

ABSTRAK

Reza Fiprianti S, 2023. Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Materi Membaca Dongeng Upaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Di SDN Kedung Caluk 2 Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo. Skripsi, Program Studi PGSD. FKIP Universitas Panca Marga Probolinggo. Pembimbing: (1) Ludfi Arya Wardana, S.Pd.,M.Pd. Pembimbing (2) Shofia Hattarina,S.Pd.,M.Pd.

Kata kunci: Metode Role Playing, Minat Belajar Siswa.

Latar belakang masalah pada penelitian ini adalah minat belajar siswa yang masih rendah, dikarenakan guru hanya banyak menggunakan metode ceramah saja yang mengakibatkan 50% peserta didik masih mendapat nilai di bawah kriteria keuntasan minimum (KKM).

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi atau pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Kedung Caluk 2 yang berjumlah 13 orang yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Data tes dianalisis menggunakan nilai rata-rata persentase belajar, sedangkan data observasi pengamatan dianalisis menggunakan nilai rata-rata skor, skor tertinggi, skor terendah, selisih skor dan kisaran untuk tiap kriteria.

Untuk kegiatan pembelajaran siswa siklus I dengan skor rata-rata 44 dalam kriteria cukup, pada siklus II skor rata-rata meningkat yaitu 50 dalam kriteria baik. Sedangkan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode Role Playing siklus I dengan rata-rata 61,5 dengan ketuntasan belajar 46%, pada siklus II meningkat menjadi nilai rata-rata 82,6 dengan ketuntasan belajar 92%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di kelas III SDN Kedung Caluk 2.

ABSTRACT

Reza Fiprianti S, 2023. Application of the Role Playing Method in Class III Indonesian Language Learning Materials Reading Fairy Tales Efforts to Increase Learning Interest and Student Learning Outcomes at SDN Kedung Caluk 2, Krejengan District, Probolinggo Regency. Thesis, PGSD Study Program. FKIP Panca Marga University Probolinggo. Supervisors: (1) Ludfi Arya Wardana, S.Pd., M.Pd. Advisor (2) Shofia Hattarina, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Role Playing Method, Student Learning Interest.

The background of the problem in this study is that students' interest in learning is still low, because the teacher only uses the lecture method a lot which results in 50% of students still getting grades below the minimum completeness criteria (KKM).

The type of research conducted was classroom action research conducted in 2 cycles, each cycle consisting of 4 stages, namely the planning, implementation, observation or observation and reflection stages. The subjects of this study were 13 grade III students at SDN Kedung Caluk 2 consisting of 7 male students and 6 female students. The test data were analyzed using the average percentage of learning, while the observational data were analyzed using the average score, highest score, lowest score, score difference and range for each criterion.

For student learning activities in cycle I with an average score of 44 in sufficient criteria, in cycle II the average score increased to 50 in good criteria. While student learning outcomes after using the Role Playing method cycle I with an average of 61.5 with 46% mastery learning, in cycle II increased to an average value of 82.6 with 92% learning completeness. Based on the results of this study it can be concluded that through the application of the Role Playing method can increase the interest and learning outcomes of students in class III SDN Kedung Caluk 2.

