.1 Hasil Belajar.....	7
1.6.2 Tema 5 Pahlawanku .....	8
1.6.3 Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	8
1.6.4 Media Pembelajaran Wayang Kertas .....	8
1.6.5 Implementasi Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Wayang Kertas Pada Tema 5 .....	9

1.6.6	Keterampilan Mengajar Guru.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN .....</b>		<b>10</b>
2.1	Kajian Pustaka.....	10
2.1.1	Hasil Belajar.....	10
2.1.1.1	Pengertian Hasil Belajar .....	10
2.1.1.2	Indikator Hasil Belajar .....	11
2.1.1.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	12
2.1.2	Konsep Tema 5 Pahlawanku .....	13
2.1.2.1	Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia .....	13
2.1.2.2	Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	14
2.1.3	Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	15
2.1.3.1	Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	16
2.1.3.2	Kelebihan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	17
2.1.3.3	Kelemahan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	19
2.1.4	Media Pembelajaran Wayang Kertas .....	20
2.1.5	Implementasi Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Wayang Kertas Pada Tema 5 .....	21
2.1.6	Keterampilan Mengajar Guru.....	23
2.1.6.1	Indikator Keterampilan Mengajar Guru .....	23
2.2	Kajian Penelitian Relevan .....	26
2.3	Kerangka Berpikir .....	27
2.4	Hipotesis Tindakan.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>30</b>
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian .....	30
3.1.1	Tempat Penelitian.....	30
3.1.2	Waktu Penelitian .....	30
3.2	Rancangan Penelitian .....	30
3.2.1	Siklus I.....	32
3.2.1.1	Perencanaan Tindakan.....	32
3.2.1.2	Pelaksanaan Tindakan .....	32
3.2.1.2.1	Siklus I Pertemuan I.....	33

3.2.1.2.2	Siklus I Pertemuan II .....	34
3.2.1.3	Observasi .....	35
3.2.1.4	Refleksi.....	36
3.2.2	Siklus II .....	36
3.2.2.1	Perencanaan Tindakan.....	36
3.2.2.2	Pelaksanaan Tindakan .....	36
3.2.2.2.1	Siklus II Pertemuan I .....	37
3.2.2.2.2	Siklus II Pertemuan II .....	38
3.2.2.3	Observasi .....	39
3.2.2.4	Refleksi.....	39
3.3	Subjek Penelitian.....	40
3.4	Data dan Sumber Data.....	40
3.4.1	Data .....	40
3.4.2	Sumber Data.....	41
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	41
3.5.1	Teknik Non Tes .....	41
3.5.1.1	Observasi .....	41
3.5.1.2	Wawancara .....	42
3.5.1.3	Dokumentasi.....	42
3.5.2	Teknik Tes.....	43
3.6	Instrumen Penelitian.....	43
3.6.1	Instrumen Tes.....	43
3.6.2	Instrumen Non Tes .....	43
3.6.2.1	Pedoman Wawancara .....	43
3.6.2.2	Lembar Observasi.....	45
3.6.2.3	Dokumentasi.....	45
3.7	Validitas Instrumen .....	45
3.8	Metode Analisis Data .....	47
3.8.1	Kuantitatif.....	47
3.8.2	Kualitatif.....	49
3.9	Indikator Keberhasilan .....	51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 Deskripsi dan Pembahasan Pratindakan.....	52
4.2 Deskripsi dan Pembahasan Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	54
4.2.1 Deskripsi Hasil Tindakan Siklus I.....	54
4.2.2 Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II.....	74
4.2.3 Pembahasan.....	89
4.3 Progres Hasil Tindakan Antarsiklus.....	94
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	104
5.1 Simpulan.....	104
5.2 Saran.....	105
5.2.1 Bagi Peserta Didik.....	105
5.2.2 Bagi Guru.....	105
5.2.3 Bagi Sekolah.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	106



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kriteria Ketuntasan Minimal Muatan Bahasa Indonesia SD Negeri 1 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara.....	47
Tabel 3.2	Kriteria Ketuntasan Minimal Muatan IPS SD Negeri 1 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara.....	47
Tabel 3.3	Kriteria Hasil Analisis Keterampilan Guru.....	50
Tabel 4.2	Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.....	55
Tabel 4.8	Hasil Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru Kelas IV SD Negeri 1 Bakalan Siklus I.....	71
Tabel 4.9	Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	75
Tabel 4.13	Hasil Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru Kelas IV SD Negeri 1 Bakalan Siklus II.....	87
Tabel 4.14	Progres Keterampilan Mengajar Guru.....	94
Tabel 4.15	Progres Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Muatan Bahasa Indonesia.....	95
Tabel 4.16	Progres Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Muatan IPS.....	98
Tabel 4.17	Progres Hasil Belajar Ranah Keterampilan Muatan Bahasa Indonesia.....	100
Tabel 4.18	Progres Hasil Belajar Ranah Keterampilan Muatan IPS.....	102

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	28
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut Arikunto (dalam Suyadi 2011:50) .....	31
Grafik 4.1 Ketuntasan Belajar Klasikal Prasiklus .....	53
Gambar 4.1 Kegiatan memperagakan media wayang kertas. ....	57
Gambar 4.2 Kegiatan membagi kelompok.....	58
Gambar 4.3 Kegiatan menyampaikan hasil kerja. ....	59
Gambar 4.4 Kegiatan menyiapkan media pembelajaran wayang kertas.....	61
Gambar 4.5 Kegiatan memberikan pengarahan untuk berdiskusi. ....	62
Gambar 4.6 Kegiatan menyampaikan hasil kerja. ....	62
Diagram 4.4 Ketuntasan belajar aspek keterampilan siklus I.....	70
Diagram 4.5 Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	72
Gambar 4.7 Kegiatan memperagakan media wayang kertas. ....	77
Gambar 4.8 Kegiatan berdiskusi.....	78
Gambar 4.9 Kegiatan menyampaikan hasil kerja. ....	78
Gambar 4.10 Kegiatan menyimpulkan materi. ....	79
Gambar 4.11 Kegiatan memanggil para siswa untuk memperagakan media wayang kertas. ....	81
Gambar 4.12 Kegiatan memberikan pengarahan untuk berdiskusi. ....	82
Gambar 4.13 Kegiatan menyampaikan hasil kerja. ....	82
Diagram 4.6 Hasil ketuntasan belajar klasikal siklus II.....	84
Diagram 4.7 Hasil belajar aspek keterampilan siklus II. ....	86
Diagram 4.8 Keterampilan Mengajar Guru Siklus II.....	88
Diagram 4.10 Progres Ketuntasan Belajar Klasikal Ranah Kognitif Muatan Bahasa Indonesia .....	97
Diagram 4.11 Progres Ketuntasan Belajar Klasikal Ranah Kognitif Muatan IPS.....	100
Diagram 4.12 Progres Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	103