

ABSTRAK

Bilga Hasthori.2024. *Pengunaan Metode Role Playing Berbantuan Media Wayang Kreasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN 3 Karangrejo*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP. Universitas PGRI Madiun, Pembimbing (1) Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd., (II) Dr. Nur Samsiyah. M.Pd.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengevaluasi perkembangan hasil belajar pelajaran bahasa indonesia dan kemampuan guru dalam mengarahkan pembelajaran dan respon siswa terhadap penggunaan metode Role playing berbantuan media wayang kreasi. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dilakukan sebanyak 2 siklus. Penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tes sebagai alat pengumpulan data. Rendahnya hasil belajar pembelajaran Bahasa Indonesia disebabkan karena proses pembelajaran yang seringkali terlihat monoton, dan membosankan. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode klasikal seperti ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa cenderung pasif karena tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru di dalam kelas harus lebih kreatif dalam memilih metode pembelajaran karena dalam mencapai tujuan pembelajaran diperlukan metode pelajaran yang efektif di sekolah. Materi pokok Bahasa Indonesia mengenai unsur unsur intrinsik cerita biasanya guru hanya menggunakan metode ceramah. Dalam penelitian yang dihasilkan dengan penggunaan metode role playing berbantuan media wayang kreasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam sebuah pembelajaran Bahasa Indonesia Bab II unsur intrinsik cerita kelas V SDN Karangrejo 3. Hal ini dapat diketahui terdapat peningkatan dari prasiklus dengan nilai ketuntasan 25% untuk selanjutnya mengalami peningkatan disiklus I dengan 75% dan disiklus II dengan 100%, sehingga terdapat peningkatan sebesar 25%% pada hasil belajar siswa. Metode role playing adalah pembelajaran bermain peran yang melibatkan siswa untuk aktif di dalam pembelejaran dan sangat cocok digunakan pada materi Bahasa Indonesia sehinga siswa dalam proses pembelajaran tidak bosan dan aktif dan dapat melibatkan siswa untuk aktif bermain peran sehinga pembelajaran tampak tidak membosankan dan hasil belajar siswa meningkat.

Kata Kunci— **Metode Role Playing, Wayang kreasi, Hasil belajar**

ABSTRACT

Bilga Hasthori.2024. *The Use of Role Playing Method Assisted by Creative Wayang Media to Improve Learning Outcomes of Indonesian Language Learning in Class V at SDN 3 Karangrejo. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, FKIP. Universitas PGRI Madiun, Supervisors (I) Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd., (II) Dr. Nur Samsiyah. M.Pd.*

The purpose of this study was to evaluate the development of learning outcomes in Indonesian language lessons and the ability of teachers to direct learning and student responses to the use of Role playing methods assisted by creative puppet media. This study uses the type of Classroom Action Research (CAR) with 2 cycles. This study uses observation sheets and tests as data collection tools. The low learning outcomes of Indonesian language learning are caused by the learning process which often looks monotonous and boring. This is because teachers still use classical methods such as lectures and questions and answers, so that students tend to be passive because they do not involve students in the learning process. Therefore, teachers in the classroom must be more creative in choosing learning methods because in achieving learning objectives, effective learning methods are needed in schools. The main material of Indonesian language regarding the intrinsic elements of the story, teachers usually only use the lecture method. In the research produced by the use of the role playing method assisted by creative puppet media, it can improve student learning outcomes in Indonesian language learning Chapter II intrinsic elements of the story of class V SDN Karangrejo 3. This can be seen from the increase from the pre-cycle with a completion value of 25% to then experience an increase in cycle I with 75% and in cycle II with 100%, so that there is an increase of 25% in student learning outcomes. The role playing method is a role-playing learning that involves students to be active in learning and is very suitable for use in Indonesian language material so that students in the learning process are not bored and active and can involve students to actively play roles so that learning does not seem boring and student learning outcomes increase.

Kata Kunci— Metode Role Playing, Pupet Media, Learning Outcomsp