# PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SDN MODEL TERPADU MADANI

**Nurul Reski Novi Amalia**

*PPG Calon Guru FKIP Universitas Tadulako*
E-mail : nurulreskinovi@gmail.com

## ABSTRAK

Studi ini berfokus pada peningkatan ketertarikan siswa kelas III SDN Model Terpadu Madani dalam belajar melalui metode role playing. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan tindakan kelas yang melibatkan 30 siswa sebagai partisipan, penelitian Proses ini dilakukan dalam dua siklus yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan observasi. Hasil menunjukkan peningkatan minat belajar dari 50% di siklus pertama menjadi 85% di siklus kedua, serta peningkatan keaktifan dari 45% menjadi 75%. Temuan ini mengindikasikan efektivitas teknik role playing untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.

**Kata Kunci** : *Metode Role Playing, Minat Belajar, Siswa Kelas III SD*

## ABSTRACT

This research investigates the impact of role-playing on the learning interest of third graders at Madani Integrated Elementary School. Employing a quantitative Employing a classroom action research approach with 30 student participants, the study consisted This process was conducted across a series of two cycles, each encompassing planning, action, observation, and reflective stages. Analysis of questionnaire and observational data indicated a notable increase in high learning interest, rising from 50% in the initial cycle to 85% in the subsequent cycle alongside a rise in student engagement from 45% to 75%. These results indicate that role-playing can effectively boost students' learning interest.

**Keywords :** *Role-playing Method, Learning Interest, Third-Grade Elementary School Students*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan landasan esensial dalam pengembangan karakter dan kemampuan akademik peserta didik. Soraya (2020) menyatakan bahwa pendidikan adalah esensial dan wajib dipenuhi oleh tiap manusia dalam kehidupannya. Melalui pendidikan dapat mengembangkan minat belajar, kreativitas, dan kemampuan sosial peserta didik. Guru esensial dalam menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan penuh keceriaan dengan mendorong keikutsertaan aktif siswa secara komprehensif, mencakup aspek mental, fisik, emosional, dan intelektual. Pembelajaran efektif memacu siswa untuk belajar mandiri, berinteraksi aktif dengan guru, serta meningkatkan motivasi dan daya ingat (Masruri, 2020). Ini sangat memengaruhi minat belajar siswa.

Dalam proses belajar, seseorang perlu sangat tertarik untukpembelajaran dapat berlangsung secara maksimal. Bahtiar & Fahmi (2019) menjelaskan bahwa Minat belajar adalah kecenderungan internal siswa yang tercermin dari perasaan senang, fokus, dan kemauan untuk belajar. Minat ini terbentuk melalui pengalaman dan kebiasaan, serta mendorong aktivitas dan partisipasi dalam kegiatan.

Minat belajar memiliki peran penting karena sangat memengaruhi capaian siswa dalam kegiatan belajar. Arikunto, dalam Malasari et al (2024), menyatakan bahwa minat dan konsentrasi siswa sangat penting dalam pembelajaran. Siswa yang aktif dan fokus lebih mudah menyerap materi, sebaliknya, kurangnya minat menghambat pemahaman. Siswa dengan minat tinggi cenderung belajar lebih mendalam dan mampu mengaplikasikannya. indikator yang dapat menggambarkan adanya minat belajar antara lain perasaan senang, fokus saat pembelajaran berlangsung, adanya rasa memiliki minat dalam pembelajaran, serta berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar (Jauhari et al. , 2023).

Peserta didik dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih antusias, terlibat aktif, dan memberikan partisipasi terbaik dalam setiap aktivitas pembelajaran. Namun hasil observasi awal menunjukkan bahwa banyak peserta didik di kelas III SD memiliki minat belajar yang rendah. Rendahnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelas, minimnya semangat saat mengerjakan tugas, serta mudahnya perhatian mereka teralihkan menjadi kurangnya minat belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam Pendekatan pengajaran yang efektif dalam memacu semangat belajar siswa (Zakiyyah et al., 2022).

Minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui berbagai metode pembelajaran yang dipilih guru sesuai kebutuhan materi multidisiplin, seperti Role Playing. Nurfauzi et al (2023) menjelaskan bahwa metode Role Playing merupakan cara belajar di mana peserta didik menirukan peran tokoh tertentu dengan mengekspresikan sikap, ucapan, maupun gerak-gerik yang mencerminkan interaksi sosial manusia. Dalam penerapannya, peserta didik dilibatkan secara aktif untuk memerankan suatu peristiwa, kemudian diminta menceritakan kembali pengalaman berdasarkan peran yang dijalankannya. Aktivitas semacam ini memungkinkan proses komunikasi di kelas tidak hanya terfokus pada guru, melainkan juga membuka ruang interaksi antarpeserta didik dalam menggali pengetahuan baru. Dengan cara tersebut, minat belajar peserta didik dapat berkembang melalui metode Role Playing.

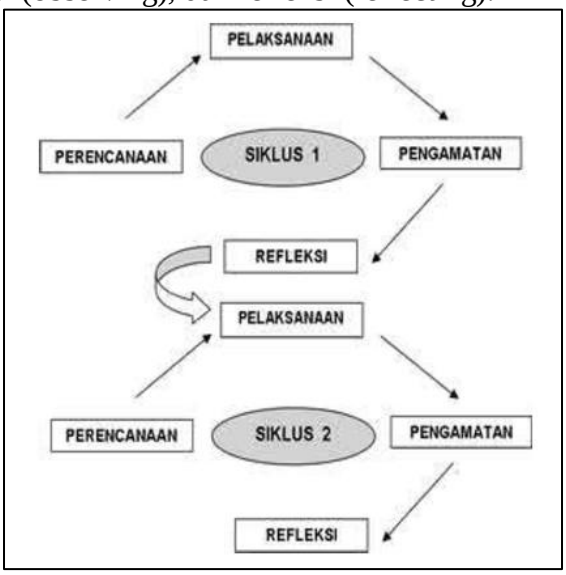
Dengan memahami pentingnya peran minat belajar dan implementasi metode Role PlayingPenelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas metode Role Playing dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan positif dalam pengembangan strategi pembelajaran di Sekolah serta turut meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh. Hal ini sesuai dengan penelitian Ulomo (2021)

mengenai peningkatan ketertarikan dan capaian belajar PKn melalui metode Role Playing. Keunikan penelitian ini terletak pada cara pengumpulan data yang melibatkan angket dan observasi serta subjek penelitian yang dipilih.

Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk menyelidiki efektivitas metode Role Playing dalam mendorong ketertarikan belajar siswa kelas III SDN Model Terpadu Madani.

## METODE

Penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diadaptasi dari model Kurt Lewin. Prosedur penelitian mengikuti empat langkah utama, yaitu perencanaan (planning), tindakan (action), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).




**Gambar 1. Tahapan siklus PTK berdasarkan Teori Kurt Lewin**

Penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas III D SDN sebagai partisipan Model Terpadu Madani tahun ajaran 2024/2025 (19 laki-laki, 11 perempuan). Penelitian dilakukan April-Mei 2025 dengan data kuantitatif dari angket minat belajar sebelum dan sesudah penerapan Role Playing. Peneliti menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data (Sugiyono, 2017). Sementara pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengukur keterlibatan dan partisipasi peserta didik, angket digunakan sebagai instrument untuk menilai seberapa besar minat belajar siswa.

Penelitian ini mencakup dua putaran, yaitu putaran I dan putaran II. Di setiap putaran dilakukan observasi untuk melihat perkembangan minat belajar peserta didik. Keberhasilan penelitian diukur melalui dua aspek, yaitu indikator proses serta indikator hasil belajar setelah penerapan metode Role Playing.

**Tabel 1. Taraf Keberhasilan Proses dan Hasil Belajar**

| No. | Taraf Keberhasilan | Kualifikasi |
|---|---|---|
| 1. | 76%-100% | Baik (B) |

| | | |
|---|---|---|
| 2. | 60%-75% | Cukup (C) |
| 3. | 0%-59% | Kurang (K) |

Sumber: (Djamarah & Zain, 2014)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil Survei menunjukkan adanya peningkatan ketertarikan siswa dalam pembelajaran setelah menerapkan metode Role Playing. Pada Siklus I, hanya 50% peserta didik yang berminat dan terlibat dalam pembelajaran, sementara observasi mencatat keaktifan peserta didik baru mencapai 40%. Setelah dilaksanakan Siklus II, hasil angket memperlihatkan peningkatan minat belajar menjadi 85%, dengan keaktifan peserta didik meningkat hingga 75%. Temuan ini membuktikan bahwa metode Role Playing untuk mendorong ketertarikan dan partisipasi belajar siswa kelas III SD.

### Pembahasan

Hasil angket minat dan observasi keaktifan peserta didik mendukung kesimpulan mengindikasikan bahwa pelaksanaan metode Role Playing berhasil mendorong ketertarikan belajar siswa

**1. Hasil Angket Minat Belajar**

Hasil angket pada Siklus 1 menunjukkan bahwa hanya 50% siswa yang sangat antusias dalam belajar. Fakta ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diguanakan sebelumnya kurang mampu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik. kondisis tersebut diperjelas dengan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran dan diskusi sehingga suasana kelas terlihat pasif.

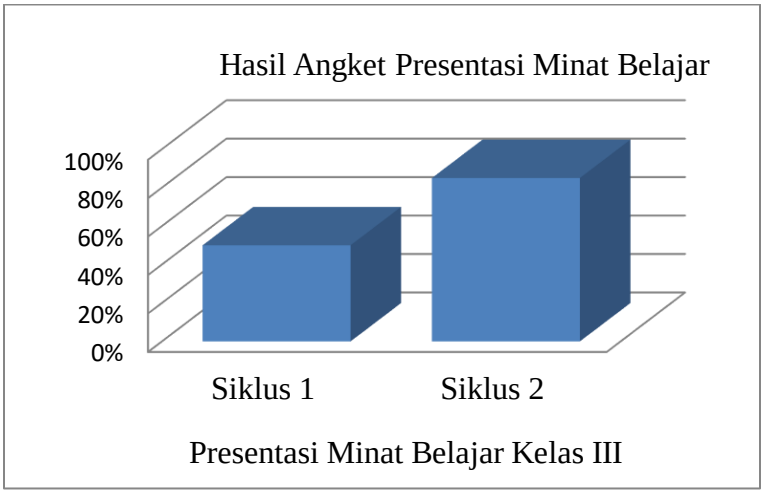
Setelah penerapan Role Playing di siklus II, angket menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 85% siswa menyatakan lebih tertarik dan bersemangat belajar. Ini membuktikan Role Playing efektif mengatasi kebosanan dan meningkatkan minat belajar. Peningkatan tersebut juga tampak dari konsentrasi dan keterlibatan mereka yang lebih tinggi selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan pendapat Indah et al (2023) yang mengemukakan bahwa siswa yang berminat akan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, menciptakan suasana menyenangkan dan fokus pada materi. Senada dengan itu Muhammad et al (2023) menegaskan bahwa minat berkaitan dengan rasa senang, antusiasme, perhatian, konsentrasi, dan kemauan yang timbul dari diri siswa untuk belajar. Peningkatan minat belajar ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis peran dan simulasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkesan sekaligus menggembirakan.

**Tabel 2. Presentasi Minat Belajar**

| Siklus | Presentasi Minat Belajar | Kategori |
|---|---|---|
| Silus I | 50% | Tinggi |
| Siklus II | 85% | Sangat Tinggi |

Berdasarkan Tabel 2, Minat belajar siswa kelas III mengalami peningkatan signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, hanya 50% siswa yang tergolong memiliki minat belajar tinggi,

namun pada Siklus II, persentase ini meningkat menjadi 85% dengan kategori minat belajar sangat tinggi.




**Gambar 1. Grafik Peningkatan Presentasi Minat Belajar**

**2. Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik**

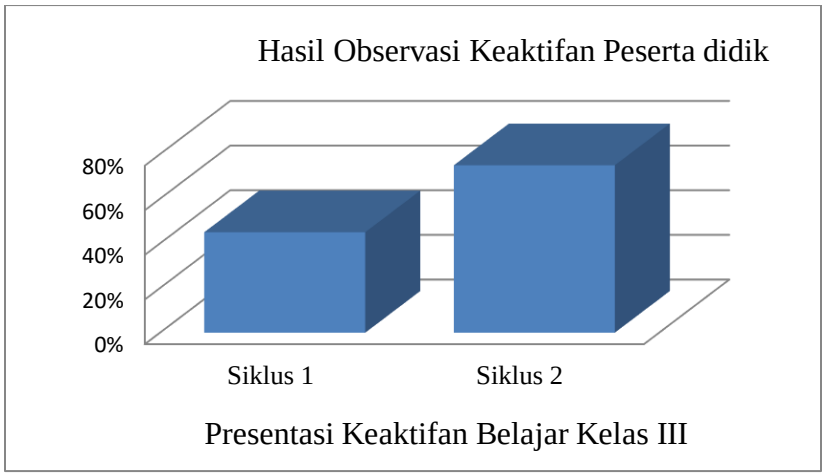
Observasi pada Siklus I mencatat bahwa tingkat partisipasi siswa hanya 40%. Ini mengindikasikan bahwa minimnya interaksi, partisipasi dalam diskusi, dan kecenderungan peserta didik untuk pasif menerima materi dari guru. Dalam konteks pembelajaran, kurangnya keterlibatan ini bisa diakibatkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik atau tidak mengaktifkan partisipasi siswa. Teori konstruktivisme menekankan proses belajar mengajar seharusnya menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui interaksi dan kolaborasi agar mampu membangun pengetahuan secara mandiri.

Setelah metode Role Playing diterapkan pada Siklus II, partisipasi aktif siswa meningkat menjadi 75%. Peningkatan ini teramati dari berbagai indikator yaitu banyak peserta didik yang secara sukarela terlibat memerankan peran yang diberikan, terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa, serta antar siswa, serta ekspresi yang lebih antusias dan fokus dalam mengikuti jalan cerita maupun memainkan peran. Peningkatan ini membuktikan bahwa dengan memberi siswa peluang untuk mempelajari materi secara langsung pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar sekaligus memicu rasa ingin mereka.

**Tabel 3. Keaktifan Belajar Kelas III**

| Siklus | Keaktifan Belajar | Kategori |
|---|---|---|
| Silus I | 45% | Sedang |
| Siklus II | 75% | Tinggi |

Berdasarkan Tabel 3 dari total 30 siswa, pada Siklus I tercatat 45% berada pada tingkat sedang, sementara pada Siklus II meningkat menjadi 75% dengan tingkat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi aktif siswa dalam belajar kelas III lebih baik dari siklus I.




**Gambar 2. Grafik Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik**

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Setelah mengevaluasi implementasi Metode Role Playing, dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar siswa meningkat. Rata-rata skor angket pada Siklus 1 menunjukkan angka 50% dan pada Siklus II naik menjadi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini berhasil mendorong terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Peningkatan Minat belajar tercermin dari hasil observasi keaktifan peserta didik. sebelumnya hanya 45% peserta didik aktif berpartisifasi dalam kegiatan belajar, namun setelah penerapan metode Role Playing meningkat hingga 75%. Oleh karena itu, terkonfirmasi bahwa metode Role Playing efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN Model Terpadu Madani.

## DAFTAR PUSTAKA

Bahtiar, R., & Fahmi, I. N. (2019). *Role playing*: Stimulus *engagement* siswa dalam belajar di pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 5*(1), 1–10.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Belajar dan mengajar: Intisari strategi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Indah, R., Utami, S., & Umayah, S. (2023). *Role playing* untuk optimalkan semangat belajar siswa kelas IV SDN 1 Nglongsor (IPAS: jual beli). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8*(1), 6213–6222.

Jauhari, T., Rosyidi, A. H., & Sunarlijah, A. (2023). TaRL: Maksimalkan atensi & *learning outcomes* matematika siswa. *PTK Dan Pendidikan, 9*(1), 59–74. https://doi.org/10.18592/ptk.v

Malasari, H. N., *et al.* (2024). *Interest* siswa pada PAI: Peran *role playing* di kelas X SMAN 1 Telukjambe. *An Najah. Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan, 3*(2), 88–95.

Masruri (2020). Simulasi berbasis *project based learning* tingkatkan motivasi & capaian konsep mutasi siswa kelas XII MIPA SMA Negeri 1 Moga. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan, XI*(1), 49–58.

Muhammad, P., Yuhana, N., & Fauzatul, M. (2023). *Role playing* dongkrak *interest* & *outcome* belajar siswa kelas IV SDN 01 Bedrug Ponorogo. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA), 2*(2), 80–85.

Nurfauzi, Y. *et al*. (2023). Efektivitas *role playing* tingkatkan keaktifan siswa pada kurikulum merdeka. *Journal on Education, 6*(1), 213–221. https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2934

Soraya, Z. (2020). Pendidikan karakter: Optimalisasi untuk peradaban bangsa. *Southeast Asian. Journal of Islamic Education Management, 1*(1), 74–78.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Edisi 3). Bandung: Alfabeta.

Ulomo, C. (2021). *Role playing*: Peningkatan atensi & capaian belajar PKn siswa kelas V SD I Kuwukan. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an, 8*(1), 161-â.

Zakiyyah, D., Suswandari, M., & Khayati, N. (2022). *Ice breaking* tumbuhkan motivasi belajar siswa kelas IV SD NEGERI SUGIHAN 03. *Journal of Education Learning and Inovation, 2*(1), 73. https://doi.org/10.46229/elia.v2il