

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 4 “BERBAGAI
PEKERJAAN” SUBTEMA 2 “PEKERJAAN DI SEKITARKU”
DI MI SULTAN AGUNG SIDOMORO**



SKRIPSI

Oleh :

**NGAINUN FAWZIYAH
1812844**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NAHDLAUL ULAMA
KEBUMEN
2022**

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 4 “BERBAGAI
PEKERJAAN” SUBTEMA 2 “PEKERJAAN DI SEKITARKU”
DI MI SULTAN AGUNG SIDOMORO**

Oleh
NGAINUN FAWZIYAH
1812844

Telah Dimunaqosahkan di Depan Sidang Penguji
Pada Tanggal 06 September 2022
Dan Telah Dinyatakan Memenuhi Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Strata 1 Pendidikan
Pada Tanggal 06 September 2022

Pembimbing I,



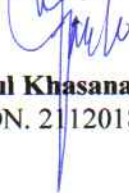
Oky Ristya Trisnawati, M.Pd.
NIDN. 2106109102

Pembimbing II,



Nadia Raifah Nawa Kartika, M.Pd.
NIDN. 2122019103

Penguji I,



Nginayatul Khasanah, M.Pd.I.
NIDN. 2112018702

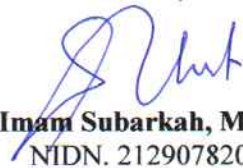
Penguji II,



Agus Nur Soleh, M.Pd.I.
NIDN. 2105088802

Pimpinan Sidang

Ketua,



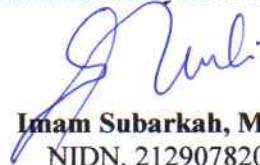
Imam Subarkah, M.Pd.
NIDN. 2129078202

Sekretaris,



Nadia Raifah Nawa Kartika, M.Pd.
NIDN. 2122019103

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah IAINU Kebumen



Imam Subarkah, M.Pd.
NIDN. 2129078202

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ngainun Fawziyah

NIM : 1812844

Judul Skripsi : EFEKTIVITAS METODE ROLE PLAYING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS
IV TEMA 4 “BERBAGAI PEKERJAAN” SUBTEMA 2
“PEKERJAAN DI SEKITARKU” DI MI SULTAN
AGUNG SIDOMORO

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Skripsi ini adalah benar-benar hasil dari penelitian atau pengkajian mendalam terhadap suatu permasalahan yang dilakukan secara mandiri di bawah bimbingan Dosen Pembimbing dan berdasarkan Metodologi Karya Ilmiah yang berlaku di IAINU Kebumen. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu lembaga perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah tertulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disertakan dalam Daftar Pustaka.

Apabila dalam perjalanan waktu terbukti Skripsi karya saya tidak sesuai dengan pernyataan ini, saya bersedia bertanggungjawab atas segala resiko, termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang saya sandang.

Kebumen, 27 - 08 - 2022



MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ

Artinya: Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya (Q.S. Al Baqarah (2) : 286)¹

¹ Qur'an Surah. Al Baqarah (2) : 286.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur, telah terselesaikan tugas akhir Skripsi yang berjudul :

EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 4 “BERBAGAI PEKERJAAN” SUBTEMA 2 “PEKERJAAN DI SEKITARKU” DI MI SULTAN AGUNG SIDOMORO

Sebuah hasil karya tulis terbaik saya, yang saya sampaikan sebagai ungkapan rasa sayang yang tulus dan penuh kasih untuk :

1. Segala rasa Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan saya kesehatan, kekuatan serta kemampuan untuk saya berserta keluarga.
2. Terutuk diri sendiri yang telah mau berusaha, kuat dan mampu melalui semua proses panjang dalam penulisan Skripsi ini.
3. Teruntuk Bapak dan Ibu saya tercinta, yang senantiasa selalu tanpa henti memanjatkan doa untuk keberhasilan bagi anak-anaknya.
4. Kakak serta Adikku tersayang yang selalu bisa menciptakan segala bentuk kebahagiaan, serta memberikan ku semangat dalam segala keadaan dan selalu ada untukku kala suka maupun duka.
5. Terimakasih banyak kepada Dosen Pembimbing yang dengan sabar mengarahkan, membimbing dan membenarkan segala salah dalam skripsi saya.
6. Untuk semua sahabat-sahabat seperjuanganku, sahabat terbaikku Istikomah, Dinar Syahputri, Lulu Honikmah, Ferli Listiani, Rahayu Lestari, Ana Rizki Fatimah dan sahabat-sahabat yang lain yang tidak tersebut namanya dalam karya ini, yang selalu ada dan memberikan dukungan serta motivasinya, serta kepada orang yang aku sayangi yang selalu ada dalam suka dan duka, yang menjadi penyemangat ku dalam proses pembuatan skripsi.
7. Untuk Almamater Tercinta, IAINU Kebumen kampus yang dengan segala pengalaman dan pengetahuan yang saya dapatkan disana.

ABSTRAK

Ngainun Fawziyah. 1812844. Efektivitas Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Tema 4 “Berbagai Pekerjaan” Subtema 2 "Pekerjaan di Sekitarku” di MI Sultan Agung Sidomoro.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *Role Playing* dan efektivitas dari penggunaan metode *Role Playing* sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik Tema 4 “Berbagai Pekerjaan” Subtema 2 "Pekerjaan di Sekitarku” di MI Sultan Agung Sidomoro.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas IV MI Sultan Agung Sidomoro yang berjumlah 16 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan kuisioner, wawancara dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa data angket mengenai efektivitas penggunaan metode *Role Playing* sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Tematik tema 4 “Berbagai Pekerjaan” Subtema 2 "Pekerjaan di Sekitarku”. Analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif-deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat efektivitas penggunaan metode *Role Playing* sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Tematik tema 4. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai *mean* sebelum penggunaan metode *Role Playing (Pre-Test)* sebesar (67.3750) dan nilai *mean* sesudah penggunaan metode *Role Playing (Post-Test)* sebesar (72.0000), hal ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa. Adanya perbedaan hasil pada hasil data *Pre-Test* dan hasil data *Post-Test*, menunjukkan bahwa nilai persentase hasil *Post-Test* lebih besar yaitu 90% sedangkan nilai persentase hasil data *Pre-Test* hanya sebesar 84%. Artinya, perlakuan dengan menggunakan metode *Role Playing* mempunyai pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Tematik tema 4 subtema 2. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* efektif digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik Tema 4 “Berbagai Pekerjaan” Subtema 2 "Pekerjaan di Sekitarku” di MI Sultan Agung Sidomoro

Kata kunci : Efektivitas, Metode *Role Playing*, Pembelajaran Tematik

ABSTRACT

Ngainun Fawziah. 1812844. The Effectiveness of Using Role Playing Method to Increase the Learning Interest of Grade IV Students Theme 4 “Various Jobs” Sub-theme 2 “Jobs Around Me” at MI Sultan Agung Sidomoro.

The purpose of this study is to find out how effective the use of Role Playing method as an effort to improve interest in learning for fourth grade student in thematic learning Theme 4 “Various Jobs” Sub-theme 2 “Jobs Around Me” at MI Sultan Agung Sidomoro.

This research is quantitative descriptive. The students studied were students of class IV MI Sultan Agung Sidomoro, totaling 16 students. Data collection techniques used in this study were questionnaires, interviews and documentation. The data collected is in the form of questionnaire data regarding the effectiveness of the use of the *Role Playing* as an effort to increase student interest in learning in Thematic learning theme 4 “Various Jobs” Sub-theme 2 “Jobs Around Me”. The data analysis used is quantitative-descriptive analysis.

The result shows that there is an effectiveness in the use of Role Playing method as an effort to increase students' interest in learning in thematic learning Theme 4. This is evidenced by the mean value before the use of Role Playing method (Pre-Test) of (67.3750) and the mean value after the use of Role Playing method (Post-Test). Of (72,0000), this indicates an increase in students interest in learning. Difference in the mean that there is value of the Pre-Test and the results of the Post-Test data, indicates that the percentage value of the Post-Test results is higher at 90%, while the percentage value of the Pre-Test data results is only 84%. The treatment using the Role Playing method has an influence on increasing student interest in learning in fourth grade student in thematic learning theme 4 sub-theme 2. Thus, it can be concluded that the use of Role Playing method is effectively used as an effort to increase student interest in learning in thematic learning Theme 4 "Various Work" Subtheme 2 “Works Around Me” at MI Sultan Agung Sidomoro

Keywords : Effectiveness, Role Playing Method, Themathic Learning

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah serta inayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada kehadiran beliau Baginda Agung Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat dan para pengikut beliau yang senantiasa kita selalu nantikan syafa'atnya di akhirat kelak.

Skripsi ini merupakan karya tulis yang dibuat untuk diajukan kepada Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) sebagai salah satu syarat guna mendapatkan gelar Strata 1 (S1) Sarjana Pendidikan. Selama dalam penyusunan skripsi ini, banyak yang telah membantu, memberi semangat dan motivasi, serta mendapatkan bimbingan terbaik dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat :

1. Fikria Najitama, M.Si selaku Rektor Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada seluruh mahasiswanya.
2. Imam Subarkah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAINU Kebumen
3. Ibu Oky Ristya Trisnawati, M.Pd. dan Ibu Nadia Raifah Nawa Kartika, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan segala bentuk bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu seluruh Dosen Institut Agama Islam Nahdlatu Ulama (IAINU) Kebumen yang telah memberikan segala ilmu dan pengetahuannya kepada penulis selama masa kuliah.
5. Segenap keluarga besar MI Sultan Agung Sidomoro yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan proses penelitian.
6. Seluruh teman-teman seperjuangan, yang senantiasa terlibat dalam penyusunan skripsi ini dalam memotivasi, memberi semangat serta dukungannya.
7. Keluarga tercinta atas segala doa, dukungan, semangat dan motivasinya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Semoga segala perbuatan baik dan jasa dari seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini menjadi amal ibadah yang diterima oleh Allah SWT dan bermanfaat untuk banyak orang.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang	1
B. Pembatasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Penegasan Istilah	5
E. Tujuan.....	8
F. Kegunaan Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	
A. Landasan Teori	10
B. Hasil Penelitian Terdahulu	23
C. Hipotesis Penelitian	25
D. Instrumen Penelitian	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian.....	48
B. Desain Penelitian	48
C. Subjek Penelitian	49
D. Teknik Pengumpulan Data	51
E. Teknik Analisis Data	54

BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Madrasah.....	57
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	60
C. Pembahasan	63
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran-saran	72
C. Kata Penutup	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Teknik Penskoran Skala <i>Likert</i>	29
Tabel 2. Teknik Penskoran Skala <i>Likert</i>	30
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	31
Tabel 4. Hasil <i>Output SPSS</i> Uji Validitas Instrumen Penelitian Pre-Test	35
Tabel 5. Hasil <i>Output SPSS</i> Uji Validitas Instrumen Penelitian Post-Test	37
Tabel 6. Hasil Analisis Validitas Instrumen Penelitian <i>Pre-Test</i>	39
Tabel 7. Hasil Analisis Validitas Instrumen Penelitian <i>Post-Test</i>	40
Tabel 8. Output Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian <i>Pre-Test</i>	43
Tabel 9. Output Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian <i>Post-Test</i>	43
Tabel 10. Hasil Uji Normalitas <i>Kolmogorov Smirnov</i>	45
Tabel 11. Hasil Uji <i>Paired Sample Statistic</i>	46
Tabel 12. Hasil Uji <i>Paired Sample Correlation</i>	47
Tabel 13. Hasil Uji <i>Paired Sample Test</i> atau <i>Sample Diference</i>	47
Tabel 14. Kategori Deskriptif Presentase	57
Tabel 15. Data Hasil Analisis Deskriptif-Presentase <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Efektivitas Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	62
Tabel 16. Hasil Uji Normalitas <i>Kolmogorov Smirnov</i>	64
Tabel 17. <i>Paired Sample Statistic</i>	65
Tabel 18. <i>Paired Sample Correlation</i>	66
Tabel 19. <i>Paired Sample Test</i> atau <i>Sample Diference</i>	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gambar Grafik Data Hasil Analisis Deskriptif- Presentase <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Efektivitas Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	63
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.** Nota Dinas Pembimbing
- Lampiran 2.** Surat Izin Riset MI Sultan Agung Sidomoro
- Lampiran 3.** Surat Keterangan Selesai Penelitian di MI Sultan Agung Sidomoro
- Lampiran 4.** Pedoman Wawancara Pra Penelitian
- Lampiran 5.** Hasil Wawancara Penelitian
- Lampiran 6.** Hasil Wawancara tidak terstruktur bersama siswa kelas IV
- Lampiran 7.** Lembar Observasi Penelitian
- Lampiran 8.** Hasil Observasi Penelitian
- Lampiran 9.** Lembar Observasi yang dilakukan oleh Observer
- Lampiran 10.** Lembar Hasil Observasi yang dilakukan oleh Observer
- Lampiran 11.** Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar
- Lampiran 12.** Instrumen Angket (*Pre-Test*) Efektivitas Penggunaan Metode *Role Playing* Kelas MI Sultan Agung Sidomoro.
- Lampiran 13.** Instrumen Angket (*Post-Test*) Efektivitas Penggunaan Metode *Role Playing* Kelas MI Sultan Agung Sidomoro.
- Lampiran 14.** Hasil Uji Coba Instrumen Angket (*Pre-Test*) Efektivitas Penggunaan Metode *Role Playing* Kelas MI Sultan Agung Sidomoro.
- Lampiran 15.** Hasil Uji Coba Instrumen Angket (*Post-Test*) Efektivitas Penggunaan Metode *Role Playing* Kelas MI Sultan Agung Sidomoro.
- Lampiran 16.** Hasil *Output SPSS* Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian *Pre-Test*

Lampiran 17. Hasil *Output SPSS* Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Penelitian *Post-Test*

Lampiran 18. Data Hasil Analisis Deskriptif-Persentase *Pre-Test* Efektivitas

Penerapan Metode *Role Playing*

Lampiran 19. Data Hasil Analisis Deskriptif-Persentase *Post-Test* Efektivitas

Penerapan Metode *Role Playing*

Lampiran 20. Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov*

Lampiran 21. Hasil Uji *Paired Sample Statistic*, Hasil Uji *Paired Sample*

Correlation dan Uji *Paired Sample Test* atau *Sample Difference*

Lampiran 22. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Kelas IV Tema

4 Subtema 2 Pembelajaran 3 dan 4

Lampiran 23. Silabus Tematik Kelas IV Tema 4 Subtema 2

Lampiran 24. Dokumentasi Penelitian

Lampiran 25. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Lampiran 26. Data Siswa Kelas IV dan Siswa MI Sultan Agung Sidomoro

Lampiran 27. Keadaan Sarana dan Prasarana

Lampiran 28. Biodata Penulis