



**PENGARUH *ROLE PLAYING* BERBANTUAN VIDEO  
ANIMASI 3D TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA JAWA  
KELAS IV SD NEGERI JATISAWIT 02**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh :  
SASTIKA AMALIA LUPITA SARI  
NIM : 40219069**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
BUMIAYU  
2023**



**PENGARUH *ROLE PLAYING* BERBANTUAN VIDEO  
ANIMASI 3D TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA JAWA  
KELAS IV SD NEGERI JATISAWIT 02**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh :  
SASTIKA AMALIA LUPITA SARI  
NIM : 40219069**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
BUMIAYU  
2023**

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : SASTIKA AMALIA LUPITA SARI

NIM : 40219049

Jenjang : Strata 1

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : PENGARUH *ROLE PLAYING* BERBANTUAN VIDEO ANIMASI 3D  
TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA JAWA KELAS IV SD  
NEGERI JATISAWIT 02.

menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik skripsi beserta gelar sarjana saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bumiayu, 20 September 2023

Yang menyatakan,



Sastika Amalia Lupita Sari  
NIM. 40219049

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **PENGARUH *ROLE PLAYING* BERBANTUAN VIDEO ANIMASI 3D TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA JAWAKELAS IV SD NEGERI JATISAWIT 02**

Oleh

Nama : **Sastika Amalia Lupita Sari**  
Nim : **40219069**  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji Skripsi pada tanggal 20 bulan September tahun 2023.

### Dewan Penguji

**Nama Penguji**  
**Ketua Tim Penguji/ Pembimbing**  
Dwi Hesty Kristyaningrum, M. Pd.  
NIDN. 0625068903

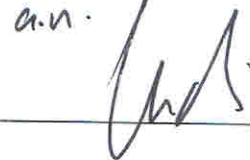
**Tanda Tangan**



**Penguji I**  
Umi Chabibatus Z, M.Pd.I  
NIDN. 0609019001



**Penguji II**  
Dr. Sri wartulas, M.Pd  
NIDN. 0625127204



Diterima dan disahkan  
pada tanggal 15... Okt... 2023

Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
  
Eka Farida Fasha, S.Si., M. Pd  
NIDN. 0606098602

Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
  
Anwar Ardani, M.Pd  
NIDN. 0609128901

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.  
Ketua Jurusan PGSD  
Di  
Bumiayu

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang berjudul "**PENGARUH *ROLE PLAYING* BERBANTUAN VIDEO ANIMASI 3D TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA JAWA KELAS IV SD NEGERI JATISAWIT 02**", yang ditulis oleh:

Nama : Sastika Amalia Lupita Sari  
NIM : 40219049  
Jenjang : Strata 1  
Jurusan : PGSD  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan dalam ujian skripsi.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Bumiayu, 14 September 2023  
Pembimbing



**Dwi Hesty Kristyaningrum, M.Pd**  
NIDN. 0612118801

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO :**

“Hari Ini Berjuang, Esok Raih Kemenangan”

### **PERSEMBAHAN :**

Tanpa mengurangi rasa syukur kepada Allah SWT, Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Ibu Rina Setyawati (almh.) dan Bapak Edi Priyanto yang selalu membimbing, memberikan dorongan serta motivasi kepada penulis.
2. Diri saya sendiri yang sudah mau berjuang sampai menyanggah gelar sarjana.
3. Adik-adikku, Tegar Mukti Ali Raja dan Adzkiya Tri Rindiawati yang selalu memberikan semangat.
4. Mas Rafi Ramadan yang sudah menjadi partner, yang selalu memberikan support dan Do'anya kepada saya.
5. Dosen pembimbing skripsi saya, Bapak Dr. Winarto, M.Pd dan Ibu Dwi Hesti Kristyaningrum, M.Pd yang sudah sabar membimbing dan selalu mengingatkan saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
6. Serta teman-teman mahasiswa PGSD angkatan 2019.

## ABSTRAK

**Sastika Amalia Lupita Sari, 40219069. 2023.** Pengaruh *Role playing* Berbantuan Video Animasi 3D Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas IV SD Negeri Jatisawit 02. Skripsi jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Peradaban Bumiayu. Dosen Pembimbing **Dr. Winarto, M.Pd**

**Kata Kunci :** *Role playing* Berbantuan Video Animasi 3D Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa yang masih kesulitan dalam memahami bahasa Jawa terutama dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *Role playing* berbantuan video animasi 3D terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa kelas IV SD Negeri Jatisawit 02. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan pendekatan Pre-eksperimental design jenis One-group pretest and posttest. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV dan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV. Teknik sampling menggunakan simple random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis statistik dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji normalitas menggunakan uji kolmogorov-smirnov dapat diketahui bahwa nilai sig 0.053 lebih besar dari 0.050, hal tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal yang artinya terdapat pengaruh positif siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa sebesar 85%. Berdasarkan uraian hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Role playing* berbantuan video animasi 3D memiliki pengaruh sebesar 85% terhadap hasil belajar bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa kelas IV SD Negeri Jatisawit 02 tahun ajaran 2022/2023.

## ABSTRACT

**Sari, Sastika Amalia Lupita, 40219069. 2023.** *The Influence of Role playing Assisted by 3D Animation Videos on Javanese Language Learning Outcomes for Class IV Jatisawit State Elementary School 02. Thesis of Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bumiayu Civilization University. Supervisor Dr. Winarto, M.Pd*

**Keywords:** *Role playing Assisted by 3D Animation Videos on Learning Outcomes Javanese language.*

*This research is motivated by students who still have difficulty understanding Javanese, especially in learning activities. The aim of this research is to determine whether or not there is an influence of the Role playing method assisted by 3D animated videos on student learning outcomes in learning Javanese language uploaded language material for class IV state elementary schools in Jatisawit Village. This type of research is quantitative research with a pre-experimental design approach, one-group pretest and posttest type. The population in this study was class IV students and the sample in this study was class IV students. The sampling technique uses simple random sampling. Data collection techniques use tests, observation and documentation. Meanwhile, the data analysis techniques used are statistical analysis prerequisite tests and hypothesis testing. The results of the research show that the normality test using the Kolmogorov-Smirnov test can be seen that the sig value of 0.053 is greater than 0.050, this shows that the data is normally distributed, which means that there is a positive influence of students on student learning outcomes in Javanese language subjects. 85%. Based on the description of the research results, it can be concluded that the use of the Role playing model assisted by 3D animated videos has an influence of 85% on the Javanese language learning outcomes of class IV elementary school material in Jatisawit Village for the 2022/2023 academic year.*



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat seta hidayahnya, sehingga dengan rasa syukur, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Role playing* Berbantuan Video Animasi 3D Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas IV SD Negeri se-Desa Jatisawit” tahun pelajaran 2022/2023. Tak lupa, sholawat serta salam senantiasa kita curahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW dan para sahabatnya serta umatnya yang senantiasa istiqomah sampai akhir zaman.

Peneliti sangat menyadari bahwa tanpa bantuan dari semua pihak, skripsi ini tidak bisa terselesaikan dengan baik diwaktu yang tepat, oleh karena itu, di kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Muh. Kadariman, S.H, Si., Selaku Rektor Universitas Peradaban.
2. Eka Farida Fasha. S,Si., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Peradaban.
3. Anwar Ardani, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Peradaban Bumiayu.
4. Dr. Winarto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing dengan sabar, selalu mengarahkan dan meluangkan waktunya untuk peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini baik.
5. Bapak, Ibu Dosen Universitas Peradaban Bumiayu yang telah membimbing, memberikan ilmu selama proses perkuliahan serta bagian akademik, staff perpustakaan Universitas Peradaban yang sudah memberikan pelayanannya dengan baik.

6. Orang tua peneliti, Ibu Rina Setyawati (almh.) dan Bapak Edi Priyanto. Yang selalu memotivasi, dan tidak pernah lupa mendo'akan kesuksesan anaknya. Adik-adikku, Tegar Mukti Ali Raja, Adzkiya Tri Rindiawati serta mas Rafi yang sudah menjadi partner dan memberikan semangat untuk peneliti.
7. Serta semua pihak yang sudah membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran, kritik dan masukan yang membangun agar penulisan bisa lebih baik lagi. Dan untuk yang terakhir, penulis berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Bumiayu, 20 September 2023

Peneliti,



**Sastika Amalia Lupita Sari**

**NIM.40219069**

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI .....	10
A. Deskripsi Teoritis .....	10
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	27
C. Kerangka Berfikir.....	29
D. Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
B. Pendekatan Penelitian .....	33
C. Populasi dan Sampel .....	35

D. Variabel Penelitian .....	36
E. Teknik Pengumpulan Data .....	37
F. Instrumen Penelitian .....	39
G. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	40
H. Teknik Analisis Data .....	42
I. Hipotesis Statistik .....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	46
A. Hasil Penelitian .....	46
B. Pembahasan .....	53
BAB V PENUTUP .....	55
A. Kesimpulan .....	55
B. Saran .....	55
DAFTAR PUSTAKA .....	57
LAMPIRAN .....	64
BIODATA PENULIS .....	126

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest.....	34
Tabel 3. 2. Koefisien Alfa.....	42
Tabel 4. 1. Hasil Uji Normalitas.....	51
Tabel 4. 2. Hasil Uji Paired.....	51
Tabel 4. 3. Rata-rata hasil belajar.....	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir.....	31
----------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian dari LPPM.....	64
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	65
Lampiran 3. Jadwal Penelitian .....	66
Lampiran 4. Lembar Validasi Soal .....	67
Lampiran 5. Soal Uji Coba.....	70
Lampiran 6. Lembar Validasi Silabus.....	75
Lampiran 7. Silabus Bahasa Jawa.....	79
Lampiran 8. Lembar Validasi RPP .....	85
Lampiran 9. Soal Pretest dan Posttest.....	93
Lampiran 10. Data Awal (Preetest) Hasil Belajar.....	98
Lampiran 11 Tingkat Kesukaran.....	100
Lampiran 12. Daya beda soal.....	102
Lampiran 13. Uji Reliabel.....	105
Lampiran 14. Validasi Media Pembelajaran.....	107
Lampiran 15. Gambar Video Animasi 3D.....	111
Lampiran 16. Naskah Drama Malin Kundang .....	112
Lampiran 17. Daftar Hadir Siswa Uji Coba.....	117
Lampiran 18. Lembar Observasi Siswa .....	119
Lampiran 19. Hasil Dokumentasi .....	122
Lampiran 20. Uji Normalitas .....	124
Lampiran 21. Uji Paired.....	125
Lampiran 22. Biodata Penulis.....	126