



**IMPLEMENTASI MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN
WAYANG UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS
PEMBELAJARAN IPS**

MANUSKRIP

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang

Oleh

MUHAMMAD YUSUF BAHTIYAR

NIM 1401411201

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2015

KELENGKAPAN MANUSKRIP




Nomor Manuskrip	:	
Judul Manuskrip	:	Implementasi Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Wayang untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS
Judul Skripsi	:	Implementasi Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Wayang untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SD Tunas Harum Bangsa Kota Semarang
Penulis	:	Muhammad Yusuf Bahtiyar
Mitra Bestari	:	1. Arif Widagdo, S.Pd.,M.Pd. 2. Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

No.	Kelengkapan	Hardcopy		Softfile	
		Ada	Tidak Ada	Ada	Tidak Ada
1.	Form bimbingan manuskrip				
2.	Lembar Pendaftaran Pengujian Manuskrip				
3.	Hasil penelaahan manuskrip mitra bestari I				
4.	Hasil penelaahan manuskrip mitra bestari II				
5.	Hasil Penelaahan abstrak Bahasa Inggris oleh Tim Penyunting Bahasa Inggris				
6.	Lembar Persetujuan				
7.	Manuskrip yang sudah direvisi				
8.	Layout manuskrip				
9.	Surat pernyataan keaslian				
10.	Surat pengalihan hak cipta untuk dipublikasikan				
11.	Surat keterangan publikasi				
12.	Lembar periksa upload revisi manuskrip				

Semarang,
Penerima

BIMBINGAN MANUSKRIP

Judul Manuskrip	:	Penerapan Model <i>Role Palying</i> Berbantuan Wayang Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS
Judul Skripsi	:	Penerapan model <i>Role Palying</i> Berbantuan Wayang untuk Meningkatkan kualitas Pembelajaran IPS di kelas III SD Tunas Harum Bangsa Kota Semarang
Penulis	:	Muhammad Yusuf Bahtiyar

NO	TANGGAL	BIMBINGAN	TANDA TANGAN
1.	7 April 2015	Abstrak	
2.	8 April 2015	Pendahuluan	
3.	9 April 2015	Isi Manuskrip > Daftar	
4.		Pustaka	
5.			

Manuskrip atas nama Muhammad Yusuf Bahtiyar, NIM 1401411201, berjudul "Penerapan Model Muhammad Yusuf Bahtiyar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS" telah selesai disusun untuk diajukan pada Mitra Bestari.

Semarang, April 2015

Dosen Pembimbing



Drs. Susilo, M.P.d


NIP 195412061982031004



LEMBAR PENDAFTARAN PENGUJIAN MANUSKRIP

Judul Manuskrip	:	Implementasi Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Wayang Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS
Judul Skripsi	:	Implementasi Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Wayang Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS di Kelas III SD Tunas Harum Bangsa Kota Semarang
Penulis	:	1. Muhammad Yusuf Bahtiyar 2. Drs. Susilo, M.Pd.
Tanggal manuskrip diterima	:	4 Mei 2015
Tanggal di-online-kan	:	
Mitra Bestari I	:	Arif Widagdo, S.Pd.,M.Pd.
Mitra Bestari II	:	Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

Semarang,
Penerima

 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG	FORMULIR	No. Dokumen	FM 03
	PENELAAHAN MANUSKRIP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 Maret 2010
		Halaman	1 dari 2

A. PERENCANAAN PENELAAHAN MANUSKRIP


Nama Mitra Bestari (Penguji)	:	Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.
E-mail	:	arwid79@yahoo.co.id
Alamat	:	Jl. Bligo 17 Pondok Bringin Semarang
Negara	:	Indonesia
Nomor Manuskrip	:	
Judul Manuskrip	:	Implementasi Model <i>Role Playing</i> Berbantu Wayang untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS
Tanggal manuskrip dikirim kemitra bebestari (Tim Penguji)	:	4 Mei 2015
Tanggal diharapkan selesai diperiksa oleh Mitra Bestari	:	5 Mei 2015

B. PENELAAHAN MANUSKRIP

1. Pemeriksaan Kelengkapan Bagian Manuskrip

Komentar Umum	:	Manuskrip sudah layak untuk dipublika- sikan
Abstrak/abstract	:	

		<ul style="list-style-type: none"> - Sudah memuat abstrak bahasa Indonesia dan Inggris - Sudah sesuai dengan sistematika penulisan
Pendahuluan	:	<ul style="list-style-type: none"> - Latar belakang sudah memuat latar belakang & tujuan penelitian - Panjang halaman sudah 20% dari isi manuskrip.
Metode Penelitian	:	Sudah memuat subjek yang diteliti, alat yang digunakan dalam penelitian, rancangan penelitian, teknik pengumpulan data, variabel penelitian, teknik analisis data dan model statistik.
Hasil & Pembahasan	:	Memuat hasil penelitian yang dimuat dalam diagram, hasil sudah sesuai dengan hipotesis berdasarkan diagram yang disajikan.
Simpulan	:	Sudah sesuai dengan permasalahan penelitian.

 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG	FORMULIR	No. Dokumen	FM 03
	PENELAAHAN MANUSKRIP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 Maret 2010
		Halaman	1 dari 2

2. Penilaian

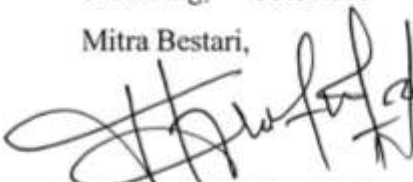
INDIKATOR PENILAIAN	Isi kolom dengan tanda (√)			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang Baik
Keaslian sum-bangan keilmuan	✓			
Mutu teknis		✓		
Mutu tampilan		✓		
Kedalaman penelitian	✓			

3. Rekomendasi Mitra Bestari (Pilih Salah satu dengan memberi tanda (√))

()	Diterima tanpa revisi
(✓)	Diterima dengan sedikit revisi
()	Diterima dengan revisi sedang
()	Diterima dengan banyak revisi
()	Disarankan dikirim keberkalailmiah lain seperti:
()	Ditolak dengan alasan


Semarang, Mei 2015

Mitra Bestari,



Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197903282005011001

 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG	FORMULIR	No. Dokumen	FM 03
	PENELAAHAN MANUSKRIP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 Maret 2010
		Halaman	1 dari 2

A. PERENCANAAN PENELAAHAN MANUSKRIP


Nama Mitra Bestari (Penguji)	:	Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.
E-mail	:	Perum Mangkang
Alamat	:	Perum Mangkang Indah Rt 12/10
Negara	:	Indonesia
Nomor Manuskrip	:	
Judul Manuskrip	:	Implementasi Model <i>Role Playing</i> Berbantu Wayang untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS
Tanggal manuskrip dikirim kemitra bebestari (Tim Penguji)	:	4 Mei 2015
Tanggal diharapkan selesai diperiksa oleh Mitra Bestari	:	5 Mei 2015

B. PENELAAHAN MANUSKRIP

1. Pemeriksaan Kelengkapan Bagian Manuskrip

Komentar Umum	:	Manuskrip sudah layak dipublikasikan.
---------------	---	---------------------------------------

Abstrak/abstract	:	<ul style="list-style-type: none"> - Sudah memuat abstrak bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. - Sudah sesuai dengan sistematika penulisan.
Pendahuluan	:	<ul style="list-style-type: none"> - Latar belakang sudah memuat latar belakang dan tujuan penelitian. - Panjang halaman sudah 20% dari isi manuskrip.
Metode Penelitian	:	Sudah memuat subjek yang diteliti, alat yang digunakan dalam penelitian, rancangan penelitian, teknik pengumpulan data, variabel penelitian, teknik analisis data dan model statistik.
Hasil & Pembahasan	:	Memuat hasil penelitian yang dimuat dalam diagram, hasil sudah sesuai dengan hipotesis berdasarkan diagram yang dirajikan.
Simpulan	:	Sudah sesuai dengan permasalahan penelitian.
Pustaka	:	

 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG	FORMULIR	No. Dokumen	FM 03
	PENELAAHAN MANUSKRIP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 Maret 2010
		Halaman	1 dari 2

2. Penilaian

INDIKATOR PENILAIAN	Isi kolom dengan tanda (√)			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang Baik
Keaslian sumbangan Keilmuan		√		
Mutu teknis		√		
Mutu tampilan		√		
Kedalaman penelitian		√		

3. Rekomendasi Mitra Bestari (Pilih Salah satu dengan memberi tanda (√))

()	Diterima tanpa revisi
(√)	Diterima dengan sedikit revisi
()	Diterima dengan revisi sedang
()	Diterima dengan banyak revisi
()	Disarankan dikirim keberkalailmiah lain seperti:
()	Ditolak dengan alasan:

Semarang, Mei 2015

Mitra Bestari



Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195612011987031001

PENELAAHAN ABSTRAK BAHASA INGGRIS MANUSKRIP

Nama Penyunting	:	Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.
E-mail	:	Arwid79@yahoo.co.id
Alamat	:	Jl. Bligo 17 Pondok Bringin Semarang
Negara	:	Indonesia
Nomor Manuskrip	:	
Judul Manuskrip	:	Implementasi Model <i>Role Playing</i> Berbantu Wayang untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS
Tanggal manuskrip dikirim kemitra bebestari (Tim Penguji)	:	4 Mei 2015
Tanggal diharapkan selesai diperiksa oleh Mitra Bestari	:	5 Mei 2015

Komentar umum	:	Cukup bagus
Saran	:	Apa sedikit revisi, harap segera direvisi. ✍

Semarang, Mei 2015

Penyunting Bahasa Inggris,



Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197903282005011001

Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS

Muhammad Yusuf Bahtiyar✉,Purnomo
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Semarang
Email: myusufb78@gmail.com
Pecangaan KulonRt 02/Rw 03, Pecangaan, Jepara, Jawa Tengah
085712024436

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kualitas pembelajaran IPS menggunakan model *role playing* berbantuan wayang kelas III SD Tunas Harum Bangsa. Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas III SD Tunas Harum bangsa. Teknik pengumpulan data adalah teknik nontes dan tes. Hasil penelitian keterampilan guru siklus I memperoleh skor 25 kategori baik, siklus II 28 kategori baik, siklus III 33 kategori sangat baik. Hasil aktivitas siswa siklus I memperoleh rata-rata skor 25 kategori baik, siklus II memperoleh skor 26,06 kategori baik dan siklus III memperoleh skor 29 kategori sangat baik. Hasil belajar siswa siklus I memperoleh skor rata-rata 72,3 dengan ketuntasan belajar 60%, siklus II memperoleh skor rata-rata 73 dengan ketuntasan belajar 80%, dan siklus III memperoleh skor rata-rata 77 dengan ketuntasan belajar 85%. Simpulan penelitian ini adalah model *role playing* dengan media wayang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS kelas III SD Tunas harum Bangsa.

Kata kunci: IPS; kualitas; pembelajaran; *role playing*; wayang

The Implimentation of Role Play Learning Model UsingPuppet To Improve Social Subject Learning Quality

Muhammad Yusuf Bahtiyar✉,Purnomo
Department of Primary Teacher Education
Faculty of Education
State University of Semarang Indonesia
Email: myusufb78@gmail.com
Pecangaan KulonRt 02/Rw 03, Pecangaan, Jepara, Jawa Tengah
085712024436

Abstract

The purpose of the study wes to improvement the quality of social subject learning using role play model with puppet for third grade of SD Tunas Harum Bangsa, Semarang. The subjects of the study were the teacher and third grade students of SD Tunas Harum Bangsa, Semarang. Data collection techniques used nontest and test. The achievement level of the teacher skills in the first cyclegot 25 good category. The second cycle scored 28 good category. The third cycle scored 33 very good category. Achievement level of students in the first cycle of gained an average score of 25 good category.The second cycle scored 26.06 good category. The third cycle scored 29 very good category. The achievement level of students in the first cycle obtained an average score72,3 with 60% students mastery learning. The second cycle got 73with 80% students mastery learning. The third cycle got 77 with 85% students mastery learning. Conclusions of the study was a role play with puppet improved the quality of social subject learning in the third grade of SD Tunas Harum Bangsa, Semarang.

Keywords: puppet; quality; role play; social studies

PENDAHULUAN

Menurut Hamdani(2010:194) kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan, dimana efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran. Depdiknas (2004:7-10) menyatakan bahwa indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran yang berkualitas, kualitas media pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Peneliti membatasi indikator kualitas pembelajaran yang dikaji yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS menggunakan penerapan model pembelajaran *role playing* dengan media wayang.

Berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan guru mitra pada proses pembelajaran IPS di Kelas III SD Tunas harum Bangsa Kota Semarang pada tanggal 13 Desember 2014 didapatkan beberapa masalah sebagai berikut: Guru kurang mengadakan interaksi dan komunikasi dengan siswa, guru hanya menggunakan komunikasi satu arah, sehingga terjadi kurang variatifnya iklim pembelajaran di dalam kelas, hal tersebut cenderung membuat siswa menjadi pasif dan membuat minat belajar dan keaktifan serta ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran IPS menjadi kurang atau lemah. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang tepat yaitu pada saat memberikan materi hanya berupa ceramah dan lebih menekankan pada hafalan. Guru belum maksimal dalam memanfaatkan media, sehingga pembelajaran cenderung berjalan monoton dan siswa cepat mengalami kebosanan, sehingga siswa lebih sering ramai dan membuat suasana belajar menjadi kurang kondusif.

Permasalahan yang ada berdampak pada hasil belajar siswa kelas III SD Tunas Harum Bangsa kota Semarang. Data hasil evaluasi siswa pada pelajaran IPS semester I dengan SK 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang, dan KD. 2.1. Mengenal jenis-jenis pekerjaan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dalam pembelajaran belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Dari 15 siswa, hanya 6 siswa (40%) yang dapat memahami materi jenis-jenis pekerjaan secara baik dan mendapatkan nilai diatas KKM dengan nilai tertinggi 85 sedangkan sisanya 9 siswa (60%), tidak dapat menguasai materi pokok jenis-jenis pekerjaan sehingga mendapatkan nilai di bawah KKM dan nilai rata-ratanya yaitu 67 dengan nilai terendah 45..

Pada tanggal 27 Desember 2014 peneliti bersama guru mitra menetapkan alternatif tindakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran IPS SK 2. KD 2.1 yaitu pembelajaran melalui model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media wayang. Dalam Penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan wayang pada pembelajaran IPS, interaksi antara guru dan siswa dapat meningkat sehingga pembelajaran dapat berjalan optimal. Pembelajaran IPS

ini akan lebih menarik dan sikap belajar siswa dapat ditingkatkan dengan peragaan wayang secara langsung. Peneliti terdahulu yang mendukung bahwa penerapan model *Role Playing* berbantuan wayang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran antara lain: Nila Selfia Hidayah (2011), menunjukkan bahwa dengan menggunakan model bermain peran aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Klara Delimasa (2012) membuktikan bahwa media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan bercerita. Yvette Coyle dan Julio Roca de Larios (2014) menunjukkan model bermain peran (*role playing*) dapat memberikan koreksi umpan balik terhadap kesalahan dalam bertata bahasa.

Role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Model *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Kodir, 2010:86). Media yang dirasa tepat untuk mendukung model ini adalah boneka wayang. Menurut Daryanto (2012:33) boneka tongkat adalah benda tiruan yang dari bentuk manusia atau binatang yang dihubungkan dengan sebuah tongkat sebagai pegangan dan pengendali gerakannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *role playing* dengan media wayang pada siswa kelas III SD Tunas Harum Bangsa.

METODE PENELITIAN

Subyek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SD Tunas Harum Bangsa yang terdiri atas 6 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini diadakan di SD Tunas Harum Bangsa kota Semarang. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel masalah dan tindakan, sebagai berikut ; variabel masalah meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Sedangkan variabel tindakan meliputi model *role playing* dan media wayang. Rancangan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam siklus-siklus penelitian. Masing-masing siklus penelitian, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto: 2014:17). Sumber data pada penelitian ini meliputi siswa, guru, data dokumen, dan catatan lapangan. Sedangkan Jenis data yang digunakan berbentuk data kualitatif dan data kuantitatif. Untuk teknik pengumpulan data menggunakan teknik non tes, meliputi; observasi, dokumentasi, catatan lapangan, dan teknik tes berupa soal untuk mengukur kemampuan belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif. Teknik analisis deskriptif kualitatif berupa data hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa,

- Christopher Moser & Xiaowen Fang. 2014. Narrative Structure and Player Experience in Role Playing Games. *International Journal of Human-Computer Interaction*. 16(5):265-315
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- _____. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hadi Mulyono. 2013. Peningkatan Pemahaman Kebebasan Berorganisasi Mata Pelajaran Pkn Melalui Metode Role Playing. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 1(1):1-15
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hanifah Nur Pratiwi. 2013. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(2):0-216
- Herryanto, Nar dan H.M. Akib Hamid. 2007. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Huda, Miftakhul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Iin Isnaini. 2013. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan Menggunakan Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas IV SDN 19. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(3):46-60
- Klara Delimasa. 2011. Media Boneka Tangan dapat Meningkatkan Keterampilan Bercerita. *Jurnal FKIP UNS*. 2(2):81-84
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rini Meita Indrawati. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Melalui Bermain Peran. *Journal Of Elementary Education* 11(4):81-84
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.

- Scott M. Waring. 2010. The social studies methods course: what do teacher candidates know and want to know about teaching social studies?. *An International Journal on Theory and Practice*. 16(5):437-449
- Surami. 2013. Penerapan Metode Bermain Peran pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(6):91-107
- Taneo, Silvester Petrus dkk. 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Dirjendikti Depdiknas.
- Yvette Coyle and Julio Roca de Larios. 2014. Exploring The Role Played By Error Correction And Models On Children's Reported Noticing And Output Production In A L2 Writing Task. *Journal of Studies in Second Language Acquisition*. 36(1):451-485
- Wuryani, Meila Tri, Penggunaan Media Wayang Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(7):91-137

PENDAHULUAN

Menurut Hamdani(2010:194) kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan, dimana efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran. Depdiknas (2004:7-10) menyatakan bahwa indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran yang berkualitas, kualitas media pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Peneliti membatasi indikator kualitas pembelajaran yang dikaji yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS menggunakan penerapan model pembelajaran *role playing* dengan media wayang.

Berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan guru mitra pada proses pembelajaran IPS di Kelas III SD Tunas harum Bangsa Kota Semarang pada tanggal 13 Desember 2014 didapatkan beberapa masalah sebagai berikut: Guru kurang mengadakan interaksi dan komunikasi dengan siswa, guru hanya menggunakan komunikasi satu arah, sehingga terjadi kurang variatifnya iklim pembelajaran di dalam kelas, hal tersebut cenderung membuat siswa menjadi pasif dan membuat minat belajar dan keaktifan serta ketertarikan siswa dalam proses

pembelajaran IPS menjadi kurang atau lemah. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang tepat yaitu pada saat memberikan materi hanya berupa ceramah dan lebih menekankan pada hafalan. Guru belum maksimal dalam memanfaatkan media, sehingga pembelajaran cenderung berjalan monoton dan siswa cepat mengalami kebosanan, sehingga siswa lebih sering ramai dan membuat suasana belajar menjadi kurang kondusif.

Permasalahan yang ada berdampak pada hasil belajar siswa kelas III SD Tunas Harum Bangsa kota Semarang. Data hasil evaluasi siswa pada pelajaran IPS semester I dengan SK 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang, dan KD. 2.1. Mengenal jenis-jenis pekerjaan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dalam pembelajaran belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Dari 15 siswa, hanya 6 siswa (40%) yang dapat memahami materi jenis-jenis pekerjaan secara baik dan mendapatkan nilai diatas KKM dengan nilai tertinggi 85 sedangkan sisanya 9 siswa (60%), tidak dapat menguasai materi pokok jenis-jenis pekerjaan sehingga mendapatkan nilai di bawah KKM dan nilai rata-ratanya yaitu 67 dengan nilai terendah 45.

Pada tanggal 27 Desember 2014 peneliti bersama guru mitra menetapkan

alternatif tindakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran IPS SK 2. KD 2.1 yaitu pembelajaran melalui model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media wayang. Dalam Penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan wayang pada pembelajaran IPS, interaksi antara guru dan siswa dapat meningkat sehingga pembelajaran dapat berjalan optimal. Pembelajaran IPS ini akan lebih menarik dan sikap belajar siswa dapat ditingkatkan dengan peragaan wayang secara langsung. Peneliti terdahulu yang mendukung bahwa penerapan model *Role Playing* berbantuan wayang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran antara lain: Nila Selfia Hidayah (2011), menunjukkan bahwa dengan menggunakan model bermain aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Klara Delimasa (2012) membuktikan bahwa media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan bercerita. Yvette Coyle dan Julio Roca de Larios (2014) menunjukkan model bermain peran (*role playing*) dapat memberikan koreksi umpan balik terhadap kesalahan dalam bertata bahasa.

Role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Model *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui

pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Kodir, 2010:86). Media yang dirasa tepat untuk mendukung model ini adalah boneka wayang. Menurut Daryanto (2012:33) boneka tongkat adalah benda tiruan yang dari bentuk manusia atau binatang yang dihubungkan dengan sebuah tongkat sebagai pegangan dan pengendali gerakannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *role playing* dengan media wayang pada siswa kelas III SD Tunas Harum Bangsa.

METODE PENELITIAN

Subyek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SD Tunas Harum Bangsa yang terdiri atas 6 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini diadakan di SD Tunas Harum Bangsa kota Semarang. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel masalah dan tindakan, sebagai berikut; variabel masalah meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Sedangkan variabel tindakan meliputi model *role playing* dan media wayang. Rancangan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam siklus-siklus penelitian. Masing-masing siklus penelitian, meliputi perencanaan,

pelaksanakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto: 2014:17). Sumber data pada penelitian ini meliputi siswa, guru, data dokumen, dan catatan lapangan. Sedangkan jenis data yang digunakan berbentuk data kualitatif dan data kuantitatif. Untuk teknik pengumpulan data menggunakan teknik non tes, meliputi; observasi, dokumentasi, catatan lapangan, dan teknik tes berupa soal untuk mengukur kemampuan belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif. Teknik analisis deskriptif kualitatif berupa data hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan catatan lapangan, dengan menentukan persentase skor yang diperoleh dan

mengkategorikan skor yang diperoleh menjadi 4 kategori yaitu kurang, cukup, baik dan sangat baik (Herhyanto, 2007 : 5.3) Data kuantitatif penelitian ini diperoleh dari hasil belajar dengan penghitungan nilai berdasarkan skor teoritis yang dicapai siswa dan menentukan batas minimal nilai ketuntasan individual mata pelajaran IPS yaitu ≥ 70 dan batas minimal nilai ketuntasan klasikal siswa yaitu $\geq 80\%$ dari jumlah siswa yang tuntas KKM individual (Aqib, dkk., 2009:40-41).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan Guru

Peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS siswa kelas III dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Peningkatan Keterampilan Guru pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Indikator Keterampilan Guru	Siklus	Siklus	Siklus
		I	II	III
1.	Membuka pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran)	2	3	4
2	Menggali pengetahuan siswa (keterampilan bertanya).	4	4	4
3	Menyajikan media wayang (keterampilan menjelaskan)	2	3	4
4.	Memadukan materi pembelajaran sesuai tema (keterampilan menggunakan variasi)	2	3	3
5.	Membimbing siswa dalam Role Playing dengan menggunakan wayang(keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	3	3	4
6.	Membimbing dan mengatur jalannya permainan peran dengan menggunakan media wayang(keterampilan membimbing diskusi)	4	4	4
7.	mengelola kelas dalam pembelajaran IPS melalui model <i>role playing</i> dengan media wayang (keterampilan mengelola kelas)	2	3	3
8.	Memberikan penguatan dan <i>reward</i> kepada siswa (keterampilan memberikan penguatan)	2	2	3
9	Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	3	3	4
	Jumlah Skor	25	28	33

Dari data hasil penelitian pada penelitian ini menunjukkan peningkatan pada tiap siklusnya.

Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dari siklus I ke siklus II dengan selisih skor 3 dengan kategori baik untuk siklus I. Sedangkan untuk siklus II ke siklus III juga mengalami peningkatan dengan selisih skor 5 dengan kategori baik untuk siklus II dan sangat baik untuk siklus III. Uraian tersebut menjelaskan guru menerapkan

kemampuan dasar mengajarnya dengan baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa guru harus memiliki keterampilan dasar mengajar yang merupakan suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan (Rusman, 2012:80).

Aktivitas Siswa

Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS siswa kelas III dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2.Peningkatan Aktivitas Siswa pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Indikator Aktivitas Siswa	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Kesiapan belajar siswa dalam pembelajaran	2,7	2,7	3,4
2	Bertanya dan menjawab pertanyaan	2,2	2,4	3,2
3	Ketertiban dalam pembuatan kelompok	2,8	3	3,4
4	Bekerja dalam kelompok	2,7	2,9	3,6
5	Melakukan <i>Role Playing</i> dengan media wayang	3,2	3,6	3,7
6	Mempresentasikan hasil diskusi	3,2	3,3	3,3
7	Menanyakan hal-hal yang belum dipahami	2,6	2,7	3,2
8	Menyimpulkan materi bersama guru dan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.	2,5	2,5	3,1
9	Mengerjakan evaluasi	3,6	3,6	3,8
	Jumlah skor	26	26,6	30,6

Tabel 2 menunjukan aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan bahwa jumlah skor aktivitas siswa adalah 376, aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus ini mendapat kualifikasi baik. Pada siklus II aktivitas siswa mengalami

kenaikan dengan jumlah skor 391 dengan rata-rata skor mengalami kenaikan sebesar 0,6 dalam kategori baik. Pada siklus III aktivitas siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan dengan jumlah skor 460 dengan rata-rata skor mengalami peningkatan sebesar 4,0 dengan kategori

sangat baik. Indikator aktivitas siswa sesuai dengan delapan kelompok aktivitas siswa menurut Paul D. Drerich (dalam Hamalik, 2011) (1) kegiatan-kegiatan visual, (2) kegiatan-kegiatan lisan, (3) kegiatan-kegiatan mendengarkan, (4) kegiatan-kegiatan menulis, (5) kegiatan-kegiatan menggambar, (6) kegiatan-kegiatan metrik, (7) kegiatan-kegiatan mental, (8) kegiatan-kegiatan emosional.

Hasil Belajar

Pada penelitian ini secara umum hasil belajar siswa SD Tunas Harum Bangsa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPS siswa kelas III dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Pencapaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Rata-rata	72,3	73	77
2	Nilai terendah	50	57	46
3	Nilai tertinggi	90	93	100
4	Siswa yang tuntas	9	12	13
5	Siswa yang belum tuntas	6	3	2

Tabel 3, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa aspek kognitif. Data pada siklus I menunjukkan ketuntasan klasikal 60%, pada siklus II ketuntasan klasikal mencapai 80%, pada siklus III meningkat dengan ketuntasan klasikal 85%. Apabila dikaitkan dengan nilai KKM SD Tunas Harum Bangsa kota Semarang sebesar 70, maka nilai rata-rata siklus I, II, dan III sudah mencapai KKM. Sedangkan perolehan ketuntasan klasikal yang mencapai indikator keberhasilan $\geq 85\%$ terpenuhi pada siklus III.

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan dapat

memperkuat penelitian ini, antara lain : penelitian oleh Hadi Mulyono (2013) menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman kebebasan berorganisasi mata pelajaran PKn siswa kelas V SDN Keden 3 Kalijambe Sragen tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian lain dari Rini Meita Indrawati (2013) menunjukkan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa serta performansi guru kelas V SD Negeri 4 Cipaku Mrebet Purbalingga pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi. Surami (2013) menyatakan dalam penelitiannya

bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tentang KUD. Penelitian dari Iin Isnaini (2013) juga menunjukkan metode bermain peran dalam pembelajaran IPA tentang rantai makanan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Christopher Moser & Xiaowen Fang (2014) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa bermain peran dapat memberikan pengalaman langsung untuk anak. Scott M. Waring (2010) dalam penelitiannya menyatakan bahwa IPS (*Social Studies*) merupakan pengetahuan yang membangun mentalitas siswa. Penelitian dari Meilan Tri Wuryani (2013) menunjukkan bahwa media wayang kartun dapat meningkatkan keterampilan menyimak dongeng pada siswa kelas II SD Negeri Dalangan Tawang Sari Sukoharjo.

Berdasarkan analisis dan pembahasan pada penelitian ini, terbukti bahwa model *Role Playing* berbantuan media wayang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Hal ini terlihat bahwa terjadi peningkatan pada keterampilan guru dan aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas III. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan model *Role Playing* berbantuan media wayang merupakan salah satu upaya efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SD. Karena model *Role Playing*

menuntut interaksi aktif antar guru dengan siswa sehingga hal tersebut mampu merangsang keaktifan dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS yang kemudian akan dapat berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* berbantuan media wayang pada pembelajaran IPS kelas III SD Tunas Harum Bangsa, terbukti dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada tiap siklusnya. Berpedoman pada indikator keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya, menunjukkan bahwa keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar meningkat, maka penelitian ini dinyatakan berhasil.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan, Mitra Bestari Drs. Sukarjo, M.Pd. dan Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dan koreksi terhadap artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zaenal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Christopher Moser & Xiaowen Fang. 2014. Narrative Structure and Player Experience in Role Playing Games. *International Journal of Human-Computer Interaction*.16(5):265-315
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- _____. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hadi Mulyono. 2013. Peningkatan Pemahaman Kebebasan Berorganisasi Mata Pelajaran Pkn Melalui Metode Role Playing. *Jurnal Pendidikan Dasar*.1(1):1-15
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hanifah Nur Pratiwi. 2013. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(2):0-216
- Herrhyanto, Nar dan H.M. Akib Hamid. 2007. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Huda, Miftakhul. 2013. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Iin Isnaini. 2013. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan Menggunakan Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas IV SDN 19. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.2(3):46-60
- Klara Delimasa. 2011. Media Boneka Tangan dapat Meningkatkan Keterampilan Bercerita. *JurnalFKIP UNS*.2(2):81-84
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rini Meita Indrawati. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Melalui Bermain

Peran. *Journal Of Elementary Education* 11(4):81-84

Menyimak Dongeng. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(7):91-137

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.

Scott M. Waring. 2010. The social studies methods course: what do teacher candidates know and want to know about teaching social studies?. *An International Journal on Theory and Practice*. 16(5):437-449

Surami. 2013. Penerapan Metode Bermain Peran pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(6):91-107

Taneo, Silvester Petrus dkk. 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Dirjendikti Depdiknas.

Yvette Coyle and Julio Roca de Larios. 2014. Exploring The Role Played By Error Correction And Models On Children's Reported Noticing And Output Production In A L2 Writing Task. *Journal of Studies in Second Language Acquisition*. 36(1):451-485

Wuryani, Meila Tri, Penggunaan Media Wayang Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan

LEMBAR PERSETUJUAN

Manuskrip atas nama Muhammad Yusuf Bahtiyar, NIM 1401411201, berjudul “Implementasi Model *Role Playing* Berbantuan Media Wayang untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS” telah disetujui oleh Mitra Bestari untuk dipublikasikan.

Semarang, Mei 2015

Mitra Bestari I,



Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.
NIP 197903282005011001

Mitra Bestari II

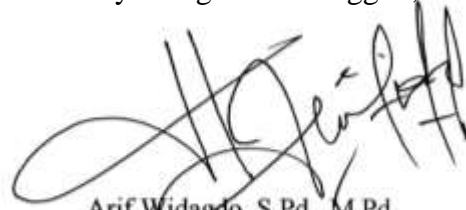


Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.
NIP 195612011987031001

Abstrak bahasa Inggris manuskrip ini telah disetujui oleh Penyunting Bahasa Inggris.

Semarang, April 2015

Penyunting Bahasa Inggris,



Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.
NIP 197903282005011001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Muhammad Yusuf Bahtiyar

NIM : 1401411201

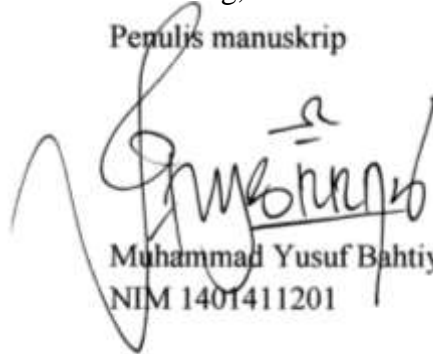
jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul manuskrip : Implementasi Model *Role Playing* Berbantuan Media Wayang untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam manuskrip ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.


Semarang, Mei 2015

Penulis manuskrip



Muhammad Yusuf Bahtiyar

NIM 1401411201

 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM 03
	PENERIMAAN MANUSKRIP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	1 Maret 2015
		Halaman	1 dari 2

A. PERENCANAAN PENELAAHAN MANUSKRIP

Nama Mitra Bestari (Penguji)	:	1. Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd. 2. Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.
E-mail	:	1. arwid79@yahoo.co.id 2.
Alamat	:	1. Jl. Bligo 17 Pondok Bringin Semarang 2. Perum Mangkang Indah RT 12/III
Negara	:	Indonesia
Nomor Manuskrip	:	
Judul Manuskrip	:	Implementasi Model <i>Role Playing</i> Berbantu Wayang untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS
Tanggal manuskrip dikirim ke mitra bebestari (Tim Penguji)	:	4 Mei 2015
Tanggal diharapkan selesai diperiksa oleh Mitra bestari	:	

B. PENELAAHAN MANUSKRIP

1. Pemeriksaan kelengkapan bagian manuskrip

a. Persyaratan Umum

No.	Syarat	Keterangan
1.	Judul	
	Spasi 1,5	
	Jenis font Times New Roman 12	
2.	Panjang manuskrip	
	Jumlah kata (max 4000 kata / 10-12 halaman)	
3.	Istilah-istilah bahasa asing dan bahasa daerah ditulis miring	
	Jumlah istilah bahasa asing	
	Jumlah istilah bahasa daerah	


Jumlah istilah bahasa asing dan bahasa daerah yang belum tercetak miring	
--	--

b. Struktur Artikel Ilmiah

No.	Bagian Manuskrip	Keterangan	Skor
1.	Judul		
	Jumlah kata (max 12 kata)		
	Mengandung kata-kata kunci dari		
	Jenis huruf Times New Roman 14		
2.	Baris kepemilikan		
	Nama penulis		
	Afiliasi		
3.	Abstrak		
	Abstrak Bahasa Inggris		
	Abstrak Bahasa Indonesia		
	Jumlah kata		
	Memuat tujuan penelitian		
	Memuat metode penelitian		
	Memuat hasil		
	Memuat simpulan		
	Banyak kata kunci		
4.	Pendahuluan		
	Memuat latar belakang masalah		
	Memuat permasalahan		
	Memuat tujuan penelitian		
	Persentase panjang halaman pendahuluan (hanya 10-15% dari seluruh panjang halaman)		
5.	Metode Penelitian		
	Memuat subjek/bahan yang diteliti		
	Memuat alat yang digunakan		
	Memuat rancangan desain penelitian		
	Memuat teknik pengambilan sampel		
	Memuat variabel yang akan diukur		
	Memuat teknik pengambilan data		
	Memuat analisis dan model statistik yang digunakan		
	Banyak rumus yang ditulis (hindari berlebihan)		
6.	Hasil penelitian dan pembahasan		
	Memuat hasil penelitian		

	Tidak mengulang menulis angka-angka yang telah tercantum dalam tabel di dalam teks pembahasan. Jika akan menekankan hasil yang diperoleh sebaiknya sajikan dalam bentuk lain, misalnya persentase atau selisih. Untuk menunjukkan angka yang dimaksud, rujuk saja tabel yang memuat angka tersebut.		
	Pembahasan mengupas bahwa hasil yang didapat sesuai dengan hipotesis atau tidak dan beserta argumentasinya		
7.	Simpulan		
	Simpulan merupakan jawaban atas pertanyaan penelitian		
	Bentuk esai bukan penomoran		
8.	Ucapan terima kasih		
	Memuat ucapan terima kasih pada mitra bebestari		
9.	Daftar pustaka		
	Jumlah artikel jurnal nasional		
	Jumlah artikel jurnal internasional (minimal 3)		
	Jumlah skor		

Semarang, Mei 2015
Editor Officer

 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG	FORMULIR	No. Dokumen	FM-05
	PENGALIHAN HAK CIPTA	No. Revisi	00
		Tanggal berlaku	1 Maret 2015
		Halaman	1 dari 1

Nama Jurnal : Joyful Learning Journal

Alamat Jurnal : Jl. Bringin Raya No. 5 Wonosari Ngaliyan-Kampus PGSD FIP UNNES

PENUGASAN HAK CIPTA

Yang kami hormati penulis manuskrip,

Mohon dilengkapi tempat kosong di bawah (judul dan penulis manuskrip), dibaca persetujuannya, ditandatangani dan dikembalikan ke penyunting dengan bukti hasil perbaikan rekomendasi penelaahan dari mitra Bebestari (penguji).

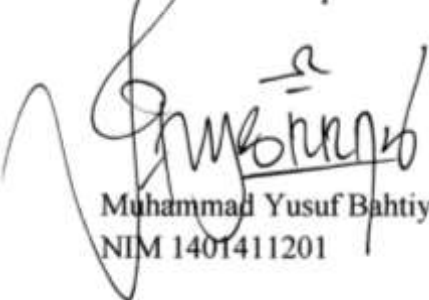
Judul Manuskrip : “Implementasi Model *Role Playing* Berbantuan Media Wayang untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS”

Nama Penulis : Muhammad Yusuf Bahtiyar, Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd., Drs. Sukarjo S.Pd., M.Pd.


Dengan dikirimnya manuskrip tersebut dan penerimaan untuk publikasi, saya dengan ini menetapkan semua hak meliputi hak cipta dalam manuskrip tersebut ke Jurnal “Joyful Learning Journal”

Semarang, Mei 2015

Penulis manuskrip



Muhammad Yusuf Bahtiyar
NIM 1401411201

 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG	FORMULIR	No. Dokumen	FM-05
	SURAT KETERANGAN PUBLIKASI	No. Revisi	00
		Tanggal berlaku	1 Maret 2015
		Halaman	1 dari 1

Kami menerangkan bahwa manuskrip berikut ini.

Nama Penulis : Muhammad Yusuf Bahtiyar

Afiliasi : PGSD UNNES

Judul Artikel : Implementasi Model *Role Playing* Berbantuan Wayang untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS

Tanggal dikirim : 4 Mei 2015

Setelah ditelaah oleh Dewan Penyunting Jurnal “Joyful Learning Journal”, dinyatakan *) :

1. Diterima tanpa perbaikan
2. Diterima dengan sedikit perbaikan
3. Diterima dengan banyak perbaikan
4. Ditolak karena tidak memenuhi syarat

Demikian surat keterangan ini dibuat berdasarkan rekomendasi mitra bebestari, agar bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Ketua Dewan Penyunting

Nursiwi Nugraheni, S.Si., M.Pd.
NIP. 198505222009122007

Keterangan:

*) dilingkari salah satu

LEMBAR PERIKSA UPLOAD REVISI MANUSKRIP

Judul Manuskrip	:	Implementasi Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Wayang untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS
Judul Skripsi	:	Implementasi Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Wayang untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SD Tunas Harum Bangsa Kota Semarang
Penulis	:	3. Muhammad Yusuf Bahtiyar 4. Drs. Susilo, M.Pd.
Tanggal manuskrip diujikan	:	4 Mei 2015
Revisi di- <i>online</i> -kan	:	
Mitra Bebestari I	:	Arif Widagdo, S.Pd.,M.Pd.
Mitra Bebestari II	:	Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

Semarang,
Penerima

