

SKRIPSI



**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* DENGAN MENGGUNAKAN
PERMAINAN TRADISIONAL PASARAN TERHADAP
KEMAMPUAN NUMERIK SISWA**

Oleh
AULIYA CINDY ANDRIYANI
NIM. 201833029

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

2023



**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* DENGAN MENGGUNAKAN
PERMAINAN TRADISIONAL PASARAN TERHADAP KEMAMPUAN
NUMERIK SISWA**

SKRIPSI

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



**Oleh
AULIYA CINDY ANDRIYANI
NIM. 201833029**

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

2023

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Ia yang mengerjakan lebih dari apa yang dibayar pada suatu saat akan dibayar lebih dari apa yang ia kerjakan” – Napoleon Hill

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahrobbil’alamin

Puji syukur atas segala rahmat dan kemudahan yang telah Allah SWT berikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Diri sendiri, sebagai bukti bahwa saya mampu melewati banyak fase kehidupan dan melewati proses sekaligus bersedia belajar dari proses yang telah terlewati untuk menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya.
2. Kedua orang tua (Bapak Ahmadun dan Ibu Anis Awaliyah) beserta keluarga besar saya yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan berupa materiil maupun non materiil, do’a dan kasih sayang yang begitu tulus serta selalu memberikan yang terbaik untuk peneliti.
3. Adik saya tersayang (M.Yudha Aditya) atas doa dan kerjasamanya yang tidak mengganggu dalam penyelesaian tugas ini.
4. Bapak/Ibu dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus, terutama dosen pembimbing saya Ibu Himmatul Ulya, S.Pd M.Pd dan Bapak M. Syafruddin Kuryanto, S.Si, M.Or yang telah membimbing dan memberikan pengarahan dengan sepenuh hati.
5. Sahabat saya Chumairo’, Devi Ayuk Nurwulan, Siti Aminah, Sinta Devi Lestari, Eka Aprianti, dan Rifdah yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, ucapan terimakasih peneliti sebagai bentuk penghargaan, rasa toleransi, kekerabatan dan persaudaraan terhadap kalian atas segala sumbangsih yang diberikan.
6. Sinung Faisal Jauhari yang selalu support, yang selalu menemani peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. HIMA PGSD UMK sebagai salah satu organisasi yang telah berkontribusi besar dalam pengembangan diri peneliti sehingga peneliti dapat menjadi pribadi yang demikian adanya.
8. Almamater tercinta Universitas Muria Kudus.

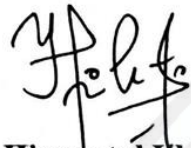
Skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua orang yang membaca dan semoga semua pihak yang telah membantu dan mendukung mendapatkan balasan dari Allah SWT berupa kebaikan dan rahmat yang melimpah.



PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI


Skripsi dengan judul *Pengaruh Model Role Playing dengan Menggunakan Permainan Tradisional Pasaran Terhadap Kemampuan Numerik Siswa* oleh Auliya Cindy Andriyani NIM 201833029 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 2023
Pembimbing I




Himmatul Ulya, M.Pd.
NIDN. 0621099001

Pembimbing II



M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.
NIDN. 0604059102

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



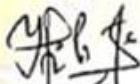
Siti Masfiah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Pengaruh Model Role playing dengan Menggunakan Permainan Tradisional Pasaran Terhadap Kemampuan Numerik Siswa* oleh Auliya Cindy Andriyani NIM 201833029 ini telah dipertahankan didepan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.


Kudus,.....

Tim Penguji



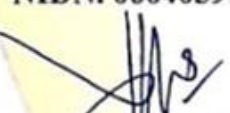
Himmatul Ulya, M.Pd.
NIDN. 0621099001

(Ketua)




M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.
NIDN. 0604059102

(Anggota)



Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0616098701

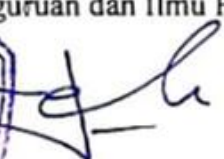
(Anggota)



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

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons
NIDN. 0629086302

PRAKATA

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Role playing* dengan Menggunakan Permainan Tradisional Pasaran terhadap Kemampuan Numerik Siswa”. Skripsi ini disusun awal mula untuk memenuhi salah satu syarat penyelesaian studi pada jenjang strata satu (S1) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Penyusunan skripsi ini, saya menyadari bahwa ada banyak sekali pihak yang memberikan dukungan, bimbingan, motivasi dan bantuan yang lainnya. Maka dari itu, saya ucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang membantu sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., selaku Rektor Universitas Muria Kudus
2. Drs. Sucipto, M.Pd, Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus
3. Ibu Siti Masfuah, S Pd, M.Pd. selaku Kaprodi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Ibu Himmatul Ulya, M.Pd dan Bapak M. Syafruddin Kuryanto, S.Si. M.Or, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu dan arahan.
5. Sri Hariningsih, S.Pd., SD selaku kepala SDN 01 Gemiring Kidul beserta bapak/Ibu Guru SDN 01 Gemiring Kidul yang telah memberikan izin penelitian.
6. Seluruh siswa SDN 01 Gemiring Kidul yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Keluarga dan teman-temanku Sinung Faisal Jauhari, Siti Aminah, Eka Aprianti, dan Sinta Devi Lestari yang selalu memberikan semangat dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu proses pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua orang yang membaca dan semoga semua pihak yang telah membantu dan mendukung mendapatkan balasan dari Allah SWT berupa kebaikan dan rahmat yang melimpah.

Kudus, 23 Desember 2022
Peneliti,

Auliya Cindy Andriyani

ABSTRAK

Andriyani, Auliya Cindy. 2022. Pengaruh Model *Role playing* dengan Menggunakan Permainan Tradisional Pasaran Terhadap Kemampuan Numerik Siswa. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muria Kudus. Pembimbing (I) Himmatul Ulya, M.Pd., Dosen Pembimbing (II) M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan numerik siswa, kemampuan numerik adalah kecerdasan dalam menggunakan angka dan penalaran (logika), sehingga peneliti melakukan penelitian menggunakan model *role playing* dengan menggunakan permainan tradisional pasaran dalam proses pembelajarannya. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis perbedaan rata-rata dan menganalisis peningkatan kemampuan numerik siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *role playing* dengan permainan tradisional pasaran.

Jenis penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 01 Gemiring Kidul, Nalumsari, Jepara. Variabel bebas dari penelitian ini adalah model *role playing* dengan menggunakan permainan tradisional pasaran, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan numerik siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji t terhadap hasil *pretest* dan *posttest* dengan taraf signifikansi 5 % dan uji *N-Gain* untuk menentukan adanya peningkatan terhadap kemampuan numerik siswa setelah diberi perlakuan model *role playing*.

Penerapan model *role playing* dengan menggunakan permainan pasaran tradisional memberikan pengaruh terhadap kemampuan numerik siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 52,5 dan sesudah diberikan perlakuan sebesar 82,83. Perbedaan hasil rata-rata tersebut memiliki selisih sebesar 30,33 yang dapat dikatakan cukup signifikan. Model pembelajaran *role playing* dengan menggunakan permainan pasaran memberikan peningkatan kemampuan numerik siswa dengan selisih sebesar 9,17 dibandingkan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Model *Role playing*, Permainan Tradisional Pasaran, Kemampuan Numerik

ABSTRACT

Andriyani, Auliya Cindy. 2022. The Effect of *Role playing* Method Using Traditional Market Games on Students' Numerical Ability. Primary teacher education. Muria Kudus University. Supervisor (I) Himmatul Ulya, M.Pd., Supervisor (II) M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

This research was motivated by the low numerical ability of students, numerical ability is intelligence in using numbers and reasoning (logic), so the researchers conducted research using the roleplaying method using traditional market games in the learning process. The purpose of this study was to analyze the difference in the average numerical ability of students before and after using the *role playing* method with traditional market games, and to analyze the increase in students' numerical abilities after using the *Role playing* method using traditional market games.

This type of research is pre-experimental design with one-group pretest-posttest design. This study was conducted in Class V SDN 01 Gemiring Kidul, Nalumsari, Jepara. The independent variable of this study is the *role playing* method using traditional market games, while the dependent variable is the numerical ability of students. The data analysis technique used Is t test on the results of pre-test and post-test with a significance level of 5 %, and the *N-Gain* test was conducted to determine the improvement of students ' Numerical Ability after being treated with *role playing* models.

The application of *role playing* models using traditional market games have an influence on student learning outcome, the average numerical ability of students before of 52,5 and after using *role playing* models with traditional market games of 82,83. The difference in the average result has a difference of 30,33 which can be said to be quite significant. *Role playing* learning models using traditional market games provide an increase in student learning outcomes and numerical ability of students with difference of 9,17 compared to using conventional learning models.

Keywords: *Role playing* Method, Market Traditional Game, Numerical Ability.

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	vi
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	vii
PRAKATA.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
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
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	7
1.5 Definisi Operasional.....	7
1.5.1 Model <i>role playing</i> dengan Menggunakan Permainan Tradisional Pasaran.....	7
1.5.2 Kemampuan Numerik.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Deskripsi Konseptual.....	10
2.1.1 Model <i>role playing</i>	10
2.1.2 Permainan Tradisional Pasaran.....	13
2.1.3 Kemampuan Numerik.....	18
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan.....	21

2.3	Kerangka Berpikir.....	24
2.4	Hipotesis/Asumsi Penelitian	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		26
1.1	Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
1.2	Desain Penelitian	26
1.3	Populasi dan Sampel	27
1.4	Pengumpulan Data	28
	1.4.1 Tes Kemampuan Numerik Matematika	28
	1.4.2 Dokumentasi	28
1.5	Instrumen Penelitian	28
1.6	Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL DATA PENELITIAN.....		40
4.1	Deskripsi Latar Penelitian.....	40
4.2	Data Hasil Penelitian.....	40
	4.2.1 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Numerik Siswa.....	40
	4.2.2 Uji Normalitas.....	42
	4.2.3 Uji Homogenitas	42
	4.2.4 Uji Paired Sample T-test.....	43
	4.2.5 Uji <i>N-Gain</i>	45
4.3	Pembahasan.....	47
	4.3.1 Perbedaan Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-Test	47
	4.3.2 Peningkatan Kemampuan Numerik	51
	4.3.3 Keterbatasan Penelitian.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN.....		60
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	163

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data Penelitian Tahun Ajaran 2022/2023	27
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Kemampuan Numerik.....	29
Tabel 3. 3 Kriteria Penskoran Uji Coba Instrumen Kemampuan Numerik	30
Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian Uji Validitas	34
Tabel 3. 5 Reliability Statistics	35
Tabel 3. 6 Uji Normalitas.....	36
Tabel 3. 7 Uji Homogenitas	37
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kemampuan Numerik.....	41
Tabel 4. 2 Hasil Pretest dan Posttest Siswa	41
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas	42
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas.....	43
Tabel 4. 5 Hasil Pre-test dan Post-test Peserta Didik.....	44
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Paired Sample (Uji T).....	45
Tabel 4. 7 Hasil Uji N-Gain	46
Tabel 4. 8 Peningkatan Indikator Kemampuan Numerik Siswa	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	24
Gambar 3. 1 Desain penelitian one group pretest -posttest design	26
Gambar 4. 1 Grafik Peningkatan Kemampuan Numerik Siswa	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	61
Lampiran 2 Kisi-Kisi Wawancara dengan Guru	62
Lampiran 3 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas V	63
Lampiran 4 Nilai Ulangan Harian.....	66
Lampiran 5 Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Penelitian.....	68
Lampiran 6 Kisi-Kisi Post Test Instrumen Penelitian.....	70
Lampiran 7 Tes Uji Coba Instrumen.....	72
Lampiran 8 Post Test Coba Instrumen.....	75
Lampiran 9 Kunci Jawaban Post Test Instrumen.....	78
Lampiran 10 Kunci Jawaban Pretest Kemampuan Numerik.....	80
Lampiran 11 Kriteria Penskoran Tes Kemampuan Numerik.....	82
Lampiran 12 Tabel Penilaian Skor Indikator Kemampuan Numerik	85
Lampiran 13 Silabus Pembelajaran.....	87
Lampiran 14 RPP Pertemuan 1	90
Lampiran 15 RPP Pertemuan 2	101
Lampiran 16 RPP Pertemuan 3	109
Lampiran 17 Hasil Uji Validitas	117
Lampiran 18 Hasil Uji Reabilitas.....	118
Lampiran 19 Hasil Rekapitulasi Pre Test dan Post Test.....	122
Lampiran 20 Hasil Uji Normalitas.....	123
Lampiran 21 Hasil Uji Homogenitas	124
Lampiran 22 Hasil Paired T-Test.....	125
Lampiran 23 Hasil Uji N-Gain.....	126
Lampiran 24 Hasil Kemampuan Numerik Per-Indikator.....	128
Lampiran 25 Hasil Belajar Siswa	129
Lampiran 26 Dokumentasi Penelitian.....	130
Lampiran 27 Sampel Hasil Pretest Siswa	133
Lampiran 28 Sampel Hasil Posttest Siswa.....	135
Lampiran 29 Hasil Validasi Pretest Ahli	137
Lampiran 30 Hasil Validasi Posttest Ahli.....	149
Lampiran 31 Surat Permohonan Ijin Penelitian	161
Lampiran 32 Surat Keterangan Sudah Penelitian	162
Lampiran 33 Surat Pernyataan	163
Lampiran 34 Daftar Riwayat Hidup.....	166