

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 NGLONGSOR PADA MATA PELAJARAN
IPAS MATERI JUAL BELI**

Rilfa Indah Rhadita¹, Sri Utami², Siti Umayah³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun, ²Universitas PGRI Madiun,

³SDN 1 Nglongsor

¹rilfaindahol@gmail.com, ²sriutami@unipma.ac.id

, ³sitiumayah.12772@gmail.com,

ABSTRACT

This study aims to determine the use of the role playing method in increasing the learning interest of elementary school students in the Natural Sciences subject, buying and selling material. The research location was in class IV of SDN 1 Nglongsor, Tugu District, Trenggalek Regency. This research strategy is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles. This research consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 26 grade IV students, 13 male students and 13 female students. Data collection techniques in the form of documentation, observation, and questionnaires. Based on the results of data analysis it can be seen that the completeness of students' interest in learning in cycle I reached 58,00% or out of 26 students there were 15 students who passed. The increase in students' interest in learning in cycle II reached 81,00% or from 26 students there were 21 students who passed. Based on these results, it can be concluded that the learning interest of class IV students at SDN 1 Nglongsor in the science subject of buying and selling using the role playing method can increase

Keywords: *role playing, interest in learning, science and technology, buying and selling*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS materi Jual Beli. Lokasi penelitian bertempat di kelas IV SDN 1 Nglongsor, Kecamatan Tugu Kabupaten Trenggalek. Strategi penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini siswa kelas IV yang berjumlah 26 orang, jumlah siswa laki-laki 13 orang, dan perempuan 13 orang. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, observasi, dan angket. Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa ketuntasan minat belajar siswa pada siklus I mencapai 58,00% atau dari 26 siswa terdapat 15 siswa yang tuntas. Peningkatan minat belajar siswa pada siklus II mencapai 81,00% atau dari 26 siswa terdapat 21 siswa yang tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Nglongsor pada mata pelajaran IPAS materi Jual Beli menggunakan metode role playing dapat meningkat

Kata kunci : *role playing, minat belajar, IPAS, Jual beli*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses penting dalam membentuk dan mengembangkan potensi setiap individu. Dalam konteks pembelajaran, pendidik memiliki peran yang sangat signifikan sebagai fasilitator dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada para siswa. Namun, dalam era yang terus berkembang ini, cara-cara konvensional dalam mengajar sudah tidak lagi memadai. Untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inspiratif dan efektif, pendidik harus menggunakan banyak cara kreatif dalam mengajar. Menerapkan pendekatan-pendekatan inovatif dan metode yang beragam akan memungkinkan para pendidik untuk menjangkau dan menghadapi kebutuhan belajar yang beragam dari setiap siswa

Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas

pembelajaran akan menurun. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan selalu berusaha untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Tujuannya agar dapat memperoleh hasil belajar yang optimal. Slameto (Marleni, 2016) berpendapat bahwa siswa yang berminat dalam belajar adalah siswa yang memiliki kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus, memiliki rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya. Maka siswa yang memiliki minat belajar akan tertarik dan semangat mengikuti pembelajaran.

Siswa yang memiliki minat belajar akan memperoleh hasil belajar yang optimal pula. Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan siswa menyukai serta tertarik mengikuti aktivitas pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan potensi siswa yaitu IPAS.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat

mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Menurut (Fitri dkk, 2023: 2709) IPAS membantu siswa untuk mengungkapkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka adalah menumbuhkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, peran aktif, pengembangan keterampilan inkuiri, memahami diri sendiri dan juga lingkungannya, dan mengelaborasi pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS (Nugroho dkk, 2023: 984). Dalam observasi awal peneliti melihat minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi Jual Beli masih sangat rendah, terdapat siswa yang masih kurang bersemangat dan kurang aktifnya siswa serta pemahaman siswa yang rendah. Sehingga siswa kurang berminat dan terlihat pasif yang menjadikan siswa menjadi bosan dan jenuh pada saat pembelajaran berlangsung terutama pada mata pelajaran IPAS materi jual beli ini, karena guru mengajar dengan metode yang kurang bervariasi. Dalam hal ini, guru memiliki peran yang sangat besar dalam mendorong minat belajar pelajaran IPAS bagi siswa. Maka dari itu perlu untuk

melakukan penelitian yang berkaitan dengan minat belajar pada pelajaran IPAS ini yaitu dengan menerapkan metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta siswa pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Metode ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam penerapan metode ini. (Silalahi, 2018: 174)

Menurut (Santoso & Pd, 2016 : 71) Dalam pelaksanaannya *role playing* menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan menghayati peran yang didapat dalam proses pembelajaran IPAS. Sejalan dengan (Bahtiar & Suryarini, 2019: 73) dalam metode bermain peran (*Role Playing*) ini juga siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa nantinya akan memerankan suatu kegiatan yakni melakukan aktivitas jual beli. Setelah itu siswa akan dapat dengan mudah menceritakan pengalamannya tentang kegiatan jual beli yang pernah dilakukannya. Kegiatan seperti ini membuat komunikasi dalam kelas berlangsung tidak hanya satu arah yakni dari guru

ke murid, namun juga terjadi interaksi antar siswa untuk untuk menggali pengetahuan-pengetahuan baru.

Menurut (Anshori, 2016: 61) *Role playing* berfungsi untuk : a. Mengeksplorasi perasaan siswa, b. Mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, c. Mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, serta d. Mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode *role playing* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi Jual Beli. Metode dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Nglongsor.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas sebagai metode penelitian. Menurut (Arikunto, 2017) penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Penelitian

tindakan kelas (PTK) (Classroom action research) merupakan suatu pendekatan penelitian yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Jual Beli melalui penerapan metode *role playing*. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Nglongsor, Kecamatan Tugu Kabupaten Trenggalek. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Peneliti mengumpulkan data sebanyak dua kali, satu kali di akhir siklus pertama serta di akhir siklus kedua dengan menggunakan angket berupa kuesioner.

Pada jenis penelitian tindakan kelas ini, terdapat beberapa tahapan siklus. Dalam penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus yakni siklus I dan siklus II.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini melibatkan siklus-siklus tindakan dan beberapa tahapan, yaitu:

1. Perencanaan: Tahap perencanaan melibatkan identifikasi masalah yang akan diteliti, penentuan tujuan yang

- ingin dicapai, dan perumusan rencana tindakan yang spesifik untuk mencapai tujuan tersebut. Rencana tindakan mencakup langkah-langkah yang akan diambil, metode yang digunakan, serta pengumpulan data yang diperlukan.
2. Pelaksanaan: Tahap ini melibatkan implementasi rencana tindakan yang telah dirancang di kelas. Metode *role playing* diterapkan sebagai metode pembelajaran dalam pelajaran IPAS materi Jual beli untuk siswa kelas IV SDN 1 Nglongsor. Selama pelaksanaan, alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan angket yang berbentuk kuesioner
 3. Observasi dan Evaluasi: Setelah pelaksanaan tindakan, data yang terkumpul dianalisis dan dievaluasi. Observasi atau angket dalam bentuk kuesioner dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang minta belajar siswa. Data tersebut dievaluasi untuk melihat dampak tindakan yang telah dilakukan.
 4. Refleksi: Setelah evaluasi, dilakukan refleksi terhadap hasil penelitian. Hasil evaluasi digunakan untuk memahami efektivitas tindakan yang telah diambil dan untuk mengevaluasi pencapaian tujuan penelitian. Selain itu, peneliti juga melakukan refleksi terhadap proses pelaksanaan dan mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang dilakukan.
 5. Perbaikan: Berdasarkan refleksi, dilakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan tindakan berikutnya. Jika hasil belum mencapai tujuan yang diharapkan, guru dapat melakukan penyesuaian dalam strategi pembelajaran atau tindakan yang akan diambil pada siklus berikutnya.
- Dari beberapa tahapan siklus-siklus tindakan tersebut, setiap siklus memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penerapan metode *role playing* dan memberikan masukan bagi perbaikan pada siklus selanjutnya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan

dalam penelitian ini yaitu observasi, angket dalam bentuk kuesioner dan dokumentasi. Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan secara langsung. Hal-hal yang diamati diantaranya yaitu : keterlaksanaan metode *role playing* pada saat proses pembelajaran, cara guru memberikan *stimulus* kepada siswa, membimbing siswa dalam kelompok-kelompok dan keterlibatan aktif siswa. Sedangkan kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden untuk mengetahui hal yang ingin diketahuinya terkait penerapan metode *role playing*. Selanjutnya dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data yaitu berupa angket minat belajar siswa dan foto-foto kegiatan belajar siswa pada saat diterapkan metode *role playing* dalam proses pembelajaran di kelas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti menerapkan metode *role playing* pada mata pelajaran IPAS materi jual beli pada siswa kelas IV di SDN 1 Nglongsor yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Setiap siklus dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Pada

analisis pertama mengungkapkan bahwa, diantara 26 siswa yang mengikuti pembelajaran terdapat 13 siswa menunjukkan minat belajar yang tergolong rendah, 9 siswa tergolong tinggi dan 4 siswa menunjukkan minat belajar yang tergolong sedang. Tahapan yang harus dilakukan pada penerapan metode *role playing* menurut Sumaatmadja (dalam Nurhasanah et al., 2016: 614) yaitu penjelasan umum yaitu guru menjelaskan secara umum penggunaan metode *role playing* serta materi yang akan diperankan, tahapan selanjutnya yaitu memilih para pelaku untuk bermain peran, kemudian menentukan pengamat (*observer*) yang bertugas untuk mengamati penampilan permainan peran serta memberikan penilaian, selanjutnya menentukan jalan carita yang dimainkan, tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan (*main*), diskusi dan penilaian yang dilakukan *observer*, kelompok bermain peran memainkan peran ulang, kelompok *observer* melakukan diskusi ulang, terakhir berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian minat belajar siswa dari hasil penyebaran angket dalam bentuk kuesioner, minat belajar

mengarahkan pada empat indikator minat belajar menurut Slameto (dalam Adnyana et al., 2023: 68) yang sudah ditetapkan yaitu: (1) Perasaan senang; (2) Ketertarikan siswa; (3) Perhatian siswa; dan (4) keterlibatan siswa. Selanjutnya jika memenuhi keempat indikator tersebut maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Menurut (Rahmi et al., 2020: 201) siswa yang tertarik mengikuti pembelajaran, maka siswa tersebut senantiasa mengikuti proses pembelajaran serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menimbulkan rasa senang dari diri siswa bahkan perhatian, fokus pun hanya pada materi yang sedang diajarkan.

Kriteria minat belajar menurut (Yuniharto & Rochmiyati, 2022: 27) yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Minat Belajar

| Tingkat Penguasaan Kompetensi | Kategori |
|-------------------------------|---------------|
| 81% - 100% | Sangat tinggi |
| 61% - 80% | Tinggi |
| 41% - 60% | Sedang |
| 21% - 40% | Rendah |
| Di bawah 20% | Sangat rendah |

Pemberian angket dalam bentuk kuesioner dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini, digunakan untuk mengukur minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Jual beli dan diisi oleh masing-masing siswa. Kuesioner diberikan kepada siswa sebanyak dua kali yaitu pra siklus dan setelah pelaksanaan atau diakhir tindakan disetiap siklus penelitian. Sehingga diperoleh hasil observasi serta kuesioner minat belajar siswa sebagai berikut :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II.

| Skor Minat Belajar | Kriteria | Pra Siklus | | Siklus I | | Siklus II | |
|--------------------|---------------|------------|-------|----------|-------|-----------|-------|
| | | F | (%) | F | (%) | F | (%) |
| 81 - 100 | Sangat tinggi | - | - | - | - | 3 | 12,00 |
| 61 - 80 | Tinggi | 9 | 35,00 | 15 | 58,00 | 21 | 81,00 |
| 41 - 60 | Sedang | 4 | 15,00 | 11 | 42,00 | 2 | 7,00 |
| 21 - 40 | Rendah | 13 | 50,00 | - | - | - | - |
| < 20 | Sangat rendah | - | - | - | - | - | - |

Hasil rata-rata kuesioner minat belajar siswa, menunjukkan peningkatan dari pra siklus ke siklus I sampai dengan siklus II. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi minat belajar dapat diperoleh hasil minat belajar siswa pra siklus 50,00%, terdapat 13 siswa masuk dalam ketegori minat belajar rendah. Kemudian meningkat pada siklus I menjadi 58,00%, terdapat 15 siswa masuk dalam kategori

minat belajar tinggi dan meningkat pada siklus II menjadi 81,00%, terdapat 21 siswa dalam kategori minat belajar tinggi. Peningkatan minat belajar ini senada dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Adnyana, et al., 2023: 233). Hasil ketuntasan minat belajar siswa dari Pra siklus – siklus II dapat dilihat pada diagram di bawah ini :

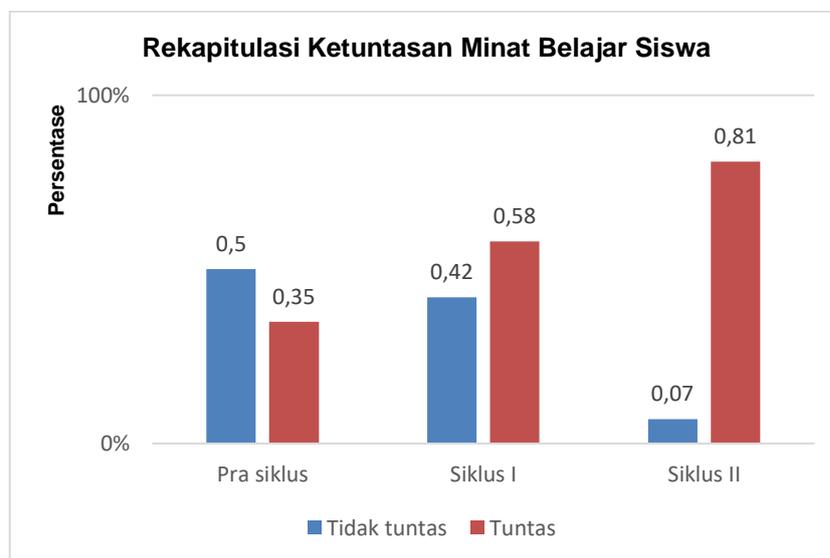


Diagram 1. Ketuntasan Minat Belajar Siswa

Pada diagram 1 menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa sebelum dan setelah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Minat belajar siswa yang mengalami peningkatan pada setiap siklus merupakan bukti keberhasilan penerapan metode *role playing* pada

proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sesuai dengan (Rahmi et al., 2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang sudah dilaksanakan sebanyak dua siklus melalui metode *role playing* untuk

meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Nglongsor khususnya pada mata pelajaran IPAS materi Jual beli, siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran serta minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pun meningkat. Hal ini dibuktikan dari meningkatnya minat belajar siswa dari pra siklus 50,00% siswa masuk dalam kategori tergolong rendah, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 58.00% siswa masuk dalam kategori minat belajar tergolong tinggi serta meningkat lagi pada siklus II menjadi 81,00% siswa masuk dalam kategori minat belajar tergolong tinggi. Sehingga sesuai dengan indikator keberhasilan minat belajar maka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi Jual beli di SDN 1 Nglongsor dinyatakan meningkat. Saran dalam penelitian ini yaitu untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat membawa pembaharuan atau tambahan yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Anshori. (2016). Pemahaman Konsep

Jual Beli Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing. *Jurnal Ilmiah PGSD (JIPGSD)*, 9(1), 61.

Adnyana, K. S., Ngurah, G., & Yudaparmita, A. (2023). *Edukasi : Jurnal Pendidikan Dasar Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada*. 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>

Arikunto. S (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta Rineka Cipta.

Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.15651>

Fitri. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa dengan Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas IV SDN 11 Gadut. *Pendas : Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar*, 8, 2709.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8006>
- Marleni. (2016). *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang*.
- Nugroho. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7884>
- Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206.
<https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Santoso, A. B., & Pd, M. A. (2016). Pengaruh Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Ketrampilan Sosial Siswa Kelas V SD. (Aan Budi Santoso) Pengaruh Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Ketrampilan Sosial Siswa Kelas V Sd. In *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha* (Vol. 3, Issue 2).
- Silalahi. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD Swasta Xaverius Padang Sidempuan. *SEJ (School Education Journal)*, 8, 174.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v8i2.9780>
- Yuniharto, B. S., & Rochmiyati, S. (2022). Peningkatan Minat Belajar Dan Kreativitas Melalui Project Based Learning Pada Siswa Kelas V Sdn Sariharjo. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(2), 226–235.
<https://doi.org/10.36379/autentik.v6i2.225>