

SKRIPSI



**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA KARTU
BERGAMBAR TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MUATAN IPA
SISWA KELAS V SDN 1 KLUMPIT**

Oleh

MUHAMMAD BOY SAPUTRO

NIM 201933083

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2023

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA KARTU
BERGAMBAR TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MUATAN IPA
SISWA KELAS V SDN 1 KLUMPIT**

SKRIPSI

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

Oleh

MUHAMMAD BOY SAPUTRO

NIM 201933083

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2023

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

“Hidup adalah keberanian menghadapi tanda tanya tanpa kita mengerti, tanpa kita bisa menawar, terimalah dan hadapilah”

~Soe Hok Gie~

“Everything Happens For A Reason”

Persembahan

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan ketulusan dan kerendahan hati, saya persembahkan karya tulis ini untuk:

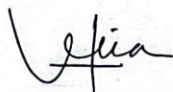
1. Kedua orang tuaku, Bapak Dirun Hadipriyono dan Ibu Sulasih atas segala curahan kasih sayang, cinta, dan doa yang tiada batas dalam mengiringi setiap langkah hidupku, semuanya tidak akan pernah terlupa dan tidak akan mampu terbalas dengan apapun. Allthebest.
2. Kepada kedua kakak saya yang selalu memberi semangat, motivasi, doa dan dukungan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada para dosen pembimbing Ibu F. Shoufika Hilyana, S.Si, M.Pd dan Ibu Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian guna memberi bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penulisan skripsi ini.
4. Kepada teman seperjuangan yang telah memberikan support saran dan masukan untuk menyusun skripsi ini.
5. Almamater yang menjadi tempatku menimba ilmu, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Muhammad Boy Saputro NIM. 201933083 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 27 Juni 2023

Pembimbing I



F. Shoufika Hilyana, S.Si, M.Pd

NIDN. 0006108503

Pembimbing II



Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0623119001

Mengetahui,

Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Siti Masfuah, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Oleh Muhammad Boy Saputro (NIM 201933083) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 27 Juli 2023

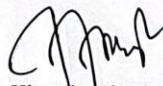
Tim Penguji



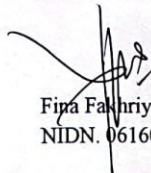
F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd, Ketua/ anggota
NIDN. 0006108503



Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd, Anggota
NIDN. 0623119001




Dr. Khamdun, S.Pd., M.Pd, Anggota
NIDN. 0612047001



Fira Fakhriyah, S.Pd., M.Pd, Anggota
NIDN. 0616098701

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

ABSTRACT

Saputro, Muhammad Boy. 2023. **The Effect of Role Playing Learning Model Assisted by Picture Card Media on the Understanding of Students' Concepts of Class V SDN 1 Klumpit**. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muria Kudus. Advisor (1) F. Shoufika Hilyana, S.Si, M.Pd. (2) Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd.

Keywords: Role Playing Model, Picture Card Media, Understanding Science Concepts

The current learning trend is still teacher-centered by telling stories or lecturing. This makes students passive and less enthusiastic in participating in learning, which results in a lack of understanding of students' learning concepts. This is evidenced by the fact found at SDN 1 Klumpit that the level of students' understanding of concepts is still low. The purpose of this study was to determine the difference between the pretest and posttest scores and determine how much the understanding of science concepts increased in the use of the Role Playing learning model assisted by picture card media.

The role playing model is a model that involves interaction between two or more students who play according to their roles to discuss a topic or situation. Picture cards are a visual media in the form of cards containing pictures that aim to help students remember material and develop creativity.

This research method is quantitative with a pre-experimental approach type one group pretest-posttest. This research was conducted in class V SDN 1 Klumpit with a sample of 29 students. The data collection technique used in this research is a test, which includes pretest and posttest. The data analysis technique used is paired sample t-test and n-gain test.

The results of the study obtained an average pretest score of 50.3 and an average posttest score of 80.3. The results of the paired sample t-test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$, which means that there is a difference in the average value of the pretest and posttest. The results of testing from the n-gain test get a value of 0.58 with moderate improvement criteria. The average increase in pretest and posttest scores was 26.8. Research has shown that in the application of the role playing model assisted by picture cards there is an average difference and there is an increase in students' conceptual understanding of class V at SDN 1 Klumpit.

In this research, the teacher should be able to apply the role playing model assisted by picture cards into a varied learning. With this learning, it is hoped that it can create a fun learning atmosphere and increase students' understanding of concepts.

ABSTRAK

Saputro, Muhammad Boy. 2023. **Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Muatan IPA Kelas V SDN 1 Klumpit.** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) F. Shoufika Hilyana, S.Si, M.Pd. (2) Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: Model *Role Playing*, Media Kartu Bergambar, Pemahaman Konsep IPA

Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita atau berceramah. Hal tersebut membuat siswa menjadi pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, yang mengakibatkan kurangnya pemahaman konsep belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan yang ditemui di SDN 1 Klumpit bahwa tingkat pemahaman konsep siswa masih rendah. Tujuan dalam penelitian ini untuk menentukan perbedaan nilai pretest dengan posstest dan menentukan berapa besar peningkatan pemahaman konsep IPA dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar.

Model *role playing* adalah model yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih yang memerankan sesuai dengan perannya untuk membahas suatu topik atau situasi. Kartu bergambar adalah sebuah media visual yang berbentuk kartu berisi gambar bertujuan membantu siswa dalam mengingat materi dan mengembangkan kreativitas.

Metode penelitian ini merupakan kuantitatif dengan pendekatan *pre-eksperiment* tipe *one group pretest-posttest*. penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 1 Klumpit dengan sampel penelitian 29 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, yang meliputi pretest dan posttest. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji *paired sample t-test* dan uji *n-gain*.

Hasil penelitian mendapatkan rata-rata nilai *pretest* 50,3 dan rata-rata nilai *posttest* 80,3. Hasil dari pengujian *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil dari pengujian dari uji *n-gain* mendapatkan nilai 0,58 dengan kriteria peningkatan sedang. Peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 26,8. Penelitian membuktikan bahwa dalam penerapan model *role playing* berbantuan kartu bergambar terdapat perbedaan rata-rata dan terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa kelas V SDN 1 Klumpit.

Penelitian ini hendaknya guru dapat menerapkan model *role playing* berbantuan kartu bergambar menjadi pembelajaran yang variatif. Dengan pembelajaran ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan pemahaman konsep siswa.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami ucapkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Role Playing Berbanduan Kartu Bergambar Terhadap Pemahaman Konsep Muatan Ipa Siswa Kelas V SDN 1 Klumpit”.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan tugas akhir skripsi ini tidak lepas dari dorongan, saran, masukan, kritik, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus
2. Siti Masfuah, S.Pd, M.Pd selaku ketua Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
3. F. Shoufika Hilyana, S.Si, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran memberikan kritik, saran, dan masukan yang dapat mendukung terselesainya skripsi ini.
4. Kepala Sekolah SDN 1 Klumpit dan Wali Kelas V SDN 1 Klumpit yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas kritik, saran, dan bantuannya dalam pengerjaan skripsi ini.

Kudus, 22 Juli 2023



Penulis

Muhammad Boy Saputro

DAFTAR ISI

MOTO DAN PERSEMBAHAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.5. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1. Deskripsi Konseptual.....	10
2.1.1. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	10
2.1.1.1. Pengertian Model <i>Role Playing</i>	10
2.1.1.2. Langkah-langkah Model <i>Role Playing</i>	11
2.1.1.3. Kelebihan Model <i>Role Playing</i>	12
2.1.1.4. Kekurangan Model <i>Role Playing</i>	14
2.1.2. Media Kartu Bergambar	15

2.1.2.1.	Pengertian Media Pembelajaran	15
2.1.2.2.	Media Kartu Bergambar	15
2.1.2.3.	Kelebihan Kartu Bergambar	16
2.1.2.4.	Kekurangan Kartu Bergambar	17
2.1.3.	Pemahaman Konsep IPA	17
2.1.3.1.	Pengertian Pemahaman Konsep	17
2.1.3.2.	Indikator Pemahaman Konsep	18
2.1.3.3.	Hakikat Pelajaran IPA	19
2.1.3.4.	Tujuan Pembelajaran IPA	20
2.1.3.5.	Siklus Air	21
2.2.	Penelitian Relevan	25
2.3.	Kerangka Berpikir	27
2.4.	Hipotesis	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		30
3.1.	Tempat Dan Waktu Penelitian	30
3.2.	Rancangan Penelitian	30
3.3.	Populasi Dan Sampel	31
3.4.	Pengumpulan Data	31
3.5.	Instrumen penelitian	32
3.6.	Validitas Dan Reliabilitas	33
3.7.	Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		41
4.1.	Analisis Data	41
4.1.1.	Deskripsi Data Hasil Penelitian	41
4.1.2.	Uji Normalitas	42

4.1.3.	Uji Hipotesis	43
4.1.3.1.	Hasil Uji Paired Sample T-Test	43
4.1.3.2.	Hasil Uji N-Gain	44
4.2.	Pembahasan Hasil Analisis Data	44
4.2.1.	Perbedaan Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest	47
4.2.2.	Peningkatan Pemahaman Konsep IPA Siswa	48
BAB V KESIMPULAN		52
5.1.	Kesimpulan	52
5.2.	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA		54
LAMPIRAN		60

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Relevan.....	25
Tabel 2 Hasil Uji Validitas.....	35
Tabel 3 Tingkat Reliabilitas	37
Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas	37
Tabel 5 Kriteria N-gain	40
Tabel 6 Ringkasan Data Pretest dan Posttest Siswa.....	42
Tabel 7 Hasil Uji Normalitas	43
Tabel 8 Hasil Uji Paired Sampe T-Test	44
Tabel 9 Hasil Uji N-Gain	44
Tabel 10 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	61
Tabel 11 Hasil Wawancara Guru Kelas	62
Tabel 12 Hasil Observasi Penelitian	64
Tabel 13 Hasil Nilai Pra Penelitian.....	66
Tabel 14 Kisi-Kisi Intrumen Pretest dan Posttest	67
Tabel 15 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran.....	72
Tabel 16 Data Hasil Uji Coba Instrumen Soal.....	121
Tabel 17 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Pemahaman Konsep	128
Tabel 18 Hasil Uji N-Gain Siswa.....	134
Tabel 19 Hasil Uji N-gain Tiap Indikator	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Siklus Air	21
Gambar 2 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3 Hasil Pretest Tertinggi.....	129
Gambar 4 Hasil Pretest Terendah	129
Gambar 5 Hasil Posttest Tertinggi	130
Gambar 6 Hasil Posttest Terendah.....	130
Gambar 7 Hasil LKPD Siswa	131
Gambar 8 Pembagian Soal Pretest	137
Gambar 9 Siswa Mengejakan Soal Pretest	137
Gambar 10 Pembelajaran Role Playing Berbantuan Kartu Bergambar	137
Gambar 11 Pembelajaran Role Playing Berbantuan Kartu Bergambar	138
Gambar 12 Siswa Mengerjakan LKPD.....	138
Gambar 13 Pembagian Soal Posttest.....	138

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	61
Lampiran 2 Wawancara Pra Penelitian Guru Kelas.....	62
Lampiran 3 Observasi Pra Penelitian.....	64
Lampiran 4 Soal Pra Penelitian.....	65
Lampiran 5 Hasil Tes Pra Penelitian.....	66
Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Pretest dan Posttest	67
Lampiran 7 Instrumen Soal Pretest dan Posttest.....	68
Lampiran 8 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran	72
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	78
Lampiran 10 Lembar Validitas Instumen Tes.....	109
Lampiran 11 Validitas LKPD	115
Lampiran 12 Data Hasil Uji Coba Instrumen Soal	121
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Korelasi Product Moment.....	122
Lampiran 14 Hasil Uji Reliabilitas Cronbach Alpha	125
Lampiran 15 Soal Pretest dan Posttest Penelitian.....	126
Lampiran 16 Data Nilai Pemahaman Konsep Siswa	128
Lampiran 17 Hasil Pretest Siswa	129
Lampiran 18 Hasil Posttest Siswa.....	130
Lampiran 19 Hasil LKPD Siswa.....	131
Lampiran 20 Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro Wilk</i>	132
Lampiran 21 Hasil Uji Paired Sample T-Test.....	133
Lampiran 22 Hasil Uji N-Gain.....	134
Lampiran 23 Hasil Uji N-Gain Tiap Indikator.....	135
Lampiran 24 Media Kartu Bergambar	136
Lampiran 25 Dokumentasi	137
Lampiran 26 Surat Keterangan Penetapan Pembimbing Skripsi	139
Lampiran 27 Surat Permohonan Izin Penelitian	140
Lampiran 28 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1.....	141
Lampiran 29 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2.....	142

Lampiran 30 Surat Pernyataan Orisinalitas Naskah Skripsi	143
Lampiran 31 Daftar Riwayat Hidup.....	144
Lampiran 32 Letter Of Acceptance.....	145

