

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian dan temuan pada pembahasan mengenai penggunaan metode role playing dengan media wayang kreasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode role playing dengan media wayang kreasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Karangrejo. Melalui metode role playing dengan media wayang kreasi, proses pembelajaran berjalan baik dan lancar. Dengan langkah- langkah pembelajaran pada siklus I dan siklus II, guru menerapkan model metode role playing dan memonitoring siswa dalam pembuatan bermain peran berbantuan media wayang kreasi, guru memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk melihat hasil dari pembelajaran.

Hasil penelitian yang disampaikan dari melalui beberapa rangkaian penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode rolepalying berbantuan media wayang kreasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar yaitu pada aspek kognitif dari pra siklus 61% meningkat menjadi 70% pada siklus I dan meningkat menjadi 79% pada siklus II, peningkatan juga terjadi pada aspek afektif dan psikomotorik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui Metode role playing dengan media wayang

kreasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Karangrejo 3.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah diharapkan untuk menyediakan sarana prasarana penunjang penunjang kegiatan pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan mendapatkan hasil maksimal

2. Bagi Guru

Guru harus berinovasi dengan menggunakan metode dan media pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat, melalui penggunaan metode role playing. Hal ini perlu dilakukan guru untuk membantu siswa dalam proses belajar, serta menjadikan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa.

3. Bagi Peneliti Lain

Untuk penelitian selanjutnya yang memiliki jenis penelitian yang serupa dapat dijadikan sebagai referensi pengetahuan dan bahan pertimbangan sebagai tindak lanjut penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adul, K. (2015). Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(2), 70–81.
- Agustin, N. A., Abidin, Y., & Rakhmayanti, F. (2022). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 9010–9018.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3815%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/3815/3202>
- Agustini, D., Lian, B., & Sari, A. P. (2020). International Journal of Educational International Journal of Educational Review. *International Journal of Educational Review*, 2(2).
<https://ejournal.unib.ac.id/IJER/article/view/11001/5959>
- Dumaini, N. K. D., & Nanik Ardhiani, G. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Lampuhyang*, 14(2), 160–176.
<https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.356>
- Hadijah, S., Aulia, L., & Yuniza Eviyanti, C. (2020). Profil Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Diajar Menggunakan Media Pembelajaran Berintegrasi Budaya Aceh. *Numeracy*, 7(2), 309–323.
<https://doi.org/10.46244/numeracy.v7i2.1256>
- Hidayati, N. (2020). Upaya Pengawas dalam Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) melalui In House Training Sekecamatan Wonoayu. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 2(1), 10–

11. <https://jurnalmdaris.org/index.php/md/article/view/144>

Leni, M., & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74. [https://unimuda.e-](https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582)

[journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582](https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582)

Ma'rufah Rohmanurmeta, F. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar. *Bahastra*, 37(1), 24–31.

Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusumua, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.

Martini, E. (2020). *Drama Melalui Teknik Pembelajaran Rotating Roles Siswa Kelas VIII C SMP Negeri Sungai Jauh*. 14(1), 1–11.

Maruti, E. S., & Opsari, R. U. Y. (2021). Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Wayang Kreasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sd. *Prosiding SENSASEDA*, 1, 49–54.

Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas*

Mahasiswa, 1(2), 140–153.

Mira, M., Sabilah, A., Royani, S., Sopiah, S., Sahriani, S., Rahmi, R., Sonang Siregar, P., & Marta, E. (2021). Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 351.

<https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v9i2.34535>

Nugraha, J. (2018). *Implementasi Metode Kolaboratif dan Bermain Peran Dalam Pembelajaran di UII*. 9.

<https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/23387/55>. Buku bunga rampai Nop 2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Nurfirdaus, N., & Sutisna, A. (2021). *LINGKUNGAN SEKOLAH DALAM MEMBENTUK*. 5, 895–902.

Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.

Nurul Fadhillah, & Mukhlis, A. M. A. (2021). Hubungan Lingkungan Keluarga, Interaksi Teman Sebaya Dan Kecerdasan Emosional Dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 22(1), 16–34.

<https://doi.org/10.33830/jp.v22i1.940.2021>

Oktafikrani, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas Iii Sdn Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 133–142. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2710>

Pengajar, S., Pendidikan, J., & Yogyakarta, U. N. (2008). *Staf Pengajar Jurusan*

- Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta* 87. VI(1), 87–93.
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 289–293.
<https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>
- Resti, R., & Rachmijati, C. (2020). Analysis the Use of Instructional Media on Teaching English To Young Learner At Elementary School in Bandung. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 3(4), 453.
<https://doi.org/10.22460/project.v3i4.p453-458>
- Setiawan, A., Pusporini, W., & Dardjito, H. (2020). Observation instrument for student social attitude in primary schools: Validity and reliability. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 24(1), 76–87.
<https://doi.org/10.21831/pep.v24i1.31868>
- Sulistiyarini, D., & Sukardi, S. (2016). the Influence of Motivation, Learning Styles, Teacher Leadership, and Teaching Intensity on Students' Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(2), 136.
<https://doi.org/10.21831/jptk.v23i2.12296>
- Wardani, A. D., Gunawan, I., Kusumaningrum, D. E., Benty, D. D. N., Sumarsono, R. B., Nurabadi, A., & Handayani, L. (2020). *Student Learning Motivation: A Conceptual Paper*. 487(Ecpe), 275–278.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.201112.049>
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Ilmiah PGSD*,

3(2), 111–126.

Yullastuti, D., & Bisri, M. H. (2019). Pertunjukan Wayang Orang Njajah Desa Milang Kori RRI Surakarta Lakon Gatotkaca Gandrung. *Jurnal Seni Tari*, 8(2), 120–131. <https://doi.org/10.15294/jst.v8i2.34999>

Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>

Zamzami, A. M. (2019). A study of the teaching English for young learners at Islamic Elementary School Islamiyah Malang. *Akademika : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 52–75. <https://ejournal.iaiskjmalang.ac.id/index.php/akad/article/view/71>