

ABSTRAK

Gita Sania Br Ginting Suka. NPM: 1915010152 “Meningkatkan Hasil Belajar dengan Model *Role Playing* pada Tema 7 Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada Siswa Kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2022/2023”. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan Universitas Quality Berastagi.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe. Rumusan masalah yang diajukan yaitu bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* pada Tema 7 Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2022/2023, bagaimana ketuntasan hasil belajar menggunakan model *Role Playing* pada Tema 7 Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2022/2023, apakah dengan menggunakan model *Role Playing* pada Tema 7 Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2022/2023.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan menggunakan dua siklus dengan menggunakan desain penelitian Suharsimi Arikunto. Adapun tahapan penelitian ini meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ialah siswa kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe yang berjumlah 15 orang. Instrumen yang digunakan adalah tes, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan dokumentasi.

Hasil penelitian dengan menggunakan model *Role Playing* ditunjukkan dengan perencanaan di siklus II yang mengalami perbaikan dan meningkat berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Pencapaian hasil belajar siswa dengan observasi aktivitas guru pada siklus I 60,5% (cukup) dan pada siklus II 80,2% (baik), observasi aktivitas siswa pada siklus I 66 (cukup) dan siklus II 82

(baik). Ketuntasan secara individu pada siklus I sebanyak 10 orang tuntas dan tidak tuntas sebanyak 5 orang sedangkan pada siklus II yang tuntas sebanyak 14 orang tidak tuntas sebanyak 1 orang. Ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 66,6% yang tuntas dan tidak tuntas sebesar 33,4% sedangkan pada siklus II tuntas sebesar 93,3% dan tidak tuntas sebesar 6,7%. Nilai rata-rata pada siklus I sebesar 68% dan siklus II sebesar 87%. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe pada tema 7 subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan.

Kata Kunci : Model *Role Playing*, peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan.



ABSTRACT

Gita Sania Br Ginting Suka. NPM: 1915010152 "Improving Learning Outcomes with the Role Playing Model in Theme 7 Sub-theme 2 National Events Around the Proclamation of Independence in Grade V Students at SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe for the Academic Year 2022/2023". Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education and Teacher Training, University of Quality Berastagi.

The problem in this study is the low learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe. The formulation of the problem posed is how to implement learning using the Role Playing model in Theme 7 Sub-theme 2 National Events Regarding the Proclamation of Independence in class V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe Academic Year 2022/2023, how is the completeness of learning outcomes using the Role Playing model in Theme 7 Sub-theme 2 National Events Around the Proclamation of Independence in class V students at SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe for the 2022/2023 Academic Year, whether using the Role Playing model in Theme 7 Sub-theme 2 National Events Around the Proclamation of Independence can improve learning outcomes for class V students at SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe Academic Year 2022/2023.

This type of research is classroom action research carried out using two cycles using Suharsimi Arikunto's research design. The stages of this research include the planning stage, the implementation stage, the observation and reflection stage. The research subjects were 15 fifth grade students at SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe. The instruments used were tests, teacher activity observation sheets, student activity observation sheets and documentation.

The results of research using the Role Playing model are shown by planning in cycle II which has improved and increased based on the results of reflection from the previous cycle. Achievement of student learning outcomes by observing teacher activity in cycle I 60.5% (enough) and in cycle II 80.2% (good), observing student activity in cycle I 66 (enough) and cycle II 82 (good). Individual completeness in cycle I as many as 10 people complete and as many as 5 people incomplete while in cycle II there are 14 people who complete and 1 person incomplete. Classical completeness in the first cycle was 66.6%, which was complete and 33.4% incomplete, while in cycle II it was 93.3% complete and 6.7% incomplete. The average value in the first cycle is 68% and the second cycle is 87%. Based on the results of this study, it can be concluded that the use of the Role Playing model can improve the learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe on theme 7 sub-theme 2 National Events Around the Proclamation of Independence.

Keywords: Model Role Playing, national events surrounding the proclamation of independence.