

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 dan akan berpengaruh pada hasil belajar. Susanto (2013) menerangkan minat adalah “Kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus sehingga dapat memperbaiki keaktifan siswa agar pembelajaran menjadi baik”.

Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat adalah ketertarikan atau kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat terhadap sesuatu hal karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal tersebut. Dalam rangka mewujudkan visi dan misi pendidikan nasional yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003, diperlukan suatu pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan atau disebut dengan kurikulum. Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pada tahun 2013 kurikulum tingkat sekolah dasar mengalami perubahan dari kurikulum KTSP menuju kurikulum 2013.

Mata pelajaran yang selalu ada dalam kurikulum pendidikan yakni Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang memiliki peran yang sangat penting dalam membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan potensinya dalam berfikir logis, kritis, rasa ingin tahu, kreatif, memecahkan masalah, serta keterampilan dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

Siswa akan menghadapi tantangan berat pada masa yang akan datang, karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (KTSP, 2006). Upaya meningkatkan keberhasilan pembelajaran merupakan tantangan bagi setiap orang yang berprofesi didunia pendidikan. Salah satu tolak ukur untuk menilai keberhasilan mengajar adalah menggunakan hasil yang dicapai siswa dalam belajar.

Proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa mengajar yang didesain guru harus berorientasi pada aktivitas

siswa. Agar terlaksananya proses pembelajaran yang baik untuk itu siswa diberikan motivasi untuk berpartisipasi aktif dalam belajar. Putrayasa, Syahrudin dan Margunayasa (2014) berpendapat bahwa pentingnya minat belajar itu dapat mempengaruhi keantusiasan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan selalu berusaha mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Tujuannya agar dapat memperoleh hasil belajar yang optimal. Slameto (Marleni, 2016) menyatakan siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai adalah siswa yang memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus, memiliki rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya, memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati, lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya, dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan. Maka siswa yang memiliki minat belajar akan tertarik dan semangat mengikuti pembelajaran. Minat belajar erat hubungannya dengan hasil belajar. Siswa yang memiliki minat belajar akan memperoleh hasil belajar yang optimal. Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan siswa menyukai serta tertarik mengikuti aktivitas pembelajaran.

Guru memiliki banyak inovasi dalam mengajar dan menyajikan materi kepada siswa, sehingga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru mengelola kelas dengan sebaik mungkin, dengan tujuan tercapainya proses pembelajaran. Media-media yang digunakan dalam pembelajaran menarik, sehingga fokus siswa dalam memperhatikan pembelajaran akan baik. Upaya meningkatkan

keberhasilan pembelajaran merupakan tantangan bagi setiap orang yang berprofesi di dunia pendidikan. Salah satu tolak ukur untuk menilai keberhasilan mengajar adalah menggunakan hasil yang dicapai siswa dalam belajar. Upaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan belajar siswa diantaranya dengan memperbaiki proses belajar. Peran guru sangat penting untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara awal dan observasi pada tanggal 07 Maret 2020 yang dilaksanakan di SDN 007 Pulau Lawas bersama wali kelas V SD Negeri 007 Pulau Lawas yang bernama Dartina, S.Pd. SD, data yang peneliti peroleh yakni minat belajar siswa yang masih kurang, ditunjukkan kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Saat pembelajaran, guru menjelaskan pembelajaran dan meminta siswa untuk membaca buku pelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan hanya sebagian siswa yang mau mendengarkan dan membaca buku pelajaran. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru siswa diminta untuk membuat rangkuman hanya beberapa siswa yang melakukannya.

Guru memperlihatkan media pelajaran yang telah disediakan oleh sekolah tetapi siswa kurang antusias untuk melihat media tersebut yang ada di depan papan tulis, siswa memilih untuk mengobrol dan melakukan kegiatan diluar kegiatan pembelajaran. Siswa tidak memanfaatkan kesempatan yang telah diberikan oleh guru untuk bertanya terkait materi yang kurang dipahaminya. Dengan begitu guru memilih untuk memberikan pertanyaan kepada siswa untuk membangkitkan semangat siswa tetapi hanya beberapa siswa yang menjawab atau mengeluarkan pendapat. Siswa yang terlibat hanya siswa yang mendapat rangking saja.

Keberhasilan proses belajar mengajar, selain dipengaruhi oleh faktor guru juga dipengaruhi oleh faktor siswa itu sendiri. Tingkah laku siswa ketika dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar siswa dan dapat mengindikasikan akan ketertarikan siswa tersebut terhadap pembelajaran itu atau sebaliknya, ia merasa tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri 007 Pulau Lawas, Kecamatan. Bangkinang, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa menunjukkan, siswa kurang berminat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan tema kepada siswa.

Siswa harus bisa membangun sendiri rasa ketertarikan akan pelajaran dan menumbuhkan perasaan senang mengikuti pembelajaran. Guru membimbing siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Siswa mampu mengemukakan pendapat terkait materi yang disampaikan oleh guru, siswa aktif dalam berkelompok dan baik dalam mendiskusikan hasil dari yang diperoleh siswa dan guru menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam pembelajaran sehingga kelas akan menjadi baik.

Berdasarkan identifikasi dan analisis masalah di atas, terlihat rendahnya minat belajar siswa, hal ini butuh tindakan untuk memperbaiki keadaan. Untuk itu dalam penelitian, peneliti menerapkan Model *Role Playing*. Penerapan model *Role Playing* ini bertujuan agar meningkatnya minat belajar siswa yang mana jika minat belajar siswa baik maka proses pembelajaran akan baik. Pembelajaran terasa bermakna

karena model ini dapat menumbuhkan perhatian, ketertarikan serta perasaan senang mengikuti pelajaran. Adanya model ini kelas akan menjadi aktif, karena siswa memerankan langsung atau terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Model ini merupakan model pembelajaran yang mana menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Pembelajaran akan menyenangkan serta menimbulkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: **“Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar** (Penelitian Tindakan Kelas pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SDN 007 Pulau Lawas, Kec. Bangkinang).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Siswa kurang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran.
3. Siswa kurang memperhatikan media pelajaran yang telah disediakan oleh guru.
4. Siswa malu untuk mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
5. Siswa kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapat.
6. Siswa kurang terlibat aktif di dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus masalah penelitian adalah penggunaan model *Role Playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD Negeri 007 Pulau lawas. Adapun rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran dengan menggunakan Model *Role Playing*?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan Model *Role Playing*?
3. Apakah penerapan Model *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan pada penelitian tindakan kelas ini secara umum adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan dengan menggunakan model *Role Playing*.
3. Untuk mengetahui minat belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*.

E. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat secara teorietis maupun praktis

1. Manfaat Teoretis

Dari hasil penelitian diharapkan agar dapat menambah referensi terkait penelitian selanjutnya dan dapat berkontribusi untuk perkembangan dalam pelajaran

khususnya dalam bidang model *Role Playing* dalam tema organ gerak hewan dan manusia dalam meningkatkan minat belajar pada siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa agar aktif dalam proses pelajaran berlangsung dan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas terhadap pembelajaran Pada organ gerak hewan dan manusia dengan menggunakan model *Role Playing*.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja serta keterampilan guru dalam menggunakan media yang menarik sehingga proses pembelajaran menyenangkan dan meningkatkan pengetahuan serta referensi dalam menggunakan model-model pembelajaran di kelas V SDN 007 Pulau Lawas agar proses pembelajaran berjalan dengan baik.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan bagi pihak sekolah untuk menggunakan model pembelajaran *Role Playing* yang sesuai guna untuk meningkatkan minat belajar siswa.

d. Manfaat bagi Peneliti

1. Dengan adanya penelitian ini, peneliti mendapatkan pengalaman secara langsung yang dapat digunakan sebagai bakat mengajar di masa yang akan datang.
2. Digunakan sebagai contoh model pembelajaran yang dapat diterapkan dengan bantuan model *Role Playing* agar poses pembelajaran menjadi efektif.
3. Untuk mengetahui apakah dengan penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa.
4. Sebagai salah satu usaha penulis untuk memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan penulis.

F. Penjelasan Istilah

1. Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana.
2. Minat belajar adalah berasal dari dua kata yaitu minat dan belajar. Kedua kata ini memiliki arti yang berbeda namun saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Dan minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya, dengan adanya inovasi atau pembaharuan di dalam pembelajaran, pembelajaran itu akan menjadi lebih baik karena guru menciptakan ide-ide yang baik untuk meningkatkan minat belajar siswa agar menjadi baik dalam proses

pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa menjadi baik. Dan minat belajar ini merupakan ketertarikan anak di dalam proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan dapat menyokong belajar selanjutnya dan ini menurut Slameto (Kusumo, 2016). Menurut Susanto (Adawiyah & Fahri, 2017) minat merupakan apa yang disebutnya sebagai “*subject - related affect.*” Di dalam minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Bahwa minat itu perasaan yang menyatakan bahwa satu aktivitas, pekerjaan atau obyek itu berharga atau berarti bagi individu.

Siswa berminat dalam pelajaran maka kelas akan menjadi aktif dan proses pembelajaran akan terlaksana dengan sebaik mungkin. Siswa yang memiliki minat akan melaksanakan apa yang diperintahkan oleh guru dengan baik (Iskandar (Puspitasari, 2014)). Untuk seorang anak yang sangat muda, lamanya minat dalam kegiatan tertentu sangatlah pendek.

“Minat senantiasa berpindah-pindah namun demikian ia menghendaki keaktifan. Ia kerap kali mendasarkan kegiatan-kegiatannya atas pilihannya sendiri dan dapat lebih suka mengusahakan sesuatu tertentu daripada yang lainnya” (Djamarah (Siddik. DKK, 2017)) . Hal ini juga sesuai dengan yang ungkapan Hilgard (Fauziah. DKK, 2017) yang dikutipnya dari Slameto bahwa “minat

adalah kecenderungan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rangsangan.” Rasa ingin tahu siswa itu sangat besar, sehingga guru bisa menciptakan inovasi di dalam proses pembelajaran agar anak bisa mengingatnya dengan baik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan kegiatan atau tindakan baik fisik maupun mental yang dilakukan oleh individu untuk membangun rasa ketertarikan akan pembelajaran dalam suatu hal atau aktivitas dan menumbuhkan dalam diri pengetahuan dan keterampilan dalam diri dan dalam kegiatan pembelajaran. Minat di dalam proses belajar akan menjadikan pembelajaran yang efektif. Guru tidak akan menyampaikan pengetahuan dan keterampilan saja, namun guru harus mampu membawa siswa untuk aktif serta menumbuhkan rasa ingin tahu yang besar dalam belajar. Minat yang baik akan menghasilkan suatu kegiatan pembelajaran yang sangat menyenangkan.

b. Pengertian Belajar

Slameto (Achru, 2019) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Menurut Djamarah (Maskurin, 2018), belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku dari pengalaman yang menyangkut kognitif, afektif dan

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan dari tingkah laku siswa yang mempengaruhi diri seseorang yang terkandung padanya pengetahuan, keterampilan serta tingkah laku yang diperoleh dari interaksi.

c. Pengertian Minat Belajar

Minat akan selalu terkait dengan persoalan kebutuhan dan keinginan. Dalam kaitannya dengan belajar, Hansen (Fauziah, 2017) menyatakan bahwa “Minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan” (Susanto (Kusumo, 2016)). Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi Minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya dalam proses pembelajaran agar mendapatkan hasil yang baik (Slameto (Anggraini, 2013)). Sedangkan menurut Sabri (Syardiansah, 2016) minat belajar adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat segala sesuatu secara terus menerus yang mana dapat memperbaiki keaktifan siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar menjadi baik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar ini merupakan ketertarikan anak di dalam proses pembelajaran yang mana akan menimbulkan keaktifan baik dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung dan anak cenderung berfikir karena minat belajar anak tersebut baik.

d. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (Rusmiati, 2017) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Menurut Ningsih (Nurhasanah & Sobandi, 2016) indikator merupakan alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan. Kaitannya dengan minat belajar siswa adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat dalam proses pembelajaran. Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah sehingga proses pembelajaran akan menjadi baik.

Indikator dari minat belajar:

1. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari pelajaran tersebut.

2. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan rasa ketertarikan dalam mengikuti suatu proses pembelajaran yang mana minat tersebut cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3. Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada hal tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan hal tersebut.

4. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu hal yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari hal tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar memiliki 4 kriteria. Jika memenuhi kriteria maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Siswa yang tertarik mengikuti pembelajaran, maka siswa akan aktif dan dapat menimbulkan rasa senang dari diri siswa bahkan perhatian, fokus hanya ke materi yang kita ajarkan. Siswa senantiasa mengikuti proses pembelajaran serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

e. Faktor Minat Belajar

Menurut Prahmadita (Fuad & Zuraini, 2014) dalam meningkatkan minat belajar terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya, yaitu:

1. Faktor internal yang terdiri dari:

- a) Motivasi, minat seseorang akan semakin tinggi bila disertai motivasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal.
- b) Cita-cita, setiap manusia memiliki cita-cita dalam hidupnya, termasuk para siswa.

- c) Bakat, disamping intelegensi, bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang.
2. Faktor eksternal yang terdiri dari:
- a) Guru, bahwa guru yang berhasil membina kesediaan belajar murid-muridnya
Keluarga, orang tua adalah yang terdekat dalam keluarga, oleh karena itu keluarga sangat berpengaruh dalam menentukan minat seorang siswa terhadap pelajaran
 - b) Teman Pergaulan, melalui pergaulan, siswa dapat terpengaruh arah minatnya oleh teman-temanya, khususnya teman akrab
 - c) Lingkungan, lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar terbagi dua faktor yakni: Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri, seperti: dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya prasarana dan sarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan. Jadi, di dalam minat belajar ada dua faktor yang mempengaruhinya yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal ini berasal dari dalam diri seorang siswa seperti motivasi yang didapat dari orang lain karna motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri siswa.

2. Model *Role Playing*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Suprijono (Rianti, 2017), model dapat di artikan bentuk, dalam pemakaian secara umum model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukurannya yang diperoleh dari beberapa *system* agar dapat menerapkan dengan baik model tersebut. “Model pembelajaran yang baik digunakan sebagai acuan perencanaan dalam pembelajaran di kelas ataupun tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran yang sesuai dengan dengan bahan ajar yang diajarkan dan ini menurut Trianto (Hasrawati, 2016)”.

Model pembelajaran tersusun atas beberapa komponen yaitu fokus, sintaks, sistem sosial, dan sistem pendukung. Guru dapat mengembangkan model pembelajaran dengan baik. Sehingga siswa dapat mengerti dan memahami setiap materi yang diajarkan oleh gurunya dengan bantuan media yang menarik sehingga anak dapat terangsang dalam proses pembelajaran dan tujuan belajar akan tercapai dengan baik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan acuan yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang mana acuan ini secara sistematis dan tersusun. Model pembelajaran merupakan gambaran dari awal sampai akhir dari proses pembelajaran yang mana mencakup metode, strategi, teknik dan pendekatan dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar tercapainya pembelajaran menjadi seefektif mungkin dan hasil belajar siswa akan menjadi baik.

b. Pengertian Model *Role Playing*

Menurut Saefudin (Pratiwi. DKK, 2018) mengemukakan bahwa *Role Playing* atau bermain peran artinya mendramatiskan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial dengan peserta didik diikutsertakan dalam memainkan peran dalam proses pembelajaran. Bermain peran adalah cara pembelajaran yang membimbing peserta didik untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Bermain peran (*Role Playing*) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memerankan suatu drama yang ada dalam kehidupan masyarakat dan berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Tujuannya agar siswa dapat memecahkan suatu masalah dalam kehidupan nyata yang diperoleh berdasarkan pengalaman memerankan tokoh tertentu dalam suatu drama. Santoso (Nurhasanah, 2020) yang mengatakan bahwa model *role playing* adalah “suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar”. Jill Hadfield (Nurhasanah, 2020) menguatkan bahwa *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang sehingga proses pembelajaran akan menjadi aktif dan dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Wikipedia (Kurniati, 2020) juga mengemukakan bahwa *role playing* adalah sebuah permainan yang para pemainnya

memainkan peran tokoh-tokoh khayalan yang diperankan oleh siswa sesuai dengan materi pelajaran dan siswa berkolaborasi bersama-sama dalam memainkan peran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang mana menuntut siswa secara aktif dengan melibatkan siswa ikut serta dalam memerankan suatu materi pelajaran bersama-sama. Menumbuhkan ketertarikan mengikuti pelajaran, sehingga perhatian siswa baik serta dapat memecahkan suatu masalah dalam kehidupan nyata yang diperoleh berdasarkan pengalaman memerankan tokoh tertentu dalam suatu drama.

c. Langkah-langkah dalam Mengaplikasikan Model *Role Playing*

Langkah-langkah penerapan model *role playing* menurut Mulyadi (2011:136): 1) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan dalam memulai kegiatan. 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar. 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa). 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. 6) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan. 7) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya dan berdiskusi. 8) Penutup. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran *inovatif* atau pembaharuan yang mana model ini dapat meningkatkan

ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Role Playing*

Kelebihan model *role playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan model ini adalah, sebagai berikut: 1) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka. 2) Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi. 3) Melatih siswa untuk mendesain penemuan. 4) Berpikir dan bertindak kreatif. 5) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya. 6) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan. 7) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat. 8) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja. 9) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. 10) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan. 11) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. 12) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

Kelemahan-kelemahan penggunaan *role playing*: 1) Model bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/ banyak. 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya. 3) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini. 4) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu. 5) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *role playing* ada kelebihan dan kelemahan ketika penerapannya. Akan tetapi model ini baik digunakan karena dengan adanya model ini siswa dapat meningkat dan menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga siswa dapat aktif dan terlibat sepenuhnya dalam proses pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

Setelah penulis membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, ditemukan beberapa penelitian yang dapat dijadikan sebagai penelitian yang relevan. Adapun penelitian-penelitian tersebut adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Basri (2017) dengan judul “**Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang**”, diteliti di kelas V dengan jumlah siswa 36 anak. Penelitian ini dilakukan dengan II siklus, berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan

bahwa Pembelajaran dengan menggunakan *role playing* dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa, hal ini dapat dilihat dari data aktivitas guru dan aktivitas siswa, yaitu adanya peningkatan aktivitas guru dari siklus I hingga siklus II sebesar 22,2%, dan peningkatan aktivitas siswa dari siklus I hingga siklus II sebesar 20,0%. Pembelajaran dengan menggunakan *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, baik secara individu maupun secara klasikal. Peningkatan persentase ketuntasan individu adalah 77,8%, sedangkan peningkatan persentase secara klasikal adalah 91,7%. Pembelajaran *role playing* sangat membantu dalam pembelajaran karena itu penggunaan *role playing* dapat memperbaiki hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa persamaan penelitian di atas dengan yang saya teliti yaitu sama-sama meneliti tentang peningkatan dengan menggunakan model *Role Playing*. Perbedaan nya pada sekolah yang diteliti, dan permasalahan diteliti . Peneliti di atas meneliti tentang hasil belajar siswa sedangkan saya meneliti tentang minat belajar siswa. Peneliti di atas meneliti di SDN 032 Kualu sedangkan saya meneliti di SDN 007 Pulau Lawas. Dan jumlah yang diteliti juga berbeda yaitu peneliti di atas meneliti sebanyak 36 siswa sedangkan saya sebanyak 14 siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Riwahyudin (2015) dengan judul **“Sikap Siswa dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kabupaten Lamandau”**. Penelitian ini kuantitatif, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Pengambilan sampel penelitian berjumlah 40

responden. Penarikan jumlah sampel menggunakan *Cluster Random Sampling* (Area Sampling). Temuan yang dapat dari penelitian ini adalah: 1) Sikap siswa berpengaruh langsung positif terhadap hasil belajar IPA siswa SD di Kecamatan Mentohi Raya Kabupaten Lamandau. Artinya sikap siswa yang positif dalam belajar akan menyebabkan hasil belajar yang baik. 2) Minat belajar berpengaruh langsung positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD di Kecamatan Mentohi Raya Kabupaten Lamandau. Artinya minat belajar yang ada pada diri siswa akan menyebabkan hasil belajar yang baik. 3) Sikap siswa berpengaruh langsung positif terhadap minat belajar IPA siswa SD di Kecamatan Mentohi Raya Kabupaten Lamandau.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa persamaan dengan penelitian yang relevan di atas yakni sama-sama minat belajar akan tetapi peneliti di atas meneliti IPA atau permata pelajaran dan saya meneliti tema organ gerak hewan dan manusia. Peneliti di atas meneliti kuantitatif sedangkan saya PTK. Perbedaannya pada tempat yang diteliti, peneliti di atas meneliti di SD di Kecamatan Mentohi Raya Kabupaten Lamandau sedangkan saya di SDN 007 Pulau Lawas, Kec. Bangkinang.

3. Penelitian dilakukan oleh Oktafia (2013) dengan judul “**Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran *Learning Contract* pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ngembatpadas 1**”. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPA dengan II siklus, berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar

siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa sehingga mengalami peningkatan pada mata pelajaran IPA materi gaya. Hal ini dapat dilihat dari hasil pelaksanaan pembelajaran yang menunjukkan peningkatan minat belajar yang tercermin dalam antusias mengikuti pembelajaran pada prasiklus 15.38%%, pada siklus I 80.77%%, siklus II 100.00%. Minat belajar dalam memusatkan perhatian pada pembelajaran dari prosentase prasiklus 15.38%, siklus I 46.15%, dan siklus II 96.15%. Minat belajar siswa dalam rajin dalam belajar dari presentase prasiklus 19.23%, siklus I 57.69%, dan siklus II 96.15%. Minat belajar siswa dalam menunjukkan perilaku positif dari prosentase prasiklus 7.69%, siklus I 42.31%, dan siklus II 88.46%. Minat belajar siswa dalam menunjukkan rasa ingin tahu dari presentase prasiklus 3.85%, siklus I 50.00%, dan siklus II 88.46%.

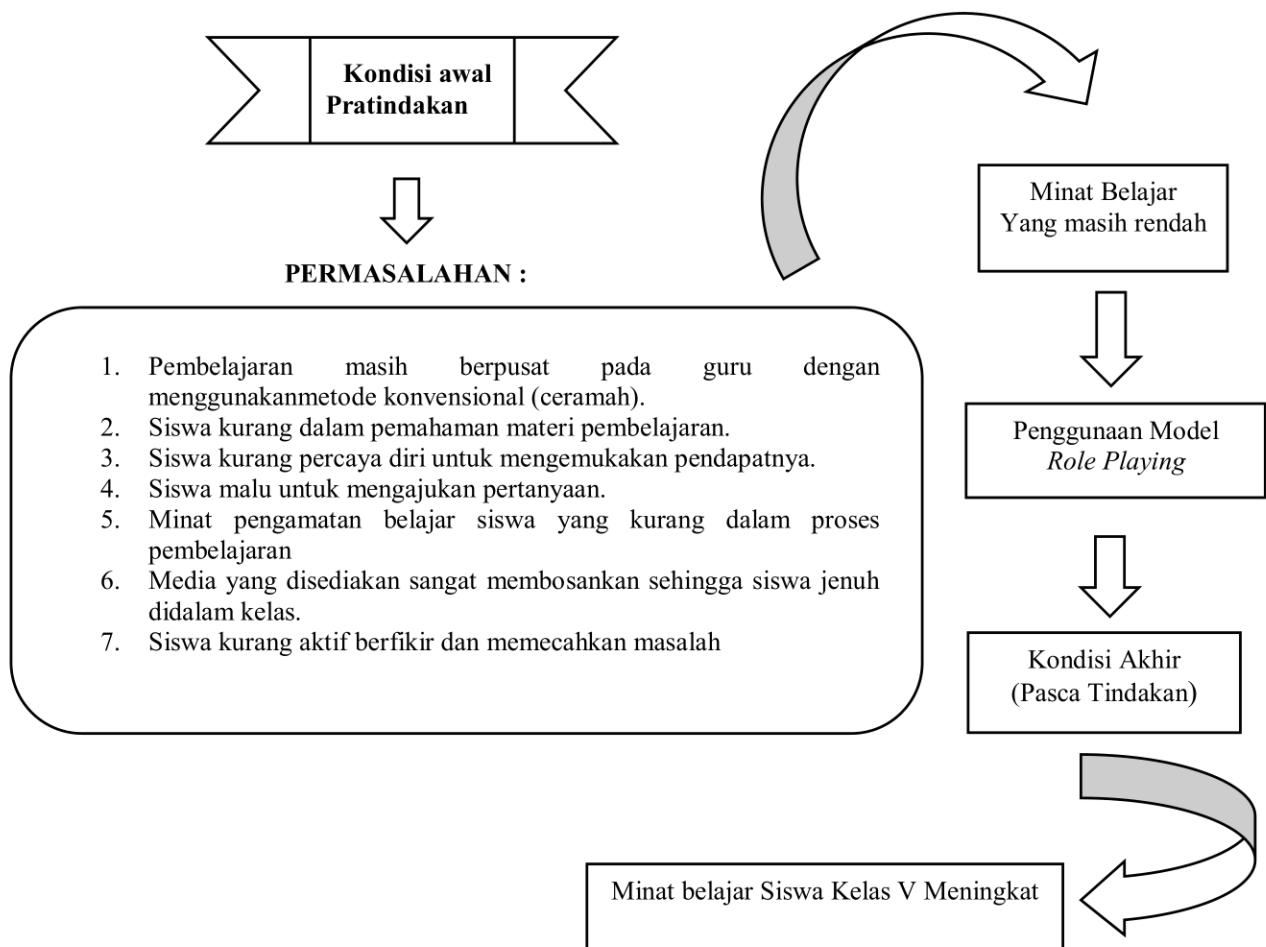
Berdasarkan penelitian relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa Persamaan dengan peneliti di atas yakni sama-sama meneliti minat belajar siswa akan tetapi perbedaannya pada yang digunakannya yakni peneliti di atas menggunakan Strategi Pembelajaran *Learning Contract* sedangkan saya menggunakan model *Role Playing* pada pembelajaran, dan peneliti meneliti di kelas IV dan saya di kelas V akan tetapi perbedaannya pada tempat yang diteliti, yang di atas meneliti di Sekolah Dasar Negeri Ngembatpadas 1 sedangkan saya di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas. Perbedaan nya yakni peneliti di atas meneliti permata pelajaran yakni pelajaran IPA sedangkan saya pada tema organ gerak hewan dan manusia.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan karangan berfikir peneliti mengenai pelaksanaan penelitian ini. Kerangka berfikir diawali dengan temuan permasalahan yang diperoleh dari siswa kelas V SD N 007 Pulau Lawas, yaitu pembelajaran masih berpusat pada guru dengan menggunakan metode konvensional (ceramah). Siswa kurang dalam pemahaman materi, siswa kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapatnya, siswa malu untuk mengajukan pertanyaan, siswa yang cenderung bermain di kelas karena pembelajaran yang membosankan, minat belajar siswa yang terkadang turun drastis karena siswa tidak memahami materi, siswa kurang aktif berfikir dan memecahkan masalah, siswa juga kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa malas untuk membuat rangkuman atau kesimpulan pembelajaran, siswa kurang mengikuti diskusi kelompok, sehingga siswa tidak menulis laporan atau hasil diskusi kelompok, siswa kurang aktif berfikir dan memecahkan masalah. Dengan adanya kondisi yang seperti ini, siswa harus termotivasi untuk mengubah cara berfikir dan belajar mereka.

Model *Role Playing* diharapkan akan meningkatkan minat belajar siswa, karena model *Role Playing* merupakan model mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang sebelumnya belum dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Model ini menerapkan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memerankan suatu drama yang ada dalam kehidupan di

masyarakat dan berkaitan dengan materi yang dipelajari. Tujuannya agar siswa dapat memecahkan suatu masalah dalam kehidupan nyata yang diperoleh berdasarkan pengalaman memerankan tokoh tertentu dalam suatu drama.



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan penjelasan yang terdapat pada kerangka pemikiran di atas, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika menggunakan model *Role Playing*, maka diharapkan akan meningkatkan minat belajar Siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas, Kecamatan Bangkinang.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. *Setting* Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V di SDN 007 Pulau Lawas, Kecamatan Bangkinang. Alasan pemilihan lokasi karena terdapat masalah pada rendahnya minat belajar siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas. Kec. Bangkinang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2020. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu: siklus I dan siklus II, masing- masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Penelitian berlangsung pada bulan Maret sampai Agustus semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 di kelas V. Untuk *setting* penelitian dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3.1
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																				
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agus	Sept														
1	Pengajuan Judul	■																				
2	Bimbingan Bab I-III		■	■	■																	

No	Kegiatan	Bulan																				
		Maret			April			Mei			Juni			Juli			Agus			Sept		
3	Seminar Proposal																					
4	Perbaikan Proposal																					
5	Penelitian																					
6	Bimbingan Bab IV-V																					
7	Seminar Hasil																					

B. Subjek Penelitian

Subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Negeri 007 Pulau Lawas. Tahun ajaran 2020/2021. Semester 1 dengan jumlah siswa 14 siswa. Terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Sedangkan objek penelitiannya yaitu meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada tema organ gerak pada hewan dan manusia. Dan yang terlibat sebagai observer dalam penelitian ini berjumlah 2 observer, teman sejawat dan juga teman sejawat.

C. Metode Penelitian

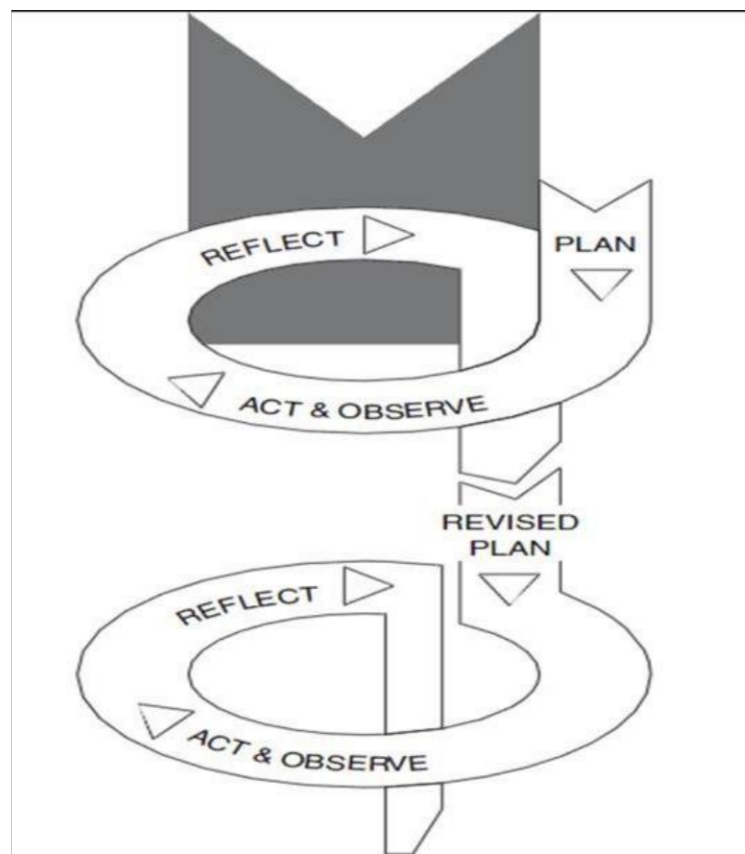
Metode penelitian adalah prosedur yang menggambarkan penelitian yang dilaksanakan dan merupakan sebuah kegiatan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam pembelajaran di kelas yaitu dengan cara melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Pada penelitian ini dibutuhkan adanya partisipasi dan kolaborasi, artinya penelitian terlibat secara langsung dan adanya kolaborasi antara penelitian dan wali kelas V yang merupakan mitra dalam penelitian ini. Pada penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD Negeri 007 Pulau Lawas kecamatan Bangkinang. kabupaten Kampar. Menurut Arikunto, dkk (2015: 2) bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Menurut Wibawa (dalam Taniredja, dkk. 2010: 15) mengatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah-masalah aktual yang dihadapi oleh guru di lapangan. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang mengangkat masalah-masalah yang di kelas yang dilakukan oleh para guru yang merupakan pencerminan kegiatan belajar yang berupa tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran secara *professional*.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Pada masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Tahapan pada siklus dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1
Siklus penelitian tindakan
Kemmis, Mc. Taggart, dan Nixon (2014, hlm. 278).

Proses tindakan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Sebelum dilaksanakan penelitian, maka telah disusun tahapan-tahapan kegiatan.

Tahapan-tahapan tersebut adalah :

1. Pembuatan desain yang memuat silabus dan Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP) yang telah disetujui oleh pimpinan sekolah.

- 1) Persiapan skenario pembelajaran
- 2) Menyusun skenario yang akan dilaksanakan oleh siswa
- 3) Membuat lembar tugas siswa
- 4) Menyusun lembar observasi pelaksanaan tindakan

b. Pelaksanaan Tindakan

Langkah-langkah pembelajaran tema dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* yaitu:

1. Pendahuluan (± 10 menit)

- a) Guru mengecek kesiapan ruang, alat, dan materi serta siswa untuk mengikuti proses pembelajaran

Tahap I : Persiapan Skenario

- b) Guru menyiapkan scenario yang akan ditampilkan untuk memulai kegiatan
- c) Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.

2. Kegiatan Inti (± 50 menit)

Tahap II : Menunjuk beberapa siswa

Dalam hal ini guru menunjuk beberapa siswa untuk memerankan skenario dan mempelajarinya.

Tahap III: Membentuk kelompok yang anggotanya 4-5 siswa

Setelah guru menunjuk beberapa siswa untuk memerankan peran yang akan dimainkan. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok yang mana terdiri dari 4-5 kelompok.

Tahap IV: menjelaskan kompetensi yang akan dicapai

- a. Guru menjelaskan kompetensi apa saja yang akan dicapai dalam menerapkan kegiatan ini
- b. Siswa mencatat penjelasan yang diberikan guru
- c. Siswa memulai kegiatan dengan berdiskusi dengan teman kelompoknya

Tahap V : Memperagakan skenario yang diberikan guru

- a. Guru memanggil siswa yang ditunjuk untuk memperagakan skenario yang telah disusun guru
- b. Siswa memperagakan kedepan kelas

Tahap VI : Diskusi

- c. Siswa duduk bersama teman kelompok dengan memperhatikan skenario yang diperankan temannya didepan kelas
- d. Mencatat apa saja kegiatan yang diperankan temannya

- e. Berdiskusi bagaimana penampilan yang dimainkan oleh temannya di depan kelas

Tahap VII : LTS

Pada tahap ini siswa mengerjakan lembar tugas yang diberikan oleh guru untuk mengetahui sampai mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Tahap VIII : Mendiskusikan kedepan kelas

Siswa mendiskusikan kedepan kelas hasil dari lembar kerja yang dilaksanakan bersama teman kelompoknya mengenai kegiatan yang diamatinya.

2. Kegiatan Penutup (\pm 10 menit)

- a) Guru memberikan kesimpulan secara umum
- b) Mengevaluasi kegiatan pada hari ini
- c) Guru bersama siswa membuat kesimpulan

E. Pengamatan

Observasi dilakukan untuk melihat minat anak dalam pembelajaran yang dilaksanakan guru dan siswa dengan menerapkan model *Role Playing*. Selain itu juga untuk mengamati bagaimana respon dan perilaku siswa pada saat mengikuti pembelajaran tersebut. Instrument penelitian yang digunakan berbentuk observasi terstruktur dan untuk mengobservasi minat belajar siswa dengan menggunakan lembar kerja.

F. Refleksi

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap seluruh hasil penelitian. Baik hasil observasi minat guru dan minat pembelajaran siswa. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai bahan untuk melakukan refleksi. Hasil refleksi digunakan untuk menyusun rencana pada siklus II.

3. Siklus II

a. Tahap perencanaan

Siklus lanjutan ini dilakukan dalam 2 kali pertemuan dan pada siklus kedua merupakan kelanjutan dari siklus satu. Kegiatan pada siklus kedua ini mempunyai berbagai tambahan untuk memperbaiki dari hambatan dan kesulitan yang ditemukan dalam tindakan pada siklus satu. Pada siklus dua ini juga terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

G. Teknik Pengumpulan Data

Suyadi (2010 : 23) menyebutkan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah memperoleh data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Kuesioner

Kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi Arikunto, 2010: 194). Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur minat belajar siswa pada pembelajaran tematik dan diisi oleh siswa

pada penelitian ini. Kuesioner diberikan kepada siswa sebanyak dua kali yaitu pra siklus dan setelah pelaksanaan tindakan disetiap siklus.

2. Pengamatan (Observasi)

Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan secara langsung. Hal-hal yang diamati antara lain: proses pembelajaran, cara penjelasan guru tentang materi, cara guru memberikan stimulus kepada siswa, membimbing siswa dalam kelompok-kelompok dan pemahaman siswa terhadap aturan yang telah dibuat.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data yang meliputi hasil tes siswa, angket minat belajar siswa, observasi minat belajar siswa dan observasi terlaksanannya model *Role Playing* guru, serta foto-foto kegiatan belajar siswa pada kelas V SD Negeri 007 Pulau Lawas.

H. Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data yang dilakukan, instrument yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun indikator- Indikator minat belajar siswa yang digunakan peneliti berdasarkan teori pada bab sebelumnya yang kemudian akan dibuat kisi-kisi angket pada minat belajar siswa yang akan dibuat peneliti sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Angket Minat Belajar

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Nomor item	
			(+)	(-)
Minat Belajar	Perasaan Senang	Saya bersemangat ketika mengikuti pembelajaran tema.	1	-
		Bagi saya pembelajaran tema adalah pembelajaran menyenangkan	2	-
		Saya tidak mau melewatkan pembelajaran tema	3	-
		Ketika pembelajaran tema berlangsung, saya ingin pembelajaran cepat berakhir	-	4
	Ketertarikan Siswa	Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas-tugas tema yang diberikan guru	5	-
		Saya ingin tugas tema yang banyak supaya pintar	6	-
		Saya berbicara saja dan menunggu teman menyelesaikan tugas yang diberikan guru, karena soal pada tema sulit	-	7
		Saya merasa sangat malas untuk melakukan tugas dari guru	-	8
	Perhatian Siswa	Saya harus memperhatikan penjelasan guru karena tema pembelajaran yang sulit	9	-
		Saya lebih senang berbicara dengan tema ketika guru menjelaskan	-	10
		Saya harus mencatat materi yang diajarkan oleh guru	11	-
		Saya bosan mengikuti pembelajaran tema karena bosan dengan penjelasan guru	-	12
	Ketertarikan siswa	Saya mengulang pembelajaran saat jam istirahat	13	-
		Saya belajar tema dirumah dan sekolah	14	-
		Saya malas membuka kembali buku tema di rumah	-	15
		Saya belajar tema ketika di sekolah saja	-	16

(Sumber: Whusqo U, 2019)

Penskoran untuk masing-masing pilihan jawaban dari pertanyaan positif dan negatif sebagai berikut:

Positif	a = 4	Negatif	a = 1
	b = 3		b = 2
	c = 2		c = 3
	d = 1		d = 1

2. Lembar Observasi

Lembar observasi minat belajar siswa dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun isi dari lembar observasi minat belajar siswa berdasarkan kajian teori pada bab sebelumnya. Dan terdapat dua orang observer yaitu wali kelas 5 dan teman sejawat.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa RPP, daftar nilai siswa, dan foto kegiatan yang menggambarkan pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas belajar siswa di kelas.

I. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kualitatif

Menurut Arikunto (Yusnita 2017: 52) menyatakan bahwa “analisis kualitatif adalah data yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat dipisah-pisahkan menurut kategori yang memperoleh kesimpulan”. Data kuantitatif dalam penelitian ini digunakan berupa lembar observasi untuk guru.

2. Analisis Kuantitatif

Menurut Arikunto (dalam Yusnita. 2017: 52) menyatakan bahwa “analisis kuantitatif adalah angka yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau

pengukuran”. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa angket untuk mengukur minat belajar siswa dan lembar observasi minat belajar siswa.

a. Ketuntasan Individu

Menurut Japa Dalam Rianti (2018), siswa dikatakan tuntas apabila 80 % dari jumlah siswa sudah mencapai KKM yaitu 70. Untuk menghitung minat belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh setiap pernyataan} \times 100}{\text{Skor Maksimum}}$$

b. Ketuntasan Klasikal

Menurut Ferry Suliostono (2014), jika ketuntasan klasikal siswa telah mencapai 80% dari seluruh siswa, maka secara klasikal telah tercapai dengan baik. Berikut ini rumus yang digunakan untuk menentukan ketuntasan klasikal siswa yaitu:

$$\text{Pmt} = \frac{\text{Sk}}{\sum n \times \sum m} \times 100$$

Keterangan:

Pmt = Persentase Minat Belajar

Sk = Skor Perolehan

$\sum n$ = Jumlah siswa

$\sum m$ = Jumlah skor maksimum

Adapun kriteria ketuntasan klasikal dapat dilihat pada tabel 3.3 tentang interval kategori kriteria ketuntasan klasikal sebagai berikut:

Tabel 3.3
Interval Kategori Kriteria Ketuntasan Klasikal
Persentase Minat Belajar Siswa

Persentase Minat	Kriteria
0-34	Sangat rendah
35-54	Rendah
55-64	Sedang
65-84	Tinggi
85-100	Sangat tinggi

(Sumber: Ferry Suliostono, 2014)

J. Indikator Keberhasilan

Minat belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat diartikan meningkat pada tema organ gerak hewan dan manusia apabila indikator keberhasilan klasikal dalam penelitian ini telah mencapai 80 % dari jumlah siswa kelas 5 yang memperoleh nilai diatas KKM. Dalam hal ini 80 % dari jumlah siswa kelas 5 yang melebihi nilai KKM sebanyak 12 orang siswa (dari 14 orang siswa). Rata- rata nilai KKM 12 orang siswa tersebut termasuk dalam kriteria tinggi (77,12).