

## ABSTRAK

**Susi Nur Farida.** 2024. Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Kelas V SDN 1 Ganungkidul Tahun Pelajaran 2023/2024. Pembimbing (I) Dr. Sudarmiani,MPd. (II) Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd

**Kata Kunci :** Role playing, Wayang, IPAS

Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas V SDN 1 Ganungkidul yang dilatarbelakangi observasi awal yang menunjukkan rendahnya tingkat keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi “Budaya Daerahku” menunjukkan bahwa hasil belajar siswa banyak yang masih di bawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Oleh karena itu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran role playing berbantuan media wayang.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran role playing berbantuan media wayang dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Ganungkidul tahun pelajaran 2023/2024.

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research). teknik analisis data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap yang dilakukan dalam penelitian ini mengikuti model yang dikembangkan oleh kemmis dan mc taggart yang terdiri dari 4 tahap meliputi: (1) tahap perencanaan(planning), (2) tahap pelaksanaan (acting), (3) tahap observasi (observe), (4) tahap refleksi (reflection). berdasarkan hasil penelitian terdapat kenaikan hasil pembelajaran dari 25% menjadi 71,42% dan naik menjadi 100% . sedangkan hasil dari keaktifan siswa menunjukkan kenaikan dari 47% di pra siklus menjadi 68% di siklus 1 dan naik menjadi 84% di siklus 2. Penerapan model pembelajaran role playing berbantuan media wayang dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Ganungkidul sehingga terjadi peningkatan ketuntasan dalam pembelajaran.

## ABSTRACT

**Susi Nur Farida.** 2024. Using the Role Playing Learning Model Assisted by wayang Media to Increase Activeness and Learning Outcomes for Class V of SDN 1 Ganungkidul for the 2023/2024 Academic Year. Supervisor (I) Dr. Sudarmiani, MPd. (II) Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd

**Keywords :** Role playing learning model, wayang media, SDN 1 Ganungkidul

Classroom action research on class V students at SDN 1 Ganungkidul which was motivated by initial observations which showed the low level of student activity and learning outcomes in the material "My Regional Culture" showed that many students' learning outcomes were still below the KKM set by the school, namely 75. Therefore A learning model that can increase student activity and learning outcomes is a role playing learning model using wayang media.

The aim of this research is to determine the implementation of the role playing learning model assisted by wayang media in increasing the activity and learning outcomes of class V students at SDN 1 Ganungkidul for the 2023/2024 academic year.

The research used in this research is classroom action research. Data analysis techniques use tests, observation, interviews and documentation. The stages carried out in this research follow the model developed by Kemmis and Mc Taggart which consists of 4 stages including: (1) planning stage, (2) acting stage, (3) observation stage, (4) reflection stage (reflection). Based on the research results, there was an increase in learning outcomes from 25% to 71.42% and increased to 100%. while the results of student activity showed an increase from 47% in the pre-cycle to 68% in cycle 1 and increased to 84% in cycle 2. The application of the role playing learning model assisted by wayang media can improve learning outcomes and student activity in science and technology subjects in state elementary schools. 1 Ganungkidul so that there is an increase in completeness in learning.