



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA VIII KELAS SD  
NEGERI 060934 MEDAN**

**Yuni Rayanti Sinaga<sup>1</sup>, Reflina Sinaga<sup>2</sup>, Sumarlin Mangandar Marianus<sup>3</sup>,  
Darinda Sofia Tanjung<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Katoik Santo Thomas, Medan, Indonesia  
<sup>1</sup>[yunirayantisinaga23@gmail.com](mailto:yunirayantisinaga23@gmail.com), <sup>2</sup>[reflinasinaga05@gmail.com](mailto:reflinasinaga05@gmail.com), <sup>3</sup>[Sumarlinmm.Sinaga@gmail.com](mailto:Sumarlinmm.Sinaga@gmail.com),  
<sup>4</sup>[darinda\\_tanjung@ust.ac.id](mailto:darinda_tanjung@ust.ac.id)

**APPLYING ROLE-PLAYING TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING  
OUTCOMES IN THE THEME VIII AT CLASS IV OF SDN 060934 MEDAN**

---

**ARTICLE HISTORY**

**Submitted:**

06 November 2022  
06<sup>th</sup> November 2022

**Accepted:**

12 Desember 2022  
12<sup>th</sup> December 2022

**Published:**

21 Desember 2022  
21<sup>th</sup> December 2022

---

**ABSTRACT**

***Abstract:** This article reports students' learning outcomes applying the role-playing learning model in the theme of the place where I live at class IV of SDN 060934 Medan Johor in the academic year 2021/2022. The research subjects involved the whole fourth-grade students, which consists of 11 male and 11 female students. Data collection techniques used are observation and tests. The results indicate that there is a significant result of students' learning outcomes on the theme of the Place Where I Live. It is proven from the pretest result that there are four students who completed (18.18%) while 18 students (81.82%) did not complete with an average of 53. In the post-test cycle I there was an increase with 8 students (36.36%) who completed and 14 students who did not complete (63.64%) who did not complete with an average score of 66.3. In the post-test of cycle II, students' learning outcomes increased to 81.82% from a number of 18 students who completed and 18.18% of four students who did not complete with an average of 84.4. Furthermore, the results of teacher observation in cycle I obtained an average value of 48% and 62% of students' observations. In Cycle II, the results of teacher observations increased to 82% and 88% of students' observations. Thus, applying the role-playing learning model can improve students' learning outcomes on the theme of the place where I live at class IV of SDN 060934 Medan Johor.*

***Keywords:** role-playing, students' learning outcomes, the theme of the place where I live*

---

**Abstrak:** Artikel ini melaporkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Role-Playing* pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV SD Negeri 060934 kecamatan Medan Johor tahun pembelajaran 2021/2022. Subjek penelitian melibatkan seluruh siswa kelas IV, yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku. Hal ini terbukti dari hasil *pretest* terdapat 4 siswa yang tuntas (18,18%) sedangkan 18 siswa (81,82%) tidak tuntas dengan rata-rata sebesar 53. Pada *post-test* di siklus I, terjadi peningkatan dengan 36,36% dengan 8 siswa yang tuntas dan 63,64% pada 14 siswa yang tidak tuntas yang tidak tuntas dengan rata-rata sebesar 66,3. Pada *post-test* di siklus II, hasil belajar siswa meningkat 81,82% dengan 18 siswa yang tuntas dan 18,18% pada 4 siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata 84,4. Selanjutnya, hasil observasi aktifitas guru dalam pembelajaran siklus I diperoleh nilai rata-rata 48% dan observasi siswa 62%. Pada siklus II, hasil observasi guru meningkat menjadi 82% dan hasil observasi kegiatan siswa juga meningkat menjadi 88%. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran model *role-playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema daerah tempat tinggalku di kelas IV SD Negeri 060934 kecamatan Medan Johor.

**Kata Kunci:** *role-playing, hasil belajar siswa, tema daerah tempat tinggalku*



#### CITATION

Sinaga, Y. R., Sinaga, R., Marianus, S. M., & Tanjung, D. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Viii Kelas Sdn 060934 Medan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (6), 1899-1911. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9252>.

#### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pembentukan dan mengembangkan diri melalui potensi maupun bakat yang dimiliki siswa, serta mengaktualisasikan serta optimal dalam lingkungannya sehingga memunculkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Menurut Sinaga (2021:162) "Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk meningkatkan potensi dirinya." Pendidikan memiliki peranan yang sangat besar sebagai pusat keunggulan untuk mempersiapkan karakter siswa dalam menghadapi tantangan global. Dalam hal ini pendidikan perlu mempersiapkan peserta didik yang berkualitas, kompetitif dan kreatif. Sistem pendidikan di Indonesia harus di fokuskan kepada keberhasilan pada peserta didik dengan jaminan kemampuan yang di arahkan pada *life skill* yang dikemudian hari dapat menopang kesejahteraan peserta didik itu sendiri untuk keluarganya serta masa depannya dengan kehidupan yang layak di masyarakat.

Untuk mencapai itu semua, diperlukan paradigma baru oleh seorang guru dalam proses pembelajaran, dari yang semula pembelajaran berpusat pada guru menuju pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Perubahan tersebut dimulai dari segi kurikulum, model pembelajaran, ataupun cara mengajar di perlukan paradigma revolusioner yang mampu menjadikan proses pendidikan sebagai pencetak sumber daya manusia yang berkualitas.

Mulai tahun pelajaran 2013/2014 pemerintah telah memberlakukan kurikulum baru yang disebut kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum berbasis kompetensi (KBK) dan

kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang melakukan penyederhanaan tematik integratif dan memiliki tujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa bernegara dan peradaban dunia. Dalam perubahan kurikulum, cara mengajar harus mampu mempengaruhi perkembangan pendidikan karena pendidikan merupakan tolak ukur pembelajaran dalam lingkup sekolah.

Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang berupaya menghasilkan manusia-manusia berkualitas, sebagai tempat menerima dan memberikan ilmu pengetahuan melalui proses pembelajaran. Salah satu bentuk menempuh pendidikan adalah dengan belajar disekolah sesuai dengan jenjangnya. Dua komponen utama dalam kegiatan belajar di sekolah yaitu guru dan siswa.

Di dalam pendidikan guru adalah tenaga profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Selain itu guru mempunyai tanggung jawab dalam mendidik siswa yang mempunyai sikap dan tingkah laku yang baik. Tugas seorang guru adalah mengajar seluruh peserta didik terkait ilmu pengetahuan yang diketahui secara mendalam. Sebagai seorang pendidik, dimana seorang guru sanggup mengarahkan dan memberikan teladan kepada siswa. Demikian siswa harus diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mengemukakan ide, berkreaitivitas, dan berinteraksi dengan lingkungan demi

memperoleh pengalaman-pengalaman belajar yang baru.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Negeri 060934 MEDAN JOHOR, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran tema Daerah Tempat Tinggalku yaitu dalam proses pembelajaran pendidik maupun siswa kurang memanfaatkan sumber belajar secara maksimal, Jika guru memberi kesempatan untuk bertanya mengenai kesulitan tentang materi pelajaran, maka siswa tidak ada yang bertanya kepada guru karena

siswa kurang percaya diri kepada kemampuannya, siswa kurang berpartisipasi aktif dan saling berintraksi langsung antar teman dalam proses pembelajaran di kelas Akibatnya hasil belajar siswa rendah, sehingga siswa tidak menerapkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan data yang diperoleh oleh peneliti dari hasil ulangan harian siswa pada tema Daerah Tempat Tinggalku subtema Lingkungan Tempat Tinggalku pembelajaran 1 dan 2 pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Siswa Daerah Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 2 Kelas IV SD Negeri 060934 Medan Johor Tahun Pelajaran 2020/2021**

Tahun Pembelajaran	Mata Pelajaran	KKM	Tidak Memenuhi KKM	Memenuhi KKM	Persentase
2020/2021	IPA	80	13 Orang (59,1%)	9 Orang (40,9%)	100%
	Bahasa Indonesia	80	15 Orang (68,2%)	7 Orang (31,8%)	100%
	SBDP	80	22 Orang (72,8%)	6 Orang (27,2%)	100%

*Sumber: Data dari wali kelas IV SD Negeri 060934 Kecamatan Medan Johor*

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan adalah 80. Yang dimana pada mata pelajaran IPA yang memenuhi KKM adalah sebanyak 9 siswa (40,9%), dan yang belum memenuhi KKM yaitu 13 siswa (59,1%). Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memenuhi KKM yaitu 7 siswa (31,8%), sedangkan yang belum memenuhi KKM yaitu sebanyak 15 orang (68,2%) dan pada mata pelajaran SBDP yang memenuhi KKM yaitu 6 orang (27,2%) sedangkan yang memenuhi KKM yaitu 22 orang (72,8%).

Sesuai permasalahan di atas, salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu hendaknya guru mengaplikasikan model pembelajaran yang bersifat inovatif serta

sesuai dengan kondisi siswa yang ada dan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran dan juga yang akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Salah satunya dengan menggunakan model Bermain peran (*role playing*).

Menurut Huda (2017:209) *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi *Role playing* titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional

dan pengamatan indra kedalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa ( bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Menurut Shoimin (2013:161) Model ini memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dalam keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

### KAJIAN TEORI

Menurut Tanjung (2016:73) belajar di sini diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri. Menurut Sinaga,dkk (2020:346) hasil belajar merupakan suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.

*Role playing* Menurut Huda (2017:209) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Adapun langkah-langkah daripada *role playing* menurut Shoimin (2019:162) adalah : a) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, b) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM. c) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang, d) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, e) Memanggil para siswa

yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang dipersiapkan, f) Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memerhatikan skenario yang sedang diperagakan, g) Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahasnya, h) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, i) Guru memberikan kesimpulan secara umum, j) Evaluasi, k) Penutup.

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK), atau dalam bahasa Inggris PTK diartikan dengan *classroom action research (CAR)*. Penelitian Tindakan kelas (PTK) adalah suatu pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata berupa siklus melalui proses kemampuan mendeteksi dan memecahkan masalah. Penelitian ini dilakukan di SDN 060934 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2021/2022. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data meliputi pengamatan (observasi) dan tes. Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung dan dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan pembelajaran. Sedangkan teknik tes digunakan untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, penelitian akan dibantu oleh guru kelas dan teman sejawat dalam mengidentifikasi permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Role playing* pada pembelajaran Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku dengan subtema Lingkungan Tempat Tinggalku di kelas IV SDN 060934 Medan Johor. Pelaksanaan PTK dilaksanakan mulai dari Pra Test dan dua siklus. Dimana pra tes dilaksanakan sebelum

siklus satu dan sebelum menerapkan model. Pelaksanaan pra tes berupa pemberian lembar soal pada siswa. Kemudian pelaksanaan siklus pertama dan selanjutnya pelaksanaan siklus kedua. Siklus kedua dilakukan apabila siklus pertama hasil belajar belum tercapai sehingga harus mengulangi kegiatan pertama dan jika belum selesai harus dilanjutkan siklus berikutnya.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

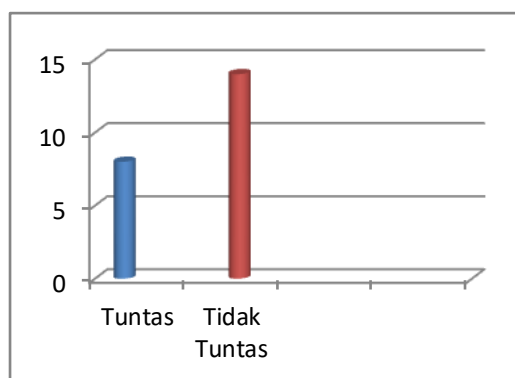
Pada tahap awal dilakukan observasi untuk mendapatkan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku kelas IV SDN 060934 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2021/2022. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang pelaksanaan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Penelitian dimulai dengan memberikan tes kepada siswa dengan jumlah soal sebanyak 40 soal, untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan juga untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam

memahami materi pelajaran yang hendak dijelaskan.

Pada saat peneliti melakukan pretes kepada siswa ketuntasan hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Terdapat beberapa kesulitan yang dialami siswa dalam mengerjakan soal soal pretes. Dan juga nilai yang diperoleh belum mencapai kriteria indikator pencapaian, sehingga harus adanya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik. Dengan permasalahan tersebut dilakukan perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV SDN 060934 Medan Johor. Dari 22 orang siswa hanya 8 orang siswa yang mendapat nilai tuntas dan mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) sedangkan 14 orang siswa mendapat nilai tidak tuntas dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 80. Ketuntasan secara individu dapat dilihat perbandingannya pada diagram di bawah ini.

**Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Postes Siklus I**

Keterangan	Siklus I	
	Jumlah Siswa	Persentase
Jumlah siswa yang tuntas	8	36,36%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	14	63,64%
Jumlah siswa	22	100%



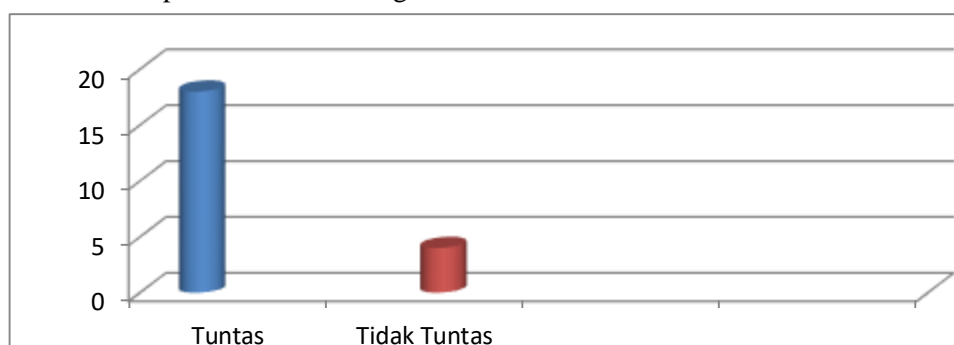
**Gambar 1. Histogram Distribusi Frekuensi Post Test Siklus I**

Pada pelaksanaan siklus I peneliti menemukan kelemahan yang menyebabkan hasil belajar siswa belum maksimal, yaitu:

- a. Peneliti belum optimal dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran sesuai RPP dan belum bisa menghidupkan suasana dengan menggunakan model Role Playing pembelajaran
- b. Peneliti belum efektif menyampaikan arah atau pembelajaran yang akan dicapai, seharusnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran terarah dan sesuai dengan indikator yang akan dicapai
- c. Sebagian dari siswa tidak mau belajar dengan baik karena kurang fokus kearah pembelajaran yang masih kurang kreatif dan Kemampuan siswa dalam mengerjakan soal-soal pada siklus I masih kurang maksimal.
- d. Peneliti masih telalu cepat dalam menjelaskan pembelajaran pada pembelajaran

Berdasarkan hasil refleksi tersebut peneliti akan memperbaiki kekurangan

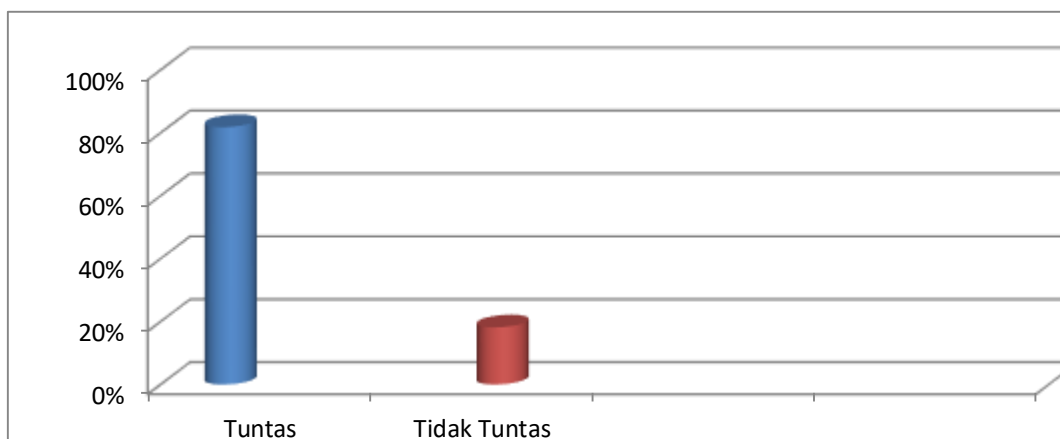
tersebut, perbaikan dilakukan karena belum mencapai indikator kinerja penelitian, yang ditemukan pada siklus I hasil observasi aktivitas guru sebesar 48% dengan kategori Cukup, namun belum mencapai kriteria ketuntasan dan observasi aktivitas siswa dengan nilai 62 dengan kategori Cukup. Dan hasil belajar yang diperoleh siswa telah meningkat setelah menggunakan model pembelajaran menggunakan *Role Playing*, dari 22 siswa dengan persentase ketuntasan 36,36% yang tuntas sebanyak (8 siswa) secara klasikal dengan rata-rata 66,3 (Baik) namun belum mencapai kriteria ketuntasan yaitu 75%, untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut peneliti melanjutkan pembelajaran berikutnya guna memperbaiki cara pengajaran secara optimal pada siklus II. Pada akhir pembelajaran, setelah semua materi pembelajaran diajarkan guru kembali memberikan tes yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atas tindakan yang diberikan.



**Gambar 2 . Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individual Pada Siklus II**

**Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Postes Siklus II**

Keterangan	Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persentase
Jumlah siswa yang tuntas	18	81,82%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	4	18,18%
Jumlah siswa	22	100%



**Gambar 3. Ketuntasan Hasil Belajar Secara Klasikal Pada Siklus II**

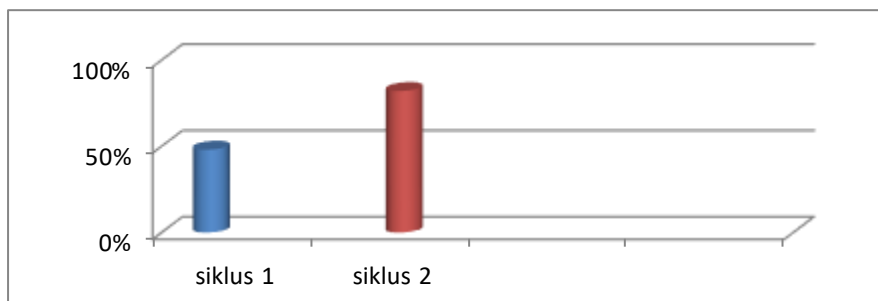
Berdasarkan kesulitan dan kurang maksimalnya hasil dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada siklus I maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus ini dengan cara memperbaiki menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas dan terarah agar siswa lebih paham dari hasil analisis yang dilakukan pada siklus II dapat diperoleh perubahan-perubahan sebagai berikut :

- a. Peneliti dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan pembelajaran (RPP) dengan langkah-langkah model Pembelajaran *Role Playing*
- b. Penyampaian materi dengan jelas dan sederhana sudah mampu dilaksanakan oleh peneliti
- c. Menjelaskan materi dan membimbing siswa dalam diskusi kelompok sudah berkualitas
- d. Kemampuan siswa dalam menerima dan mendengarkan penjelasan pembelajaran sudah sangat baik

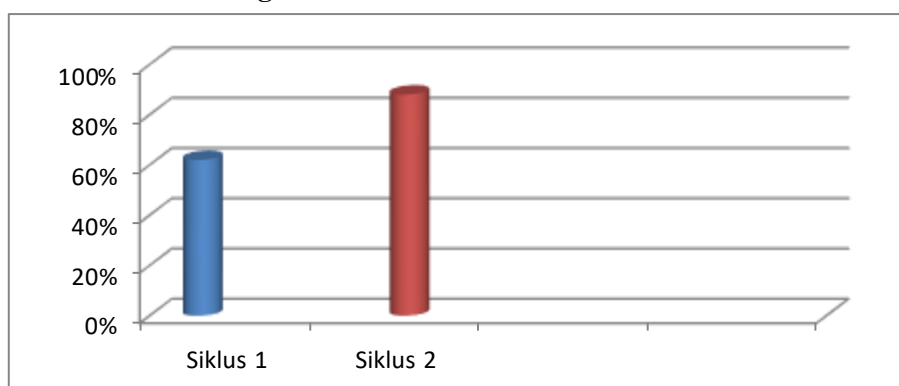
- e. Keaktifan dalam bertanya dan menjawab permasalahan yang diberikan Peneliti sudah sangat baik
- f. Kemampuan siswa dalam menjawab soal latihan dengan benar siklus II sudah mencapai tingkat ketuntasan hasil belajar secara klasikal hasil belajar yang diperoleh siswa di siklus II sebesar 81,82 % (18 siswa) sedangkan yang belum mencapai ketuntasan 18,18% (4 siswa).

Dengan demikian maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tidak perlu dilakukan tindakan perbaikan lagi.

Perbandingan data yang diperoleh dari observasi aktivitas guru pada siklus I dan Siklus II dapat dilihat adanya peningkatan. Dimana pada siklus I hasil observasi aktivitas guru diperoleh sebesar 48% dengan kategori cukup dan pada siklus II meningkat menjadi 82%. Baik sekali.



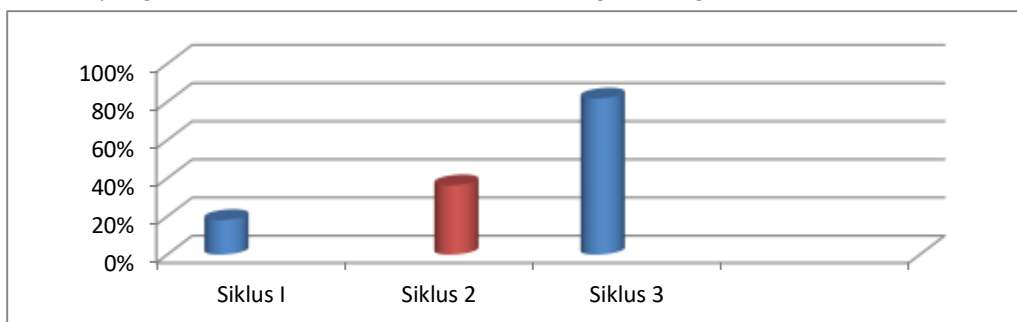
**Gambar 4 . Perbandingan Hasil Obervasi Aktivitas Guru Pada Siklus I danII**



**Gambar 5. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II**

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pre-test, siklus I, dan Siklus II dapat dilihat adanya peningkatan pada siswa yang tuntas dan telah mencapai KKM. Dimana hasil pre-test siswa yang tuntas secara klasikal

diperoleh sebesar 18,18% dengan kategori sangat kurang, pada siklus I siswa diperoleh sebesar 36,36% dengan kategori cukup, dan pada siklus II meningkat menjadi 81,82% dengan kategori baik sekali.



**Gambar 6. Perbandingan Nilai Hasil Belajar Secara Klasikal antar Siklus**

Dari pembahasan data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang baik dari siklus I ke siklus II. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila ketuntasan hasil belajar siswa secara

klasikal mencapai 18%, dan pada siklus II diperoleh ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 81%. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui temuan yang telah diperoleh dapat memberikan jawaban terhadap hipotesis





tindakan yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa dengan menerapkan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 060934 Medan Johor Pembelajaran 2021/2022.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan Penerapan Model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 060934 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2021/2022, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan menerapkan Model pembelajaran *Role Playing* pada tema Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 80. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar individu, klasikal, dan nilai rata-rata siswa yaitu ; pada pretes siswa secara individual yaitu 4 orang yang tuntas, secara klasikal yaitu 18,18% dengan nilai rata-rata 53. Pada siklus I secara individual yaitu 8 orang yang tuntas, secara klasikal 36,36% yang tuntas dengan rata-rata 83,3. Pada siklus II secara individual yaitu 18 orang yang tuntas, secara klasikal 81,81% dengan rata-rata 84,8.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan Penerapan Model pembelajaran *Role Playing* pada tema Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV SDN 060934 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2021/2022 dikategorikan sudah baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I sebesar 48% dan pada siklus II meningkat menjadi 82%.
3. Pelaksanaan pembelajaran dengan Menerapkan Model pembelajaran *Role Playing* pada tema Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV SDN 060934 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2021/2022 dikategorikan sudah baik. Hal ini dapat

dilihat dari hasil aktivitas observasi siswa pada siklus I sebesar 62% dan pada siklus II meningkat menjadi 88%.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, P. M. (2015). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Aswaja Pressindo*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Aunurrahman. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfa Beta.
- Arikunto. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Jakarta: PT. Brineka Cipta.
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kuala Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau I*, 38–53.
- Djarjo, M., & Wijaya, E. B. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Semester 1 Sdn Wonokerto Sato Karangtengah Demak. *FIP IKIP PGRI Semarang*, 2, 12–22.
- Hamalik, O. (2020). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Gee, E., Nduru, M., Telaumbanua, T., Marsa, L. D., Selatan, N., & Sitoli, G. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Model. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 1–14.
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. ed. Diyah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani, P. E. (2020). *Ensiklopedia Pendidikan*. 1st ed. ed. M. Sembiring, H, A. Ridwan. Medan Sumatera Utara: Larispa.



- Istarani. (2019). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. ed. M. Abdussalarn. Siddik. Medan: Media Persada.
- Juliana. (2020). Pengaruh Pendekatan Saintifik dan Aktivitas Siswa terhadap Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa di Kelas V SDS Gracia Sustain Medan. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(2), 295–309.
- Juliana. (2021). Penerapan Metode SQ3R untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2), 260–274.
- Karo, T. B., Anzelina, D., Sembiring, N., & Tanjung, D. S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Spider Webbed pada Pembelajaran Tematik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2108–2117.
- Kurniasih, I. Sani, B. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. ed. A. Jay. Kata Pena.
- Lubis, E. A. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Publishing.
- Mailani, E. (2015). Penerapan Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 1(1), 8–11.
- Mailani, E. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan Melalui Permainan Monopoli Pecahan. *Jurnal Handayani*, 4(1), 1–14.
- Mailani, E., Simanuhuruk, A., & Manurung, I. F. U. (2019). Pengembangan Media Berbasis Interactive Audio Interaction (IAI) Bagi Mahasiswa PGSD Unimed. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 9(4), 290–299.
- Mailani, E., & Wulandari, E. (2019). Pengembangan Buku Ajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Desimal Dengan Pecahan Campuran Berbasis Pendekatan Scientific Di Sdn 101771 Tembung T.A 2018/2019. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 9(2), 94–103. <https://doi.org/10.24114/esjpsgd.v9i2.14318>
- Manurung, I. F. U., Mailani, E., & Simanuhuruk, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Argument-Driven Inquiry Berbantuan Virtual Laboratory untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Mahasiswa PGSD. *Js (Jurnal Sekolah)*, 4(September), 26–32. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/20607>
- Mardalena, D. (2018). “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas VI Sekolah Dasar.” *Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas RIAU* 7: 128–36.
- Mudjiono, D. (2019). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Naibaho, D. E., Sipayung, R., & Tanjung, D. S. (2020). Hubungan Disiplin Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di Sd Negeri 24 Tanjung Bunga. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(4), 342–351.
- Nainggolan, M., Tanjung, D. S., & Simarmata, E. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Savi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3 (3), 33–46.
- Pardosi, B., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2020). Pengaruh Model SAVI terhadap Hasil Belajar pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia di



- Kelas V SD Negeri 173593 Parsoburan. *ESJ (Elementary School Journal)*, 10(3), 175–184.
- Parhusip, E. M., Gaol, R. L., H. S., D. W. S., & Tanjung, D. S. (2022). Pengaruh Pembelajaran dalam Jaringan terhadap Pendidikan Karakter Siswa Kelas IV SD Negeri 091644 Bahlias Kecamatan Bandar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6, 212–221.
- Priansa, D. J. (2019). *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran* (Tim desain pustaka setia (ed.); 2nd ed.). pustaka\_seti@yahoo.co.id
- Priansa, D. J. (2019). *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran* (Tim desain pustaka setia (ed.); 2nd ed.). pustaka\_seti@yahoo.co.id
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. ed. B. Santosa. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pulungan, I. (2019). *Ensiklopedia Pendidikan* (2nd ed.). Media Persada.
- Purba, F. B., Tanjung, D. S., & Gaol, R. L. (2021). The Effect Of Paikem Approach On Students' Learning Outcomes on The Theme of Lingkungan Sahabat Kita At Grade V SD Harapan Baru Medan Academic Year 2019/2020. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(2), 278–286.
- Purba, J. M., Sinaga, R., & Tanjung, D. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe Scramble terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV. *ESJ (Elementary School Journal)*, 10(4), 216–224.
- Rahmi, I., Nurmalina., & Fauziddin. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal On Teacher Education*, 2, 197–206.
- Ritonga, C. C., Tanjung, D. S., & Sitepu, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Circuit Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri 101735 Sei Semayang. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 11(3), 246–255.
- Samosir, J., Sipayung, R., Sinaga, R., & Tanjung, D. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give terhadap Hasil Belajar Siswa Tema VIII Kelas III SD Rk Budi Luhur Medan. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 108–116.
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644–2652.
- Sembiring, A. B., Tanjung, D. S., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4076–4084. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1289>
- Sembiring, M. E., Simarmata, E. J., & Tanjung, D. S. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share pada Tema Praja Muda Karana di Kelas III SD Swasta Advent Timbang Deli. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 78–87.
- Sembiring, S. B., Tanjung, D. S., & Juliana. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4075–4082.
- Sianipar, M. E. V., Gaol, R. L., Mahulae, S., & Tanjung, D. S. (2022). Pengaruh Bullying terhadap Keterampilan Sosial Anak di Lingkungan Sekolah SD



- Negeri 066050 Kecamatan Medan Denai. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 458–466.
- Sigalingging, R., Tanjung, D. S., & Gaol, R. L. (2021). Pengaruh Model Quantum Teaching terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 11(3), 263–268.
- Sihombing, S., Sipayung, R., & Tanjung, D. S. (2020). Pengaruh Perhatian Orangtua Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sd Negeri 097350 Parbutaran Simalungun. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(4), 314–322.
- Simorangkir, F. M. A., & Tanjung, D. S. (2019a). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tematik dengan Pendekatan Multiple Intelligences berbasis Budaya Batak Angkola untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 7(4), 302–304.
- Simorangkir, F. M. A., & Tanjung, D. S. (2019b). Implementation of Multiple Intelligences Approach Based On Batak Angkola Culture in Learning Thematic For Class IV SD Negeri 100620 Pargarutan Julu South Tapanuli District. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(4), 547–551. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i4.538>
- Sinaga, R., & Tanjung, D. S. (2019). Efektifitas Penggunaan Interactive Educational Multimedia Learning Berbasis Teori Kognitif terhadap Dyslexic Student di Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita*, 3(4), 338–341.
- Sinurat, R., Tanjung, D. S., Anzelina, D., & Abi, A. R. (2021). Analisis Cara Belajar Siswa Berprestasi Kelas IV di SDN 097376 Sippan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sekolah Dasar*, 14(1), 28–37.
- Sipayung, P. R., Sipayung, R., HS, D. W. ., & Tanjung, D. S. (2021). Pengaruh Pemberian Reward terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 094097 Simpang Pongkalan Tongah Kabupaten Simalungun. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 117–123.
- Siregar, Z. D., Sinaga, R., & Marianus, S. M. (2022). Pengaruh Bullying terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SV Negeri 173416 Pollung. *School Education Journal PGSD Fip Unimed*, 12(2), 159–167.
- Slameto. 2016. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. ed. Jefry. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tanjung, D. S. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) di Kelas V SDN 200111 Padangsidim pian. *Jurna Juril AMIK MBP*, 4(1), 68–79.
- Tarigan, A. P., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Sq3r Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Indah nya Kebersamaan Kelas Iv Sdn 040549 Pebulan. *Jurnal Handayani*, 11(2), 1–10.



**PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**VOLUME 11 NOMOR 6 DESEMBER 2022**

**ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949**

**DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9252>**

**<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>**

---

Tarigan, E. B., Simarmata, E. J., Abi, A. R., & Tanjung, D. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Tematik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2294–2304.

Yusnarti, M. Sutyaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Pendidikan 2*: 253–61.