

SKRIPSI



**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA ROTAR (RODA
PUTAR) TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA
KELAS III SDN 1 BULUNCANGKRING**

**Oleh
NUR INDAH RAHMAWATI
NIM 202033219**

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

2024

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Jangan biarkan rasa takut menghalangi langkah menuju puncak prestasi. Setiap langkah adalah pelajaran berharga untuk terus bergerak maju. Tunjukkan keberanian, dan kesuksesan yang tertunda akan segera menjadi milik kita.

PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling berharga dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta, kakak serta adik saya, sahabat, teman-teman, dan semua pihak yang telah bertanya

“Kapan sidang?”, “Kapan wisuda?”, “Kapan nyusul?”

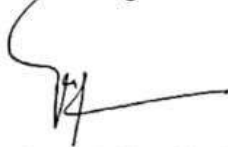
Kalian semua adalah alasan saya untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Rotar (Roda Putar) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Bulungcangkring oleh Nur Indah Rahmawati NIM 202033219 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 30 Juli 2024

Pembimbing I



Ahmad Bakhrudin, S.P.d.I., M.Pd

NIDN. 0607028801

Pembimbing II



Dr. Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0616098701

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



Siti Masfiah, S.Pd., M.Pd

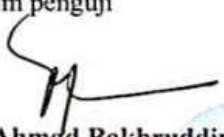
NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Rotar (Roda Putar) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Bulungcangkring oleh Nur Indah Rahmawati NIM 202033219 ini telah di pertahankan di depan Tim penguji pada tanggal 22 Agustus 2024 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 05 September 2024

Tim penguji


Ahmad Bakhrudin, S.P.d.I., M.Pd
NIDN. 0607028801

(Ketua)


Dr. Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0618098701

(Anggota)


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

(Anggota)


Diana Ermawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0627039105

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,


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

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadiart Allah SWT atas limpahan Rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Rotar (Roda Putar) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Bulungcangkring ” ini dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam penyelesaian studi jenjang strata 1 (S1) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus.

Peneliti telah mendapat masukan, bimbingan, arahan serta dukungan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Maka dari itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ahmad Bakhruddin, S.Pd.I., M.Pd., Dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd., Dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Sutipah, S.Pd., Kepala Sekolah SDN 1 Bulungcangkring yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Karsini, S.Pd., Guru kelas III SDN 1 Bulungcangkring yang telah memberikan informasi, arahan, dan masukan untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap siswa kelas III SDN 1 Bulungcangkring.
8. Siswa kelas III SDN 1 Bulungcangkring yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan analisis kebutuhan terkait penyusunan skripsi ini.
9. Kedua orang tua saya Bapak Sukiman dan Ibu Rudasih yang telah meberikan kasih sayang, dukungan, dan doa yang tulus. Semoga menjadi Langkah awal

untuk membuat Bapak dan Ibu bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat lebih.

10. Kedua saudaraku, kakak perempuan Nikita Ayu Widaningsih dan adik laki-laki Muhammad Rafa yang selalu memberikan support.
11. Teman-teman PGSD Angkatan 2020 kelas E khususnya Lina, Fara, April, Eva, Tasya, Devia, dan Oca yang sudah menjadi teman dan support system yang baik.
12. Teman-teman KKN yang masih menjadi saudara dan juga penyemangat serta motivator untuk penulis. Terutama Jeje yang selalu menyakinkan penulis untuk bisa menyelesaikan tugas akhir ini, serta Me;inda dan Indah Dwi yang selalu memberikan semangat.
13. Teman- teman PLP II SDN 1 Bulungcangkring Syilfi, Winda, Silvi, dan Miftah yang telah memberikan semangat. h
14. *Last but not least*, kepada diri sendiri saya berterima kasih banyak telah berjuang sejauh ini dan memilih untuk tidak menyerah dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Terima kasih telah berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini. Semoga menjadikan amal dan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti berharap skripsi ini dapat menjadi refensi dan bermanfaat bagi seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan maupun yang membaca.

Peneliti sangat menyadari bahawa dalam penulisan masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan di kemudian hari.

Kudus, 30 Juli 2024

Penulis

Nur Indah Rahmawati

202033219

ABSTRACT

Rahmawati, Indah, Nur. 2024. *The Effect of Using the Role Playing Learning Model Assisted by Rotar Media on the Learning Achievement of Class III Students at SDN 1 Bulungcangkring*. Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Advisors (1) A. Bakhruddin, S.P.d.I., M.Pd. (2) Dr. Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Role Playing Learning Model, Rotar Media (Rotating Wheel), Learning Achievement, Class III Students*

This study aims to determine the effect of using the Role playing learning model assisted by Rotar media (Rotating Wheel) and to determine the increase in the learning achievement of class III students of SDN 1 Bulungcangkring.

The Role Playing learning model encourages students to play certain roles, especially those related to social problems. By applying this method, it is hoped that students can develop their understanding and improve their learning achievement. Media Rotar (Rota Rotating Wheel) is a circular media that can be rotated, where the circle is divided into 5 parts with attractive colors and each part contains narrative text, as well as questions related to the layout and attitudes that are in accordance with the practice of the Pancasila principles. Learning achievement is the result of teaching and learning activities that are evaluated through assessment of grades by teachers in each subject studied by students.

This study uses a pre-experimental research type with a quantitative approach, using a one group pretest-posttest design. The sampling technique uses probability sampling, with the research population being class IV with 33 students, and the research sample being class IV with 33 students. Data collection techniques include observation, interviews, tests, and documentation. The data analysis techniques used are validity testing, Shapiro Wilk test, paired sample t-test, and Ngain test.

Data analysis used hypothesis testing, namely the Paired Sample T-Test and the N-Gain test. The results of the Paired Sample T-Test showed a 2-tailed significance value of $0.000 < 0.05$, which means that H_0 was rejected and H_a was accepted. In cognitive learning achievement, an average value of 73.18 was obtained after treatment, while before treatment it was 42.33. In the affective aspect, an average value of 77.58 was obtained after treatment, while before treatment it was 52.12. In the psychomotor aspect, an average value of 81.39 was obtained after treatment, while before treatment it was 54.73. The results of the N-Gain test showed a significant increase in all three aspects, with an average N-Gain score for the cognitive aspect of 0.5492 (moderate category), the affective aspect of 0.5480 (moderate category), and the psychomotor aspect of 0.6010 (moderate category).

The conclusion of this study is that the Role Playing learning model assisted by Rotar media (Roda Putar) has a positive effect and can improve the learning achievement of grade III students of SDN 1 Bulungcangkring, especially in the subjects of Indonesian Language and Pancasila and Citizenship Education (PPKn).

ABSTRAK

Rahmawati, Indah, Nur. 2024. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Rotar (Roda Putar) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Bulungcangkring*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) A. Bakhruddin, S.P.d.I., M.Pd. (2) Dr. Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Playing*, Media Rotar (Roda Putar), Prestasi Belajar, Siswa Kelas III

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role palying* berbantuan media Rotar (Roda Putar) dan mengetahui peningkatan terhadap prestasi belajar siswa kelas III SDN 1 Bulungcangkring.

Model pembelajaran *Role Playing* mendorong peserta didik untuk memainkan peran tertentu, terutama yang terkait dengan masalah sosial. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan pemahaman mereka dan meningkatkan prestasi belajar. Media Rotar (Roda Putar) sebuah media berbentuk lingkaran yang dapat diputar, dimana pada bagian lingkaran terbagi menjadi 5 bagian dengan warna-warna menarik dan setiap bagiannya terdapat teks narasi, serta soal terkait dengan denah dan sikap yang sesuai dengan pengamalan sila Pancasila. Prestasi belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar mengajar yang dievaluasi melalui penilaian nilai oleh guru pada setiap mata pelajaran yang dipelajari siswa.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre-experimental dengan pendekatan kuantitatif, menggunakan desain one group pretest-posttest. Teknik pengambilan sampel menggunakan probability sampling, dengan populasi penelitian adalah kelas IV dengan jumlah siswa 33, dan sampel penelitian adalah kelas IV dengan jumlah 33 siswa. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, uji Shapiro wilk, uji paired sample t-test, dan uji Ngain.

Analisis data menggunakan uji hipotesis yaitu uji Paired Sample T-Test dan uji N-Gain. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi 2-tailed sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada prestasi belajar kognitif, diperoleh nilai rata-rata 73,18 setelah perlakuan, sedangkan sebelum perlakuan 42,33. Pada aspek afektif, diperoleh nilai rata-rata 77,58 setelah perlakuan, sedangkan sebelum perlakuan 52,12. Pada aspek psikomotorik, diperoleh nilai rata-rata 81,39 setelah perlakuan, sedangkan sebelum perlakuan 54,73. Hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan pada ketiga aspek, dengan nilai rata-rata N-Gain score pada aspek kognitif 0,5492 (kategori sedang), aspek afektif 0,5480 (kategori sedang), dan aspek psikomotorik 0,6010 (kategori sedang).

Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Rotar (Roda Putar) berpengaruh positif dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III SDN 1 Bulungcangkring, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRACT.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.6 Definisi operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.1.1 Model pembelajaran <i>Role Playing</i>	12
2.1.2 Media Rotar (Roda Putar).....	22
2.1.3 Prestasi Belajar.....	26
2.1.4 Tema 8 “Paraja Muda Karana” Subtema 4 “Aku Suka Berkarya”	31
2.2 Penelitian Relevan.....	38
2.3 Kerangka Berfikir.....	43
2.4 Hipotesis Penelitian.....	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	47
3.1 Tempat dan waktu penelitian.....	47
3.1.1 Tempat penelitian.....	47

3.1.2 Waktu penelitian.....	47
3.2 Rancangan penelitian.....	47
3.3 Populasi dan sample	48
3.3.1 Populasi.....	48
3.3.2 Sample.....	48
3.4 Pengumpulan Data.....	49
3.5 Instrumen Penelitian	50
3.6 Teknik Analisis Data.....	52
3.6.1 Uji Validitas.....	52
3.6.2 Uji Prasyarat.....	53
3.6.3 Uji Hipotesis.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Hasil Penelitian.....	57
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	57
4.1.2 Deskripsi dan Pembahasan Hasil Analisis Data.....	57
4.2 Pengujian Hipotesis	60
4.2.1 Uji Normalitas.....	60
4.2.2 Uji Hipotesis.....	61
4.3 Pembahasan	65
4.3.1 Analisis Pengaruh Prestasi Belajar Siswa	65
4.3.2 Pengaruh Prestasi Belajar Psikomotorik Siswa.....	70
4.3.3 Analisis Peningkatan Prestasi Belajar	71
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	75
5.1 Simpulan.....	75
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Media Rotar (Roda Putar)	24
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	45
Gambar 3. 1 Skema One-Group Pretest-Posttest Design.....	48



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Langkah-langkah Role Playing	16
Tabel 2. 2 Langkah-langkah Role Playing	17
Tabel 2. 3 Penelitian Relevan.....	41
Tabel 3. 2 Hasil Validasi RPP.....	52
Tabel 3. 3 Hasil Validasi Ahli Instrumen Tes	53
Tabel 4. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian	57
Tabel 4. 2 Hasil pretest dan posttest Prestasi Belajar Kognitif	58
Tabel 4. 3 Hasil pretest dan posttest Prestasi Belajar Afektif.....	58
Tabel 4. 4 Hasil pretest dan posttest Prestasi Belajar Psikomotorik	59
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Kognitif.....	60
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas Afektif	61
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Psikomotorik	61
Tabel 4. 8 Hasil Uji Paired Sample T-test Kognitif.....	62
Tabel 4. 9 Hasil Uji Paired Sample T-test Afektif.....	63
Tabel 4. 10 Hasil Uji Paired Sample T-test Psikomotorik.....	63
Tabel 4. 11 Hasil Uji N-Gain Kognitif.....	64
Tabel 4. 12 Hasil Uji N-Gain Afektif	64
Tabel 4. 13 Hasil Uji N-Gain Psikomotorik.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian	86
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa	87
Lampiran 3 Daftar Nilai Siswa	88
Lampiran 4 Pedoman Wawancara	90
Lampiran 5 Hasil Wawancara Guru	91
Lampiran 6 Pedoman Wawancara Siswa	94
Lampiran 7 Hasil Wawancara Siswa	95
Lampiran 8 Hasil Wawancara Siswa	97
Lampiran 9 Hasil Wawancara Siswa	99
Lampiran 10 Hasil Wawancara Siswa	101
Lampiran 11 Hasil Wawancara Siswa	103
Lampiran 12 Hasil Observasi Studi Pendahuluan	105
Lampiran 13 Dokumentasi	106
Lampiran 14 Lembar Validitas Isi Instrumen Tes	107
Lampiran 15 Lembar Validasi RPP	109
Lampiran 16 Lembar Validasi Ahli Media	112
Lampiran 17 Silabus Pembelajaran	114
Lampiran 18 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pembelajaran 1	122
Lampiran 19 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pembelajaran 2	132
Lampiran 20 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pembelajaran 3	141
Lampiran 21 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest	150
Lampiran 22 Soal Pretest dan Posttest	155
Lampiran 23 Kunci Jawaban dan Pedoman Perskoran Soal Pra Penelitian	161
Lampiran 24 Rubik Penilaian Prestasi Belajar Aspek Afektif	167
Lampiran 25 Lembar Hasil Prestasi Belajar Siswa Aspek Afektif	169
Lampiran 26 Rubik Penilaian Prestasi Belajar Aspek Psikomotorik	171
Lampiran 27 Lembar Hasil Prestasi Belajar Siswa Aspek Psikomotorik	173
Lampiran 28 Hasil Uji Validitas Instrument Tes	175
Lampiran 29 Hasil Uji Validasi Media	179
Lampiran 30 Hasil Uji Validitas Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	183
Lampiran 31 Hasil pengerjaan LKS Pertemuan I	189
Lampiran 32 Hasil Pengerjaan LKS Pertemuan II	192
Lampiran 33 Hasil Pengerjaan LKS Pertemuan III	194
Lampiran 34 Hasil Pengerjaan Pretest	196
Lampiran 35 Hasil Pengerjaan Posttest	202
Lampiran 36 Hasil nilai pretest dan posttest	208
Lampiran 37 Lembar Hasil Penilaian Pretest & Posttest Aspek Afektif	211
Lampiran 38 Lembar Hasil Penilaian Pretest & Posttest Aspek Psikomotorik ..	215

Lampiran 39 Hasil uji paired sample t-test	223
Lampiran 40 Hasil uji n-gain	225
Lampiran 41 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	226
Lampiran 42 Letter o Acceptance	227
Lampiran 43 Scan SK Pembimbing Skripsi	228
Lampiran 44 Scan Surat Permohonan Izin Penelitian.....	229
Lampiran 45 Surat Keterangan Selesai Penelitian	230
Lampiran 46 Daftar Riwayat Hidup.....	231

