

**PENINGKATAN MINAT DAN KETERAMPILAN MEMBACA
MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING 4.0 DAN
MEDIA ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4
DI SDN 01 KORIPAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021**



**Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Diajukan Oleh:

Prasetya Adi Ananta

A510160086

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2022

**PENINGKATAN MINAT DAN KETERAMPILAN MEMBACA
MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING 4.0 DAN
MEDIA ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4
DI SDN 01 KORIPAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021**



**Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Diajukan Oleh:
Prasetya Adi Ananta
A510160086**

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2022**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Prasetya Adi Ananta

NIM : A510160086

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Peningkatan Minat dan Keterampilan Membaca Melalui Strategi Pembelajaran Role Playing 4.0 dan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SDN 01 Koripan Tahun Pelajaran 2020/2021

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Penulis



Prasetya Adi Ananta

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENINGKATAN MINAT DAN KETERAMPILAN MEMBACA
MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING 4.0 DAN
MEDIA ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4
DI SDN 01 KORIPAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Diajukan Oleh:
Prasetya Adi Ananta
A510160086

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 25 Oktober 2021



Dr. Minsih, S.Ag., M.Pd
NIDN. 0625087902

HALAMAN PENGESAHAN

**PENINGKATAN MINAT DAN KETERAMPILAN MEMBACA
MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING 4.0 DAN
MEDIA ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4
DI SDN 01 KORIPAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Prasetya Adi Ananta
A510160086

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari Selasa, 14 Desember 2021
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Susunan Dewan Penguji :

1. Dr. Minsih, S.Ag., M.Pd
(Dewan Penguji I)
2. Nur Amalia, S.S., M.Ed
(Dewan Penguji II)
3. Drs. Suwarno, M.Pd.
(Dewan Penguji III)

(.....
.....
.....)

Surakarta, 28 Januari 2022
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Dekan,



(Handwritten signature of Prof. Dr. Utama, M.Pd.)

Prof. Dr. Utama, M.Pd.
NIP. 196001071991031002

HALAMAN MOTTO

“Ars Longa Vita Brevis”, Seni Itu Panjang, Hidup Itu Pendek.

Berusaha Dan Yakin Pertolongan Allah Itu Pasti.

Sukses Dunia Akhirat.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya. Maha suci Allah SWT yang telah menjadi tempat mencurahkan segala isi hati, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Edi Pranoto dan Ibu Sutarni yang selalu memberikan dorongan yang tiada henti baik dalam bentuk do'a, semangat dan materi yang tidak bias penulis balaskan dengan apapun. Ucapan terima kasih tiada henti dari putramu ini untuk Bapak dan Ibu. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, aman, selamat, lancar dan barokah untuk Bapak dan Ibu.
2. Seluruh anggota keluarga yang selalu membantu penulis, serta memberikan dorongan yang tiada henti dari manapun berasal.
3. Sosok perempuan yang menjadi sumber semangat mulai mengerjakan kembali skripsi, Nurlaili Apriliawati selalu ceria dan selalu memberikan energy positif.
4. Seluruh Dosen PGSD FKIP UMS yang telah memberikan ilmu tiada henti serta bantuan sepenuhnya sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah.
5. Dan semuanya yang berhubungan dengan penulis selama berkuliah.

RINGKASAN

Prasetya Adi Ananta/A510160086. **PENINGKATAN MINAT DAN KETERAMPILAN MEMBACA MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING 4.0 DAN MEDIA ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4 DI SDN 01 KORIPAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021.** Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. April, 2021.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan keterampilan membaca peserta didik kelas IV melalui strategi pembelajaran Role Playong 4.0 dan media ular tangga di SDN 01 Koripan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian yang telah dilakukan, adanya peningkatan minat membaca peserta didik kelas IV pada indicator terlihat senang membaca sebanyak 28 peserta didik (93%), aktif membaca dan mencari informasi sendiri sebanyak 25 peserta didik (83%), tidak menunda tugas dari guru dan semangat mengerjakan sebanyak 24 peserta didik (80%), mencatat dan focus dalam pembelajaran sebanyak 24 peserta didik (80%). Peningkatan hasil belajar peserta didik sebagai tolok ukur keterampilan membaca kelas IV sebanyak 27 peserta didik (90%). Indicator menemukan gagasan utama sebanyak 24 peserta didik (80%), menentukan fakta dan opini dengan tepat sebanyak 25 peserta didik (83,3%), menarik simpulan bacaan tanpa bantuan guru sebanyak 24 peserta didik (80%), menceritakan kembali cerita dengan pemahaman sendiri dengan tepat sebanyak 27 peserta didik (90%). Kesimpulan penelitian ini adalah strategi pembelajaran role playing 4.0 dan media ular tangga dapat meningkatkan minat dan keterampilan membaca peserta didik kelas IV di SD Negeri 01 Koripan.

Kata Kunci: Minat Membaca, Keterampilan Membaca, Strategi Pembelajaran Role Playing 4.0, Media Ular Tangga

SUMMARY

Prasetya Adi Ananta/A510160086. **PENINGKATAN MINAT DAN KETERAMPILAN MEMBACA MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING 4.0 DAN MEDIA ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4 DI SDN 01 KORIPAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021.** *Research Paper. Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Surakarta. April, 2021.*

This classroom action research aims to increase the interest and reading skills of fourth grade students through the Role Playong 4.0 learning strategy and snake and ladder media at SDN 01 Koripan. The research method used is Classroom Action Research. The results of the research that have been carried out, there is an increase in reading interest in fourth grade students on the indicators that they seem happy to read as many as 28 students (93%), actively reading and seeking information on their own as many as 25 students (83%), not delaying assignments from the teacher and enthusiasm working on as many as 24 students (80%), taking notes and focusing on learning as many as 24 students (80%). student learning outcomes as a benchmark for reading skills for class IV as many as 27 students (90%). The indicator finds the main idea as many as 24 students (80%), determines facts and opinions correctly as many as 25 students (83.3%), draws conclusions from reading without assistance as many as 24 students (80%), retells stories with understanding themselves correctly as many as 27 students (90%). The conclusion of this study is that the learning strategy of role playing 4.0 and snake and ladder media can increase the interest and reading skills of fourth grade students at SD Negeri 01 Koripan.

Keywords: *Reading Interests, Reading Skills, Role Playing 4.0 Learning Strategies, Snakes and Ladders Media*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT maha mempermudah segala urusan hambaNya, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam tak lupa penulis haturkan kepada junjunganku Nabi Besar Muhammad SAW yang memberikan cahaya terang bagi umat manusia. Atas berkat rahmat karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peningkatan Minat Dan Keterampilan Membaca Melalui Strategi Pembelajaran Role Playing 4.0 Dan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Kelas 4 Di SDN 01 Koripan Tahun Pelajaran 2020/2021".

Skripsi ini penulis susun guna memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis pun menyadari bahwa penulis memiliki segala keterbatasan kemampuan dan pengetahuan. Sehingga dalam penulisan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Ketua Pprogram Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Dr. Minsih, S. Ag., M. Pd selaku pembimbing seminar proposal dan skripsi yang telah sabra memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis.
4. Kepala sekolah SDN 01 Koripan yang telah memberikan izin dan bantuan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SDN 01 Koripan.
5. Selaku guru kelas IV yang sudah bekerja sama dengan penulis untuk melaksanakan penelitian sesuai dengan apa yang diharapkan

6. Bapak dan Ibu Dosen PGSD FKIP UMS yang telah berbagi ilmu, terima kasih atas ilmu yang telah diberikan selama penulis belajar di universitas ini
7. Pembimbing akademik yang sabar memberikan bimbingan selama kurang lebih 8 semester ini.
8. Seluruh guru dan staf SDN 01 Koripan yang telah memberikan bantuan kepada penulis pada saat melaksanakan penelitian
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam melaksanakan dan menyelesaikan skripsi

Tiada satu apapun yang penulis persembahkan selain do'a kepada Allah SWT, semoga dicatat sebagai amal jariyah, Asmiin. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang sifatnya membangun. Akhirnya penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca

Wassalamu'alaikum wr.wb

Surakarta, 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	I
HALAMAN JUDUL	II
HALAMAN PERNYATAAN.....	III
HALAMAN PERSETUJUAN	IV
HALAMAN PENGESAHAN	V
HALAMAN MOTTO.....	VI
HALAMAN PERSEMBAHAN	VII
RINGKASAN.....	VIII
<i>SUMMARY</i>	IX
KATA PENGANTAR	X
DAFTAR ISI	XII
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR GAMBAR.....	XV
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Penelitian yang Relevan	6
B. Landasan Teori	7
C. Kerangka Berpikir	19
D. Hipotesis Tindakan.....	21
BAB III.....	22
METODE PENELITIAN	22
A. Jenis dan Desain Penelitian	22
B. Setting Penelitian.....	23

C. Subjek Penelitian	24
D. Data dan Sumber Data.....	24
E. Teknik Pengumpulan Data.....	24
F. Validitas Data.....	26
G. Teknik Analisis Data	26
H. Prosedur Penelitian.....	27
I. Indikator Pencapaian Penelitian.....	28
BAB IV	30
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
A. Deskripsi Latar Penelitian	30
B. Deskripsi Kondisi Awal.....	32
C. Deskripsi Hasil Siklus I	37
D. Deskripsi Siklus II.....	44
E. Hasil Penelitian	51
F. Pembahasan.....	60
G. Keterbatasan Penelitian	67
BAB V	69
PENUTUP	69
A. Simpulan.....	69
B. Implikasi	70
C. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Jadwal Penelitian	23
Table 3.2 Indikator Pencapaian Penelitian	28
Table 4.1 Daftar tenaga pendidik SD Negeri Koripan 2021/2022	31
Table 4.2 Daftar peserta didik SD Negeri Koripan 2021/2022	32
Table 4.3 Minat membaca peserta didik Pra Siklus	34
Table 4.4 Hasil belajar peserta didik kelas V Pra Siklus	34
Table 4.5 Keterampilan membaca peserta didik Pra Siklus	36
Table 4.6 Minat membaca peserta didik Siklus I	39
Table 4.7 Hasil belajar peserta didik kelas IV Siklus I.....	39
Table 4.8 Keterampilan membaca peserta didik Siklus I	41
Table 4.9 minat membaca peserta didik Siklus II.....	46
Table 4.10 Hasil belajar peserta didik kelas IV Siklus II	46
Table 4.11 Keterampilan membaca peserta didik Siklus II.....	48
Table 4.12 Peningkatan minat membaca peserta didik setiap siklus.....	54
Table 4.13 peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV	55
Table 4.14 Peningkatan keterampilan membaca peserta didik setiap siklus	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	20
Gambar 4.1 Diagram peningkatan minat membaca peserta didik.....	54
Gambar 4.2 Diagram peningkatan indicator keterampilan membaca	57
Gambar 4.3 Diagram peningkatan nilai peserta didik yang lulus KKM	58
Gambar 4.4 Diagram peningkatan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik.....	58
Gambar 4.5 Diagram presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas IV ...	59

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 PEDOMAN WAWANCARA.....	76
LAMPIRAN 2 PEDOMAN OBSERVASI.....	80
LAMPIRAN 3 KETERANGAN TAMBAHAN.....	96
LAMPIRAN 4 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN.....	105
LAMPIRAN 5 DOKUMENTASI.....	114
LAMPIRAN 6 SURAT PENELITIAN.....	116