

ABSTRAK

PENERAPAN MEDIA WAYANG KERTAS DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MI GUPPI LABAN SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2024 M-1446 H

Anisa Rohmatul Umah
422021118021

Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya keaktifan belajar dan hasil belajar siswa kelas IV MI GUPPI Laban Sukoharjo dikarenakan dalam pembelajaran akidah akhlak, Guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu pembelajaran tidak menarik perhatian siswa dan membosankan, dan pada akhirnya nilai-nilai yang terkandung dalam cerita tidak tersampaikan dan tidak melekat di benak siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas 4 pada mata pelajaran akidah akhlak di MI GUPPI Laban Sukoharjo (2) meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 4 mata pelajaran akidah akhlak di MI GUPPI Laban Sukoharjo.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemukakan oleh Kemmist dan Tagart dan terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah kelas IV dengan instrument penelitian berupa Tes, Observasi, dan Wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media wayang kertas secara signifikan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Pada siklus I, keaktifan siswa mencapai 56,11%, sedangkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata kelas 59,6. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan baik pada keaktifan belajar mencapai 77,77% sedangkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata kelas mencapai 80,3.

Dengan adanya penelitian dapat disimpulkan Guru diharapkan untuk lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Dan siswa diharapkan lebih aktif dan terbuka dalam mengikuti setiap proses pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas yang dapat menjadi faktor peningkatan hasil belajar siswa itu sendiri. Manfaat penelitian bagi peneliti selanjutnya adalah dapat menjadi rujukan, sumber informasi, dan bahan referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya agar bisa dikembangkan lagi dalam materi-materi lainnya guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, Hasil Belajar, Media Wayang Kertas, Akidah Akhlak, PTK (Penelitian Tindakan Kelas)

ABSTRACT
**APPLICATION OF PAPER PUPPET MEDIA IN IMPROVING STUDENT
ACTIVENESS AND LEARNING RESULT 4TH GRADE PUPILS ON AKIDAH
AKHLAK SUBJECT AT ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL GUPPI LABAN
SUKOHARJO YEAR 2024 AD-1446 H**

Anisa Rohmatul Umah

422021118021

The background of this study is the low learning activeness and learning result of fourth-grade students of Islamic Elementary School GUPPI Laban Sukoharjo because in akidah akhlak subject, teachers usually only use the lecture method. Therefore, learning does not attract students' attention and is boring, and in the end the values contained in the story are not conveyed and do not stick in the minds of students.

The purpose of this research is to: (1) to improve student learning activeness 4th grade pupils on akidah akhlak subject at Islamic Elementary School GUPPI Laban Sukoharjo (2) to improve student learning result 4th grade pupils on akidah akhlak subject at Islamic Elementary School GUPPI Laban Sukoharjo

The method used in this research is Classroom Action Research (CAR) proposed by Kemmist and Taggart and consists of two cycles. Each cycle includes planning, implementation, observation, and reflection stages. The subject of this research is class IV with research instruments in the form of tests, observations, and interviews.

The results showed that the application of paper puppet media significantly improved student activeness and learning results. In cycle I, student activeness reached 56.11%, while student learning resulted in a class average score of 59.6. After improvements were made in cycle II, there was a significant increase in both learning activeness reaching 77.77% while student learning resulted in an average class score of 80.3.

With this research, it can be concluded that teachers are expected to be more creative in designing innovative and interactive learning media. And students are expected to be more active and open in participating in every learning process. So that it can increase student activeness in the classroom which can be a factor in improving student learning results themselves. The benefits of research for further researchers are that it can be a reference, source of information, and reference material in conducting further research so that it can be developed in other materials to improve the quality of learning.

Keywords: Learning Result, Student Activeness, Paper Puppet Media, Akidah Akhlak, Classroom Action Research (CAR)