



Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Matematika

Supriawan Mamonto

Universitas Negeri Manado

Abstract

Received: 12 Desember 2022

Revised: 14 Desember 2022

Accepted: 17 Desember 2022

Interest in learning is a feeling of preference and a sense of interest in something or activity, without being told. Interest in learning is basically the recipient of a relationship between oneself and something outside oneself. The purpose of this study was to determine the lack of student interest in learning. This study formulates the problem of what causes students' lack of interest in mathematics. The population of this study were all fourth grade students at the Wuwuk Public Elementary School. Data collection techniques using the interview method, as well as classroom action research. The results of this study indicate that there are some children who still do not like learning mathematics. In this case it is influenced by two factors, namely internal factors and external factors, while the internal factors that cause a lack of interest in children in learning mathematics are the lack of motivation from these students to learn mathematics so that they become lazy, while external factors that affect students' lack of interest are due to The role of technology that facilitates every activity, one of which is calculating using a calculator. From the results of this study it can be concluded that the lack of student interest in learning mathematics that is experienced by many third-grade students of the Wuwuk Public Elementary School is difficulty learning to read, while the factors that influence learning difficulties in reading can be classified into two factors, namely internal factors (from within student self) and external factors (from outside the student self).

Keywords: Interest, Mathematics Subject, SDN Gedung Wuwuk.

(*) Corresponding Author: supriawanmamonto@gmail.com

How to Cite: Mamonto, S. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 608-614. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7584786>

INTRODUCTION

Sasaran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuh kembangkan potensi potensi kemanusiaannya. Manusia dan pendidikan adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan dimanapun manusia berada pasti akan membutuhkan pendidikan, hal ini di sebabkan karena fungsi utama pendidikan adalah memanusiaikan manusia, yaitu mengembangkan seluruh potensi manusia ke arah yang lebih baik . Pendidikan tidak akan berjalan jika tidak ada manusia, baik manusia yang mendidik maupun manusia yang di didik.

Dari hal tersebut terlihat bahwa tujuan pendidikan bersifat normatif, yaitu mengandung unsur norma yang bersifat memaksa tetapi tidak bertentangan dengan hakikat perkembangan peserta didik serta dapat diterima masyarakat sebagai nilai hidup yang baik. Secara teoritis merupakan gejala kurang pahaman pendidik terhadap tujuan pendidikan yang mengakibatkan kesalahan dalam melaksanakan pendidikan.

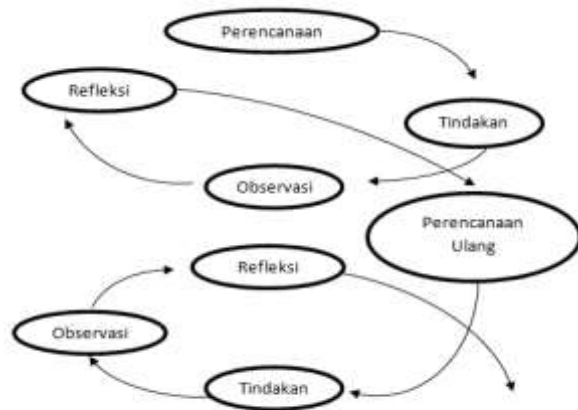


Minat belajar penting dalam proses pembelajaran karena tanpa adanya minat siswa maka pembelajaran tidak dapat diterima oleh siswa itu sendiri. Tidak ada minat dari seseorang siswa atau anak terhadap pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Ada tidaknya minat terhadap sesuatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, memperhatikan pelajaran atau tidak. Minat dalam sebuah pembelajaran pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin dekat hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang ada di luar diri semakin besar minatnya. Kurangnya minat juga di pengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor yang terdapat dalam diri peserta didik itu sendiri yang disebut faktor internal, dan yang terdapat diluar diri peserta didik yang disebut dengan eksternal.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan “ Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Matematika”

METHODS

Metode yang digunakan pada penelitian ini mengambil rancangan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang mengacu pada Penelitian Tindakan Kelas model Hopkins (Antonius, 2015: 172) yang meliputi tahap-tahap.



Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas IV SD Negeri Bangunan Wuwuk, yang terdiri dari 13 orang dengan rincian 6 perempuan dan 7 laki-laki.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu berdasarkan pengamatan dan tes. Teknik pengamatan dilakukan dengan cara mengamati setiap proses belajar di kelas. Tes dilakukan untuk mengetahui hasil pekerjaan siswa secara kelompok dalam bentuk LKS. Tes yang digunakan berupa soal latihan yang dikerjakan secara tertulis.

Dalam penelitian ini data dianalisis kemudian dihitung persentase ketuntasan hasil belajar dengan menggunakan rumus. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut Depdikbud (Trianto, 2011:63)

$$KB = T/TtX 100 \% =$$

Penjelasan:

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah Skor Yang diperoleh Siswa

Tt = Jumlah Skor Total

Hasil tes dalam penelitian dikatakan berhasil apabila telah mencapai indikator keberhasilan dan ketuntasan sebesar $> 75\%$.

RESULTS & DISCUSSION

Results

Metode Role Playing

Menurut Kokom Komalasari (2011: 80) Role Playing adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan

Role playing juga dapat diartikan suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan social dan hubungan antar insani. Simulasi berasal dari bahasa inggris simulation artinya meniru perbuatan yang bersifat pura-pura atau dalam kondisi sesungguhnya Metode role playing dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat tidak hanya dalam belajar mengenai suatu konsep tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan terhadap perilaku melalui pengklasifikasian masalah-masalah mengeksplorasi alternatif-alternatif dan mencari solusi yang kreatif.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik.

Pengertian Minat Belajar

Sebelum kita mengetahui minat belajar maka kita harus mengetahui pengertian minat dan belajar. Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa inggris yaitu “ interest” yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung.

Menurut Wina Sanjaya, minat belajar adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu. Menurut Slameto bahwa “minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Dari dua pengertian yang dikemukakan, dapat dipahami bahwa minat merupakan penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang berada diluar diri seseorang. semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat yang ditimbulkannya

Dari Siklus I

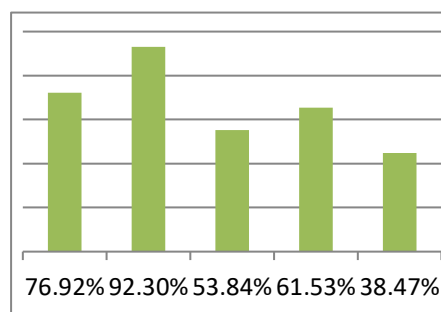
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas 4 SD Negeri Bangunan Wuwuk dengan jumlah siswa 13 orang, yang terdiri dari 7 laki-laki dan 6 perempuan pada semester 1 tahun ajaran 2022-2023. Dalam proses penelitian tindakan kelas ini, peneliti di sini adalah bertindak sebagai pelaksana tindakan dan kegiatan penelitian ini dimonitor langsung oleh kepala sekolah.

Proses penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari empat tahap, yaitu : 1. perencanaan, 2. tindakan, 3. observasi, 4. refleksi. Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini adalah mengadakan kerjasama dengan kepala sekolah dalam proses pembelajaran. Kemudian peneliti mempersiapkan materi ajar sesuai dengan judul penelitian, yaitu materi bilangan cacah besar dengan menerapkan metode pembelajaran Role Playing. Kemudian peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan Pelaksanaan dan tindakan dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Kegiatan belajar mengajar dilakukan sesuai Metode pembelajaran Role Playing. Kegiatan ini dilaksanakan bersamaan dengan berlangsungnya proses pembelajaran yaitu dengan cara mengambil data lewat instrumen pengamatan terhadap cara mengajar guru dalam hal ini peneliti, kegiatan siswa dalam belajar, dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi ini dapat ditentukan tingkat keberhasilan tindakan Pada siklus I melalui aktivitas guru yaitu guru menyiapkan alat peraga dalam bentuk uang dan mainan serta gambar yang di tampilkan pada layar Proyektor, kemudian. Siswa menyebutkan penghasilan antar Negara Asia Tenggara. Selanjutnya siswa bermain peran sebagai penjual dan pembeli dengan menggunakan alat peraga bentuk uang mainan. Dari kegiatan tersebut dapat di tentukan keberhasilan yang di peroleh siswa dengan memberikan soal esai yang berjumlah 5 nomor soal.

Hasil belajar yang di peroleh pada tabel 1.1 berikut.

Data tersebut dapat disajikan dengan diagram batang sebagai berikut.

Soal	Menjawab Benar	Persentase
Nomor 1	10 siswa	76,92 %
Nomor 2	12 siswa	92.30 %
Nomor 3	7 siswa	53.84 %
Nomor 4	8 siswa	61.53 %
Nomor 5	5 siswa	38.47 %



Keberhasilan pada siklus I hanya mencapai 64,61%. Ketidak berhasilan ini terjadi karena guru belum mampu menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang sudah dirancang, Karena Guru belum terlalu mampu membimbing siswa yang berjumlah 13 orang siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Hal ini juga dikarenakan Siswa masih sebagian besar belum

memahami dan menyebutkan tentang bilangan cacah besar serta tidak terlalu serius ketika pembelajaran matematika .

Setelah di refleksi pada siklus 1 pada pembelajaran Matematika dengan materi bilangan cacah besar masih banyak mengalami hambatan, hal ini disebabkan guru belum mampu memahami karakteristik siswa dalam kelas yang berjumlah 13 siswa, Disamping itu siswa dalam kelompok-kelompok belajar masih kurang aktif dan lebih suka bermain-main. Dalam perhitungan ketuntasan belajar siswa, peneliti menjumlahkan jumlah skor yang di peroleh dibagi dengan jumlah skor total dikalikan 100%, maka hasil siklus 1 ini adalah 64,61%.

$$KB = \frac{840}{1300} \times 100\% = 64.61\%$$

Siklus II

Tahap ini dilaksanakan sesuai dengan tindakan yang dilakukan pada siklus I akan tetapi pada siklus II difokuskan untuk memperbaiki setiap kekurangan kekurangan yang ada pada siklus I.

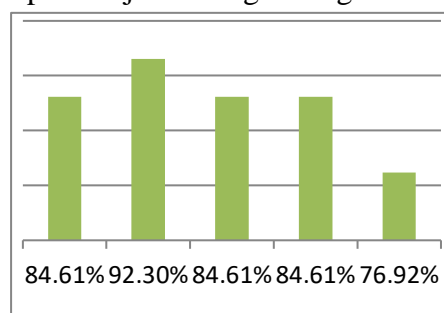
Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru. Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan materi pada siklus II, adalah langkah-langkah pembelajaran Role Playing yang dapat dilakukan dengan tahap-tahap kegiatan belajar mengajar

Melalui pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yang juga sebagai guru kelas ternyata tindakan yang dilakukan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar. Hal ini disebabkan oleh karena telah memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I.

Hasil belajar yang di peroleh pada tabel 2.1 berikut.

Soal	Menjawab Benar	Persentase
Nomor 1	11 siswa	84.61 %
Nomor 2	12 siswa	92.30%
Nomor 3	11 siswa	84.61%
Nomor 4	11 siswa	84.61%
Nomor 5	10 siswa	76.92%

Data tersebut dapat disajikan dengan diagram batang sebagai berikut.



Berdasarkan tabel hasil siklus II terlihat secara klasikal yaitu 84.61% dan dapat disebut hasil capaian yang sangat memuaskan sehingga tindakan yang dilakukan pada siklus II dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan tindakan pada siklus berikut. Hasil belajar siswa pada siklus II sudah mencapai 84.61% , maka penelitian ini hanya dilakukan sampai pada siklus ke dua. Jadi penelitian dengan penerapan metode pembelajaran Role Playing pada pembelajaran

Matematika di kelas 4 SD Negeri Bangunan Wuwuk tentang bilangan cacah besar dinyatakan berhasil.

Discussion

Dilihat pada kegiatan belajar mengajar di siklus I, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 64,61%. Hal ini disebabkan karena anggota kelompok belum terlibat aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, Selain itu dalam pelaksanaan diskusi kelompok juga ada kelompok siswa yang mempertahankan pendapatnya sendiri. Guru belum dapat memberikan contoh yang dekat atau nyata dengan kehidupan siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang masih kurang dan belum mencapai ketuntasan belajar klasikal lebih dari atau sama dengan > 75 %. Peran guru sangat penting dalam mengupayakan proses pembelajaran yang lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada siklus II hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan menjadi 84.61%. Peningkatan ini karena siswa telah ikut aktif dalam proses pembelajaran terutama dalam pelaksanaan diskusi kelompok setiap anggota sudah dapat melibatkan dirinya secara aktif dan membangun kerjasama yang baik sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dalam mengeluarkan pendapat yang akan menimbulkan kekacauan di saat mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Guru juga telah memberikan contoh yang bisa dipahami oleh siswa sehingga materi yang diberikan lebih dipahami oleh siswa.

Dari hasil pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan selama dua siklus menunjukkan kemajuan yang baik. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatnya hasil belajar siswa yang dicapai selama pelaksanaan tindakan. Pada siklus I persentasi hasil belajar siswa melalui tes hanya mencapai 64.61% menjadi 84.61% di siklus II. Dengan menerapkan metode pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi bilangan cacah besar pada kelas 4 SD Negeri Bangunan Wuwuk maka penelitian dilaksanakan sampai pada siklus II.

CONCLUSION

Dari Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa, Penerapan metode pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas IV SD Negeri Bangunan Wuwuk. Siswa diberikan kebebasan untuk belajar secara berkelompok agar terbiasa belajar dengan orang lain untuk memperoleh pengetahuan yang baru. Berdasarkan hasil kesimpulan, maka, diharapkan guru kelas IV menggunakan Metode pembelajaran Role Playing dalam pembelajaran Matematika. Siswa di harapkan belajar secara berkelompok agar mereka terbiasa belajar dengan orang lain.

REFERENCES

- Antonius. 2015. Buku Pedoman Guru. Bandung : Yrama Widya
Aunurrahman. 2014. Belajar Dan Pembelajaran. Bandung : Alfabeta
Dimiyati dan Mudjiono.2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Rineka Cipta
Dirman dan Juarsih. 2014. Teori Belajar dan Prinsip-Prinsip Pembelajaran Yang Mendidik. Jakarta : Rineka Cipta
Kurniasih dan Sani. 2015. Model Pembelajaran. Yogyakarta : Kata Pena Ngalimun.
2012. Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta : Aswaja Perindo

Nita Oktavia. 2022. Mengenal Metode Role Playing (<https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/mengenal-metode-pembelajaran-role-playing>, diakses 8 November 2022) *Studies*, 4(2).