

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SD INPRES Karunrung Makassar Kota Makassar.

The Application of A Role Playing Type of Cooperative Learning Model to Increase Student's Interest in Learning in Civics Subjects for Class V SD INPRES Karunrung Makassar, Makassar City.

Syamsul Alam Juli

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian adalah rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas V SD Inpres Karunrung Makassar Kota Makassar. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas V SD Inpres Karunrung Makassar. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Jenis penelitian yaitu tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan dengan subjek penelitian adalah satu orang guru dan 25 siswa yang terdiri dari 12 laki-laki dan 13 perempuan kelas V SD Inpres Karunrung Makassar Kota Makassar. Fokus penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dan minat belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil observasi minat belajar siswa pada siklus I berada pada kategori cukup, pada siklus I ketuntasan minat belum tercapai dengan maksimal. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan berada pada kategori sangat baik, sehingga ketuntasan minat belajar telah berhasil dan dapat tercapai secara klasikal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas V SD Inpres Karunrung Makassar Kota Makassar.

Abstract

The problem in the research is the low interest in student learning in Civics subjects. The formulation of the research problem is how to apply the Role Playing type of cooperative learning model to increase student interest in learning in Civics subjects for class V SD Inpres Karunrung Makassar, Makassar City. The purpose of this study was to describe the application of the Role Playing type of cooperative learning model in increasing students' interest in learning in Civics subjects for class V SD Inpres Karunrung Makassar. The approach used is a descriptive qualitative approach. The type of research is classroom action which is carried out in two cycles and each cycle is carried out in two meetings with the research subject being one teacher and 25 students consisting of 12 boys and 13 girls class V SD Inpres Karunrung Makassar, Makassar City. The focus of this research is the application of the Role Playing type of cooperative learning model and students' interest in learning. Data collection techniques were carried out using observation, questionnaires, and documentation. Based on the results of observations of student interest in learning in the first cycle is in the sufficient category, in the first cycle the completeness of interest has not been achieved optimally. While in the second cycle there was an increase in the very good category, so that the mastery of learning interest was successful and could be achieved classically. Thus, it can be concluded that the application of the Role Playing type of cooperative learning model can increase student interest in learning in Civics subjects for class V SD Inpres Karunrung Makassar, Makassar City.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting dalam menciptakan sebuah bangsa yang utuh. Sebuah bangsa yang besar dinilai bukan dari banyaknya jumlah penduduknya melainkan kualitas pendidikan yang dimiliki oleh masyarakatnya. Pendidikan merupakan salah satu hak dasar yang dimiliki oleh manusia, dengan adanya pendidikan yang layak maka setiap orang akan lebih mampu dalam mengembangkan diri mereka sehingga kelak dapat berdiri tegak dalam menghadapi berbagai permasalahan di sekitarnya.

Hakikat dan substansi Pendidikan telah diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Pasal 37 Ayat 1 bagian b menegaskan bahwa "kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan kewarganegaraan". Selanjutnya dalam Mulyasa (2012: 219) bahwa dalam Pasal 1 ayat 1 dikemukakan: Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan juga seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka guru kini dituntut untuk lebih profesional dan berusaha semaksimal mungkin untuk memfasilitasi kebutuhan siswa dalam proses belajar sehingga dapat terbentuk pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *student centered*, sehingga murid lebih memiliki kesempatan untuk berkembang dan mengembangkan pengetahuan serta potensi yang dimilikinya. Seperti pada salah satu mata pelajaran pokok di sekolah dasar yaitu mata pelajaran PKn.

Salah satu upaya untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan adalah dengan pembelajaran PKn di SD. Melalui pembelajaran PKn, siswa diharapkan dapat memiliki sikap mental yang cerdas, penuh rasa tanggung jawab, berbudi luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, profesional, dan berbagai sikap lainnya yang dapat membentuk penerus-penerus bangsa yang berkompeten dan siap menjalankan

kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, pendidikan kewarganegaraan sangat penting untuk diajarkan sejak dini mulai dari Taman Kanak-kanak (TK) sampai dengan Perguruan Tinggi.

Guru dalam mengajarkan mata pelajaran PKn harus mampu menguasai materi maupun keterampilan-keterampilan dalam mengajar, guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan mata pelajaran PKn. Mata pelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran sarat materi sehingga siswa dituntut memiliki pemahaman yang holistik terhadap materi yang disampaikan, maka dari itu metode-metode pembelajaran yang baru yang lebih efektif, efisien, dan inovatif perlu dikembangkan dan dikuasai oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi peneliti serta wawancara peneliti dengan guru kelas V SD Inpres Karunrung Makassar pada tanggal 15 Juli 2019 sampai 20 Juli 2019, diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal PKn memang sangat rendah. Dari 24 siswa terdapat 9 siswa yang memenuhi KKM dan 15 siswa yang tidak memenuhi KKM, dimana kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran PKn kelas V SD Inpres Karunrung Kota Makassar yaitu ≥ 75 .

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nona Marlinia Saputri (2014) dengan judul upaya Peningkatan Minat Belajar IPS Melalui Strategi *Role Playing* Pada Siswa Kelas III Semester 1 SDN Tompegunung, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar IPS siswa yang sangat signifikan. Hal ini terbukti dengan hasil minat belajar siswa dari setiap siklusnya sebelum pembelajaran pra siklus (38,5%), siklus I meningkat (62%), dan pada siklus II lebih meningkat menjadi (92,5%).

Menghadapi berbagai permasalahan pendidikan perlu dipilih model pembelajaran yang menarik siswa, karena melalui berbagai metode dan model pembelajaran guru ingin siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa. Berbagai macam model pembelajaran dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif dikenal terdiri dari berbagai tipe, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* atau bermain peran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk menghadirkan peran-peran yang ada

dalam kehidupan nyata ke dalam suatu pertunjukkan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta dapat memperdalam materi. Salah satu keunggulan dari model pembelajaran ini adalah siswa dilatih untuk menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa dan toleransi. Hal ini sesuai dengan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini fokus untuk meneliti tentang Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Inpres Karunrung Makassar Kota Makassar.

2. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

2.1. Kajian Pustaka

1) Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 17) adalah proses atau cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Adapun kooperatif artinya adalah mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dan saling membantu satu sama lainnya untuk mencapai tujuan bersama sebagai suatu kelompok.

Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Secara filosofis, belajar menurut teori konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Isjoni (2013: 15) mengemukakan bahwa "*Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergaiyah dalam belajar". Pengertian model pembelajaran kooperatif menurut Hamdani (2011: 30) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

a) Ciri-Ciri dan Unsur Pembelajaran Kooperatif

Rusman (2013: 208-209) mengemukakan ciri-ciri model pembelajaran kooperatif, yaitu :

- (1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- (2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- (3) Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya suku, jenis kelamin berbeda-beda.
- (4) Penghargaan lebih berorientasi kelompok daripada individu.

Adapun unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif menurut Rusman (2013: 208) adalah sebagai berikut :

- (1) Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama.
- (2) Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya seperti milik mereka sendiri.
- (3) Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- (4) Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya.
- (5) Siswa akan dikenakan evaluasi atau di berikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- (6) Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- (7) Siswa diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok.

b) Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Rusman (2015: 81) mengemukakan pendapatnya bahwa "model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial".

Menurut Huda (2011) terdapat tiga tujuan penting dari pembelajaran kooperatif, yaitu :

- (1) Hasil belajar akademik menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif lebih unggul dalam membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang sulit dan dapat meningkatkan nilai (prestasi) peserta didik pada belajar akademik.
- (2) Penerimaan terhadap perbedaan individu menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif mempunyai efek yang berarti pada penerimaan

secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Memberikan peluang kepada siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas akademik dan melalui penghargaan kooperatif siswa akan belajar menghargai satu sama lain.

- (3) Pengembangan keterampilan sosial menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama atau kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki oleh para siswa sebagai bekal untuk hidup dalam lingkungan sosialnya.

c) Pengertian Role Playing

Banyak peristiwa psikologis atau sosial yang sulit apabila dijelaskan dengan kata-kata. Maka perlu di dramatisasikan, atau peserta didik dipartisipasikan untuk berperan dalam peristiwa itu. Sugihartono (2007: 83) menyatakan bahwa "metode *role playing* merupakan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh hidup atau benda mati". Sedangkan Wina Sanjaya (2010: 161) menyatakan "metode *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari bentuk simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang".

Role Play berasal dari bahasa Inggris yang berarti bermain peran. Sugihartono (2007: 83) menyatakan "metode *role playing* dapat mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari". Roestiyah (2008: 91) menyatakan "melalui metode *role playing*, peserta didik dapat menggali pengetahuan, pengalaman, pendapat, serta sikap peserta didik dalam skenario. Selain itu peserta dapat berlatih menjadi orang lain dan merasakan empati terhadap peran yang dimainkannya".

Roleplay secara harafiah bisa diartikan sebagai berpura-pura menjadi orang lain. Permainan ini mensyaratkan para pemain memainkan peran khayalan, bekerja sama menyusun cerita dan memainkan cerita tersebut. Pemain melakukan aksi seperti peran yang dipilih sesuai karakter peran. Keberhasilan pemain memerankan peran yang dipilih tergantung pada aturan dan sistem yang telah ditentukan sebelum bermain. Permainan akan berjalan sesuai rencana sampai akhir, asalkan tetap mengikuti

peraturan yang ditentukan. Selama permainan berlangsung, para pemain berimprovisasi dalam kerangka peraturan yang telah ditetapkan.

d) Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing*

Pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan dengan pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, siswa akan dilatih keterampilannya, baik berfikir maupun keterampilan sosial, seperti kerja sama, mengemukakan pendapat, menghargai pendapat orang lain, percaya diri, dan mengurangi timbulnya perilaku menyimpang dalam kelas.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat dijadikan pertimbangan guru dalam pemilihan metode pembelajaran. Roestiyah (2008: 93) menyatakan kelebihan penerapan model kooperatif tipe *Role Playing* antara lain:

- (1) Peserta didik lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran.
- (2) Peserta didik mudah memahami masalah-masalah yang terjadi dalam pemeragaan.
- (3) Peserta didik dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa dan toleransi.
- (4) Peserta didik aktif mengamati dan mengajukan saran atau kritik.

Sedangkan kekurangan model kooperatif tipe *Role Playing* menurut Roestiyah (2008: 93), yaitu:

- (1) Apabila guru tidak menguasai tindakan instruksional untuk suatu pelajaran, maka tidak akan berhasil.
- (2) Apabila peserta tidak memperhatikan norma-norma, kaidah sosial, adat istiadat, kebiasaan dan keyakinan, maka akan menyinggung perasaan orang lain.
- (3) Apabila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini, akan mengacaukan berlangsungnya pemeragaan.

e) Tujuan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing*

Terdapat beberapa tujuan dari penerapan model pembelajaran tipe *Role Playing* dalam proses belajar mengajar. Oemar Hamalik (2003: 199) menyatakan bahwa tujuan *Role Playing* antara lain:

- (1) Belajar dengan berbuat. Para peserta didik melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan

keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif.

- (2) Belajar melalui peniruan (imitasi). Para peserta didik pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- (3) Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.
- (4) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta didik dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

Menurut Shaftel (Mulyasa, 2004: 141) tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* yaitu:

- (1) Memotivasi peserta didik.
- (2) Menarik minat dan perhatian.
- (3) Memberikan kesempatan mengeksplorasi situasi tempat mereka mengalami kejolak emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial.
- (4) Menarik peserta didik untuk bertanya.
- (5) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi.
- (6) Melatih untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

f) Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing*

Roestiyah (2008: 91) menyatakan langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* yaitu:

- (1) Guru harus menerangkan kepada peserta didik untuk memperkenalkan teknik ini, peserta didik diharapkan mampu memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual di masyarakat, kemudian guru menunjuk beberapa peserta didik yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya dan peserta didik yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- (2) Guru harus memilih masalah yang urgent, sehingga menarik minat peserta didik.

Guru menjelaskan dengan menarik, sehingga peserta didik dapat terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.

- (3) Agar peserta didik memahami peristiwanya, maka guru harus dapat menceritakan sambil mengatur adegan yang pertama.
- (4) Bila ada kesediaan sukarela dari peserta didik untuk berperan, harap, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah peserta didik tersebut tepat melakukan peran tersebut.
- (5) Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya panda bermimik maupun berdialog.
- (6) Peserta didik yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, di samping mendengar dan melihat, mereka harus bisa memberi saran dan kritik setelah pemeranan selesai.
- (7) Apabila peserta didik belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- (8) Setelah pemeranan tersebut dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Pemeranan dapat dihentikan pula bila sedang menemui jalan buntu.
- (9) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat keterangan yang berbentuk sandiwara.

g) Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing*

Udin S. Winaputra mengemukakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* memiliki karakteristik sebagai berikut :

- (1) Kegiatan pembelaran bukan pada objek sebenarnya.
- (2) Kegiatan secara berkelompok.
- (3) Aktifitas komunikasi.
- (4) Alternatif untuk pembelajaran sikap.
- (5) Peran guru sebagai pembimbing.
- (6) Ada topik pembahasan.
- (7) Ada peran yang perlu dimainkan siswa.

2) Minat Belajar

a) Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi siswa dengan lingkungannya. Siswa diberi kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Sumantri (2015: 2) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan”. Proses belajar dapat terjadi dimana dan kapan saja tanpa harus ada yang mengajar, proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan.

Sadiman (2014: 2) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti”. Kata belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, yaitu berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Seseorang belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku.

b) Pengertian Minat

Istilah minat dalam pemakaian sehari-hari sebagaimana dapat dilihat di kamus besar bahasa Indonesia (Depdiknas, 2002) diartikan sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, perhatian, keinginan dan kesukaan. menurut Djaali (2007:121) minat adalah rasa suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Hal senada juga diungkapkan Slameto (2013: 57), minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan secara terus menerus dan disertai dengan perasaan senang. Djamarah (2002: 132) menyatakan minat adalah salah satu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Menurut Susanto (2013: 63) minat secara psikologis banyak dipengaruhi oleh perasaan senang dan tidak senang yang terbentuk pada setiap fase perkembangan fisik dan psikologis anak. Munculnya pola minat ketika sesuatu yang tidak disenangi berubah menjadi disenangi sebagai dampak dari perkembangan psikologis dan fisik seseorang. Defenisi secara sederhana lainnya dikemukakan oleh Syah (2011: 152) menyatakan “minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”.

c) Macam-macam dan Jenis-jenis Minat

Macam-macam minat menurut Kuder (Susanto, 2013: 61) mengelompokkan jenis-jenis minat ini menjadi 10 macam, yaitu :

- (1) Minat terhadap alam sekitar, yaitu minat terhadap pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang, dan tumbuhan.
- (2) Minat mekanis, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berkaitan dengan mesin-mesin atau ahli mekanik.
- (3) Minat hitung-menghitung, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membutuhkan perhitungan.
- (4) Minat terhadap ilmu pengetahuan yaitu minat untuk menemukan fakta-fakta baru dan pemecahan problem.
- (5) Minat persuasif yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan memengaruhi orang lain.
- (6) Minat seni, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, kesenian, dan kreasi tangan.
- (7) Minat leterer, yaitu minat yang erhubungan dengan salah-masalah membaca dan menulis sebagai karangan.
- (8) Minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti menonton konser dan memainkan alat-alat musik.
- (9) Minat layanan sosial, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain.
- (10) Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif.

Selanjutnya, dalam hubungannya dengan ciri-ciri minat, Elizabeth Hurlock (Susanto, 2013: 62) menyebutkan ada tujuh ciri minat, yaitu sebagai berikut :

- (1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat disemua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan manusia.
- (2) Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang.
- (3) Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.

- (4) Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
- (5) Minat dipengaruhi budaya. Budaya sangat memengaruhi sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.
- (6) Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.
- (7) Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

d) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat

Seseorang akan berminat dalam belajar ketika ia dapat merasakan manfaat dari apa yang ia pelajari, baik untuk di masa kini maupun di masa yang akan datang dan dirasakan ada kesesuaian dengan kebutuhan yang sedang dihadapi. Purwanto (Salim, 2010: 7) menyatakan ada banyak faktor yang mempengaruhi tumbuh berkembangnya minat maupun sebaliknya mematikan minat belajar adalah sebagai berikut:

(1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berbeda dalam diri siswa yang terdiri dari:

a) Kematangan

Kematangan dalam diri siswa dipengaruhi oleh pertumbuhan mentalnya, Mengajarkan sesuatu pada siswa dapat dikatakan berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkan dan potensi-potensi jasmani serta rohaninya telah matang untuk menerima hal yang baru.

b) Latihan dan Ulangan

Siswa yang telah terlatih dan sering mengulangi sesuatu, maka kecakapan dan pengetahuan yang dimiliki siswa dapat menjadi semakin dikuasai. Sebaliknya tanpa latihan pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki dapat hilang atau berkurang. Oleh karena latihan dan seringkali mengalami sesuatu, maka seseorang dapat timbul minatnya pada sesuatu.

(2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, antara lain:

a) Faktor Guru

Seorang guru mestinya mampu menumbuhkan dan mengembangkan minat diri siswa. Segala penampilan seseorang guru yang tersurat dalam kompetensi guru sangat memengaruhi sikap guru sendiri dan siswa. Kompetensi itu terdiri dari kompetensi personal yaitu kompetensi yang

berhubungan dengan kepribadian guru dan kompetensi profesional yaitu kemampuan dalam penguasaan segala seluk beluk materi yang menyangkut materi pelajaran, materi pengajaran maupun yang berkaitan dengan metode pengajaran.

b) Faktor Metode

Minat belajar siswa sangat dipengaruhi metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Menarik tidaknya suatu materi pelajaran tergantung pada kelihatan guru dalam menggunakan metode yang tepat sehingga siswa akan timbul minat untuk memperhatikan dan tertarik untuk belajar.

c) Faktor Materi Pelajaran

Materi pelajaran yang diberikan atau dipelajari bila bermakna bagi diri siswa, baik untuk kehidupan masa kini maupun masa yang akan datang menumbuhkan minat yang besar dalam belajar.

d) Keluarga

Orang tua adalah orang yang terdekat dalam keluarga, oleh karenanya keluarga sangat berpengaruh dalam menentukan minat seorang siswa terhadap pelajaran. Apa yang diberikan oleh keluarga sangat berpengaruh bagi perkembangan jiwa anak. Dalam proses perkembangan minat diperlukan dukungan perhatian dan bimbingan dari keluarga khususnya orang tua.

e) Lingkungan

Pergaulan seseorang akan terpengaruh minatnya. Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat bergaul juga, tempat bermain sehari-hari dengan keadaan alam dan iklimnya, flora, serta faunanya. Besar kecilnya pengaruh lingkungan terhadap pertumbuhan dan perkembangan bergantung kepada lingkungan anak itu sendiri serta jasmani dan rohaninya.

e) Indikator Minat Siswa

Indikator minat ada empat menurut Safari, (2015: 152). Masing-masing indikator tersebut sebagai berikut :

(1) Perasaan Senang

Peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka peserta didik tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari bidang tersebut.

(2) Ketertarikan Peserta Didik

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk merasa tertarik pada orang,

benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

(3) Perhatian Peserta Didik

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

(4) Keterlibatan Peserta Didik

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

3) Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

a) Pengertian PKn

Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan dalam permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi bahwa : mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara indonesia yang cerdas, trampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Selain itu, pada UUD RI No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 menyatakan bahwa: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, berjujukan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Zamroni (A. Ubaedillah & Abdul Rozak, 2013: 15) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan masyarakat berfikir kritis dan bertindak melalui dengan menanamkan kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan yang menjamin hak masyarakat. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokratis, pengetahuan politik untuk mengambil keputusan secara rasional, sehingga dapat membentuk warga negara yang demokratis,partisipatif dan berpikir kritis serta bertindak demokratis.

b) Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Permendiknas No.22 Tahun 2006 bahwa mata pelajaran PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- (1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan,
- (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, serta anti korupsi,
- (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain,
- (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Adapun cara mencapai tujuan tersebut maka seyogyanya pembelajaran PKn tidak hanya didominasi dengan ceramah yang dilakukan guru namun melibatkan siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran.

2.2 Kerangka Pikir

Rendahnya minat belajar PKn disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya faktor dari guru, yaitu 1) kurang penerapan model pembelajaran yang menarik, 2) kurang membimbing siswa untuk mengemukakan pendapat, 3) kurang mampu mengelola kelas. Sedangkan faktor siswa, yaitu 1) kerja sama siswa dalam proses pembelajaran kelompok masih kurang, 2) siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, 3) siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya, 4) siswa kurang menghargai waktu untuk belajar, 5) kemampuan siswa dalam memahami materi masih kurang. Untuk itu diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat menimbulkan minat dalam belajar PKn sehingga siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal, baik dari proses maupun hasil belajar.

Guru diharapkan menerapkan model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Model pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan semangat siswa sehingga siswa memiliki minat untuk belajar. Model pembelajaran sangat beragam bentuknya, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*. *Role Playing* merupakan salah satu metode alternatif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* adalah (1) Guru harus menerangkan kepada peserta didik untuk memperkenalkan teknik ini, peserta didik diharapkan mampu memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual di masyarakat, kemudian guru menunjuk beberapa peserta didik yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya dan peserta didik yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula; (2) Guru harus memilih masalah yang urgent, sehingga menarik minat peserta didik. Guru menjelaskan dengan menarik, sehingga peserta didik dapat terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu; (3) Agar peserta didik memahami peristiwanya, maka guru harus dapat menceritakan sambil mengatur adegan yang pertama; (4) Bila ada kesediaan sukarela dari peserta didik untuk berperan, harap, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah peserta didik tersebut tepat melakukan peran tersebut; (5) Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya pada bermimik maupun berdialog; (6) Peserta didik yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, di samping mendengar dan melihat, mereka harus bisa memberi saran dan kritik setelah pemeranan selesai; (7) Apabila peserta didik belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog; (8) Setelah pemeranan tersebut dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Pemeranan dapat dihentikan pula bila sedang menemui jalan buntu; (9) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat keterangan yang berbentuk sandiwara.

Model pembelajaran ini memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan berbuat sehingga siswa lebih aktif dalam mempelajari materi pelajaran, belajar menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa dan toleransi.. Dengan demikian, siswa akan memahami materi secara mendalam sehingga dapat meningkatkan minat belajar PKn.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir tersebut, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* diterapkan pada mata pelajaran PKn, maka minat belajar siswa kelas V SD Inpres Karunrung Makassar Kota Makassar akan meningkat.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

1) Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yang bersumber dari data-data kualitatif. Penelitian ini juga bisa disebut dengan penelitian deskriptif (*qualitative research*) yaitu suatu penelitian ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual atau kelompok. Penelitian kualitatif digunakan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V di SD Inpres Karunrung Makassar.

2) Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan setiap siklus terdiri dari empat langkah, yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi/evaluasi, dan (4) refleksi. Dalam penelitian ini guru akan diikuti sertakan dalam penelitian sebagai subjek yang melakukan tindakan, diamati sekaligus diminta merefleksikan hasil pengamatan selama melakukan tindakan.

3.3 Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dan minat belajar siswa kelas V SD Inpres Karunrung Makassar dalam pembelajaran PKn.

1) *Role Playing* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran sesuai dengan materi yang diajarkan. Permainan ini mensyaratkan para pemain memainkan pemain khayalan, bekerja sama menyusun dan memainkan cerita tersebut.

2) Minat merupakan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Minat ini merupakan dorongan atau keinginan dalam diri seseorang pada objek tertentu.

Minat belajar siswa pada pembelajaran PKn merupakan rasa suka dan rasa keterikatan pada proses pembelajaran pada mata pelajaran Pkn, tanpa ada yang menyuruh. Minat erat hubungannya dengan kebutuhan ini berarti bahwa seseorang tidak perlu mendapat dorongan dari luar, apabila pekerjaan yang dilakukannya cukup menarik minatnya.

3.3 Setting dan Subjek Penelitian

1) Setting Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SD Inpres Karunrung Makassar dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2019-2020. Peneliti memilih sekolah tersebut sebagai tempat penelitian karena: 1) Berdasarkan observasi awal yang dilakukan menunjukkan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran PKn kelas V; 2) di sekolah ini belum pernah dilakukan penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* pada mata pelajaran PKn untuk meningkatkan minat belajar siswa pada kelas V; 3) pelaksanaan penelitian didukung oleh Kepala Sekolah dan Wali Kelas V.

2) Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan 25 orang siswa kelas V SD Inpres Karunrung Makassar yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Serta hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran berdasarkan pengamatan penelitian PKn berlangsung.

3.4 Prosedur Pelaksanaan Tindakan

Penelitian ini dilakukan 2x pertemuan setiap siklus. Menurut Arikunto (2010: 16-21) mengemukakan "terdapat empat tahapan dalam melakukan tindakan kelas, yaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), dan 4) refleksi (*reflection*)".

3.5 Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

1) Observasi/pengamatan

Observasi merupakan teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan kejadian atau perubahan serta aktivitas yang terjadi di dalam kelas yang meliputi lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media. Dalam hal ini peneliti menyiapkan lembar observasi terkait dengan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* dengan aspek pengamatan yaitu pembukaan, penyampaian materi dan petunjuk permainan, proses permainan, umpan balik, dan penutup.

Aspek yang diamati tersebut dapat dikategorikan ke dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Kategori Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Skor	Kategori
<20%	Sangat kurang efektif
21% - 40%	Kurang efektif
41% - 60%	Cukup efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat efektif

Sumber: Sugiyono, 2018

2) Angket

Angket ini digunakan untuk mengetahui minat belajar PKn siswa. Angket yang digunakan merupakan angket pengembangan dari penelitian sebelumnya yaitu Rajenia (2018). Angket yang disajikan bersifat tertutup, sehingga responden hanya diberikan kesempatan untuk mengisi alternatif jawaban yang disediakan. Dalam penelitian ini menggunakan angket dalam bentuk skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Bentuk skala likert pada penelitian ini mengadaptasi bentuk skala likert menurut Sugiyono yang memiliki lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Adaptasi yang dilakukan pada skala likert ini adalah dengan menghilangkan alternatif ragu-ragu (R) agar siswa jelas memilih antara sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Tabel 3.2 Alternatif Jawaban Instrument Penelitian

Alternatif Jawaban	Skor	
	Positif (+)	Negatif (-)
Sangat Setuju (S)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Sumber: Sugiyono, 2018

3) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang pendapat guru dan siswa dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*.

4) Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, akan tetapi melalui dokumentasi. Arsip data dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam penelitian secara konkrit.

Dokumentasi yang digunakan dapat berupa foto yang menggambarkan kondisi siswa yang menjadi subjek penelitian. Dokumentasi bertujuan untuk memperkuat data dari lembar observasi.

3.6 Uji Validitas Instrumen

Validitas angket dapat dilihat dari indikator pengujian angket minat siswa yaitu, perasaan senang, keterlibatan siswa, perhatian siswa terhadap mata pelajaran, dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran. Adapun aspek angket minat yang direncanakan pada penelitian ini terdiri dari 8 aspek yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Aspek Penilaian Uji Validitas Instrumen

No	Aspek Angket Minat
1	Kejelasan petunjuk pengerjaan
2	Kesesuaian item pernyataan dengan indicator
3	Ketepatan penggunaan kata/kalimat
4	Kelayakan jumlah butir-butir pernyataan
5	Kejelasan makna yang terkandung dalam item pernyataan.
6	Kesesuaian antara pernyataan dan kemampuan berbahasa
7	Kemudahan analisis data
8	Ketepatan penggunaan model skala untuk mengukur kemampuan peningkatan minat belajar siswa.

3.7 Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

1) Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif (nilai minat belajar siswa) yang dapat dianalisis secara deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Statistik Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2009: 207-208). Misalnya mencari rerata, presentase keberhasilan belajar, dan lain-lain. Sedangkan data komulatif, yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (efektif), aktivitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri,

minat belajar dan sejenisnya, dapat dianalisis secara kualitatif.

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan tingkat ketertarikan atau minat siswa dalam pembelajaran PKn ketika menggunakan model *Role Playing*. Adapun distribusi kategori minat siswa ketika menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada proses pembelajaran dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 3.4 Kategori Tingkat Keberminatan Siswa

No	Skor	Kategori
1	$104 < x \leq 128$	Sangat Berminat
2	$80 < x \leq 104$	Berminat
3	$56 < x \leq 80$	Kurang Berminat
4	$32 < x \leq 56$	Tidak Berminat

Skor dilihat dari akumulasi nilai *pre non test* dan *post non test* saat menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

2) Indikator keberhasilan

a) Indikator Proses

Penelitian tindakan kelas ini dapat dikategorikan berhasil apabila hasil observasi terhadap pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* mengalami peningkatan aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru. Jika hasil pengamatan menunjukkan 70% dari seluruh indikator yang diamati berada pada kategori baik. Sebaliknya jika belum mencapai 70% maka tindakan belum berhasil.

Tabel 3.5 Presentase Pencapaian Aktivitas Pembelajaran

No	Aktivitas (%)	Kategori
1.	70%-100%	B (Baik)
2.	50%-69%	C (Cukup)
3.	0%-49%	K (Kurang)

Sumber: Arikunto (2010: 18)

b) Indikator Angket

Minat belajar, dimana minat belajar siswa dikategorikan berhasil apabila 70% atau lebih dari keseluruhan jumlah siswa mencapai angka $80 < x \leq 104$ atau Berminat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* baik pada siklus I, II, dan n, maka kelas siswa yang berada pada kelas V dianggap tuntas secara klasikal.

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan prosedur PTK yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama dua siklus pada semester ganjil tahun ajaran 2019 – 2020 dimana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan tempat penelitian kelas V SD Inpres Karunrung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 27 Agustus 2019 sampai 13 September 2019. Pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai observer dan guru kelas V bertindak sebagai pelaksana penelitian.

Penelitian Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2019 dan pertemuan kedua pada tanggal 4 September 2019, Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 11 September 2019 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 13 September 2019.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan lembar observasi terhadap aktivitas mengajar guru dan belajar siswa menggunakan lembar observasi, serta minat belajar siswa yang diperoleh melalui angket minat belajar siswa yang diperoleh pada saat pra siklus, tes akhir siklus I dan siklus II.

1) Pelaksanaan Pra Siklus

Sebelum dilaksanakan tindakan untuk setiap siklus dalam penelitian ini, peneliti melakukan pertemuan awal dengan Kepala Sekolah SD Inpres Karunrung Makassar untuk melaporkan maksud kedatangan peneliti ke sekolah tersebut. Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 27 Agustus 2019. Tujuan pertemuan ini untuk menyampaikan informasi tentang rencana penelitian di sekolah tersebut sesuai dengan hasil observasi yang terlebih dahulu telah dilakukan.

Peneliti juga mengadakan pertemuan dengan guru kelas V SD tersebut. Pada pertemuan ini, peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas V untuk mengetahui sejauh mana materi PKn yang diajarkan pada saat ini. Selain itu, peneliti juga menanyakan jadwal pembelajaran PKn. Pada hari yang sama, peneliti juga meminta izin kepada guru untuk mengambil data awal sebelum melaksanakan penelitian dengan membagikan angket minat belajar siswa. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel dibawah yang menunjukkan hasil analisis angket minat belajar sebelum melakukan tindakan.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Angket Minat Belajar Siswa Pra Siklus

Kategori	Jumlah Siswa
Sangat Berminat	0
Berminat	5
Kurang Berminat	20
Tidak berminat	0
Skor Perolehan	1865
Skor Maksimal	3200
Persentase	58.28%

Berdasarkan tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa dari 25 sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* minat siswa pada mata pelajaran PKn masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari analisis angket yang menyatakan hanya 5 dari 25 siswa atau hanya 20% siswa yang berminat untuk belajar PKn.

2) Pelaksanaan Siklus 1

Kegiatan pembelajaran menerapkan metode *Role Playing* dengan materi Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab pada siklus pertama dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yakni pada hari Jumat, 30 Agustus 2019 dan pada hari Rabu 4 September 2019. Kegiatan ini terdiri dari empat tahap, tahap tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Tahap Perencanaan

Peneliti berkoordinasi dengan wali kelas V SD Inpres Karunrung Kecamatan Rappocini Kota Makassar, sehingga ditetapkan untuk menerapkan metode *Role Playing* yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisi Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, metode, sumber belajar, serta menyiapkan instrument penilaian, lembar pengamatan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa, menyusun LKS, dan tes akhir siklus untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan pada siklus I Pertemuan I tentang Hak dan Kewajiban dan pada pertemuan II tentang Musyawarah.

Peneliti juga mempersiapkan skenario untuk aktifitas *Role Playing* dan merancang angket untuk mengukur minat belajar siswa. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran berupa kamera.

b) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran PKn siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* di kelas V SD Inpres Karunrung Kecamatan Rappocini Kota Makassar untuk tindakan siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Pelaksanaan pertemuan pertama pada hari Jumat 30 Agustus 2019 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit membahas mengenai Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab. Pertemuan kedua pada hari Rabu 4 September 2019 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit membahas mengenai Musyawarah.

(1) Pertemuan 1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat 30 Agustus 2019 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Kegiatan awal yang dilakukan guru yaitu: guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, guru mengecek kehadiran siswa, dan guru melakukan apersepsi. Setelah itu, guru mulai melaksanakan kegiatan inti atau proses pembelajaran dengan menerapkan langkah – langkah metode *Role Playing*. Pertama guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai, kemudian Guru mulai menjelaskan tentang materi yang akan diberikan yaitu tentang Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab, setelah menjelaskan materi dengan menggunakan Buku Paket yang tersedia di sekolah, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, dan menunjuk siswa untuk melakonkan skenario *Role Playing* yang sudah dipersiapkan, masing-masing siswa duduk dikelompoknya, kemudian secara bersamaan guru terlebih dahulu membagikan masing-masing siswa kertas LKS, setelah itu guru mempersilahkan para pemain menampilkan dramanya dan mengintruksikan kepada siswa yang berperan sebagai penonton untuk memperhatikan dan mengamati drama yang ditampilkan oleh temannya sambil menjawab pertanyaan yang ada di LKS. Setelah siswa selesai mengerjakan LKS, masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan penutup. Guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilakuka, setelah itu guru memberikan kesimpulan secara umum pelajaran hari ini, memberi nasehat dan membaca doa dan salam.

(2) Pertemuan 2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu 4 September 2019 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Kegiatan awal yang dilakukan guru yaitu guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, guru mengecek kehadiran siswa, dan guru melakukan apersepsi. Setelah itu, guru mulai

melaksanakan kegiatan inti atau proses pembelajaran dengan menerapkan langkah – langkah metode *Role Playing*. Pertama guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai, kemudian guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan yaitu tentang Musyawarah, setelah menjelaskan materi dengan menggunakan Buku Paket yang tersedia disekolah, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, dan menunjuk siswa untuk melakonkan skenario *Role Playing* yang sudah dipersiapkan, masing-masing siswa duduk dikelompoknya, kemudian secara bersamaan guru terlebih dahulu membagikan masing-masing siswa kertas LKS, setelah itu guru mempersilahkan para pemain menampilkan dramanya dan mengintruksikan kepada siswa yang berperan sebagai penonton untuk memperhatikan dan mengamati drama yang ditampilkan oleh temannya sambil menjawab pertanyaan yang ada di LKS. Setelah siswa selesai mengerjakan LKS, guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk memaparkan hasil kesimpulannya.

Selanjutnya, guru mengadakan evaluasi pembelajaran, berupa soal essay tes akhir siklus 1 yang dikerjakan secara perorangan. Sehingga guru dapat mengetahui apakah mereka sudah mengerti tentang pelajaran atau masih ada yang belum dimengerti. Setelah semuanya selesai guru memberikan kesimpulan secara umum pelajaran hari ini, memberi nasehat dan membaca doa dan salam.

c) Tahap Observasi

Pada saat proses pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua observer melakukan kegiatan pengamatan terhadap guru maupun siswa dengan hasil sebagai berikut:

(1) Hasil Observasi Mengajar Guru

Hasil observasi aktivitas mengajar guru memuat aspek metode pembelajaran *Role Playing*. Observer mengamati kegiatan guru yang terdiri dari sembilan aspek dan menulis hasil pengamatannya pada lembar observasi. Lembar observasi menggunakan penilaian yaitu: Baik (B) jika guru melaksanakan 3 indikator langkah keberhasilan, Cukup (C) jika guru melaksanakan 2 indikator langkah keberhasilan, dan Kurang (K) jika guru melaksanakan 1 indikator langkah keberhasilan.

Untuk mengetahui hasil observasi kegiatan mengajar guru pada Siklus I Pertemuan I menunjukkan hal-hal sebagai berikut: 1) Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan. Dikategorikan Cukup (C) karena guru melaksanakan 2 dari 3 indikator yang telah ditentukan. Adapun kegiatan yang terlaksana yaitu guru membagikan skenario yang sesuai dengan topik,

guru mengajak siswa bekerja sama; 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar. Dikategorikan Kurang (K) karena guru hanya melaksanakan 1 dari 3 indikator yang telah ditentukan. Adapun kegiatan yang terlaksana yaitu guru menunjuk siswa untuk mempelajari skenario; 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang. Dikategorikan Cukup (C) karena hanya melaksanakan 2 dari 3 indikator yang telah ditentukan yaitu guru mengelompokkan siswa secara bervariasi menurut jenis kelamin, Mengelompokkan siswa secara bervariasi berdasarkan kemampuan; 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. Dikategorikan Kurang (K) karena guru hanya melaksanakan 1 dari 3 indikator yang telah ditentukan yaitu menyebutkan kompetensi yang ingin dicapai; 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. Dikategorikan Kurang (K) karena hanya melaksanakan 1 dari 3 indikator yang telah ditentukan yaitu guru meminta siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan; 6) Masing-masing siswa duduk dikelompoknya sambil memperhatikan, mengamati skenario yang sedang diperagakan. Dikategorikan C karena guru melaksanakan 2 dari 3 indikator yang telah ditentukan. Adapun kegiatan yang terlaksana yaitu guru meminta siswa untuk memperhatikan siswa yang tampil, dan guru mengarahkan siswa dengan baik; 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. Dikategorikan Kurang (K) karena guru melaksanakan 1 dari 3 indikator yang telah ditentukan. Adapun kegiatan yang terlaksana yaitu Siswa memberikan kesimpulan secara langsung; 8) Guru memberikan kesimpulan secara umum. Dikategorikan Cukup (K) karena guru hanya melaksanakan 1 dari 3 indikator yang telah ditentukan. Adapun kegiatan yang terlaksana yaitu memberikan kesimpulan secara langsung.

Berdasarkan observasi siklus I pertemuan I pada observasi aktivitas mengajar guru kelas V SD Inpres Rappocini selama proses pembelajaran PKn dengan penerapan metode Role Playing dengan presentase pencapaian aktivitas mengajar guru yaitu 45,83% berada pada kategori Kurang (K) dari 8 aspek yang diamati. Belum terdapat aspek yang berada pada kategori Baik (B), 3 aspek berada pada kategori Cukup (C), dan 5 aspek berada pada kategori Kurang (K). Dengan demikian aktivitas mengajar guru belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Hasil observasi kegiatan mengajar guru pada siklus I pertemuan II dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan. Dikategorikan Baik (B) karena guru melaksanakan 3 dari 3 indikator yang telah ditentukan. Adapun kegiatan yang telah terlaksana yaitu guru membagikan skenario yang sesuai dengan topik, guru mengajak siswa bekerja sama, dan guru mengingatkan siswa untuk mempelajari skenario bersama teman kelompoknya; 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar. Dikategorikan Kurang (K) karena guru hanya melaksanakan 1 dari 3 indikator yang telah ditentukan. Adapun kegiatan yang telah terlaksana yaitu guru menunjuk siswa untuk mempelajari skenario; 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang. Dikategorikan Cukup (C) karena guru hanya melaksanakan 2 dari 3 indikator yang telah ditentukan. Adapun kegiatan yang telah terlaksana yaitu mengelompokkan siswa bervariasi menurut jenis kelamin, mengelompokkan siswa secara bervariasi menurut kemampuan; 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. Dikategorikan Kurang (K) karena guru hanya melaksanakan 1 dari 3 indikator yang telah ditentukan. Adapun kegiatan yang terlaksana yaitu menyebutkan kompetensi yang ingin dicapai; 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. Dikategorikan Cukup (C) karena hanya melaksanakan 2 dari 3 indikator yang telah ditentukan. Adapun kegiatan yang terlaksana yaitu guru meminta siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, guru meminta siswa aktif dalam memerankan skenario; 6) Masing-masing siswa duduk dikelompoknya sambil memperhatikan, mengamati skenario yang sedang diperagakan. Dikategorikan Baik (B) karena guru melaksanakan 3 dari 3 indikator yang telah ditentukan. Adapun kegiatan yang terlaksana yaitu guru meminta siswa untuk memperhatikan siswa yang tampil, guru meminta siswa untuk mengamati siswa yang tampil memperagakan skenario dan guru mengarahkan siswa dengan baik; 7) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. Dikategorikan Kurang (K) karena guru melaksanakan 1 dari 3 indikator yang telah ditentukan. Adapun kegiatan yang terlaksana yaitu guru memberikan kesimpulan secara langsung; 8) Guru memberikan kesimpulan secara umum. Dikategorikan Cukup (K) karena guru hanya melaksanakan 1 dari 3 indikator yang telah ditentukan. Adapun kegiatan yang terlaksana yaitu memberikan kesimpulan secara langsung.

Berdasarkan observasi siklus I pertemuan II pada observasi aktivitas mengajar guru kelas V SD Inpres Karunrung selama proses pembelajaran PKn dengan penerapan metode Role Playing dengan persentase 58,33% berada pada kategori Cukup (C) dari 8 aspek yang diamati. Ada 2 aspek yang berada pada kategori Baik (B), 2 aspek berada pada kategori Cukup (C) dan 4 aspek berada pada kategori Kurang (K). Dengan demikian aktivitas mengajar guru belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

(2) Hasil Observasi Belajar Siswa

Observasi aktivitas siswa kelas V SD Inpres Karunrung Kecamatan Rappocini Kota Makassar melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing*. Peneliti mengamati setiap kegiatan siswa yang terdiri dari 8 aspek dan mengisi lembar observasi siswa sesuai hasil pengamatan yang dilakukan. Lembar observasi menggunakan skala penilaian yaitu Baik (B), Cukup (C), Kurang (K)

Observasi aktivitas siswa untuk proses pembelajaran dengan penerapan metode *Role Playing* untuk siklus 1 pertemuan 1 dilakukan dengan menggunakan lembar observasi siswa yang terdiri dari 8 aspek penilaian yang menerapkan metode *Role Playing*.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Indikator siswa memperhatikan skenario yang diberikan oleh guru pada pertemuan I yaitu dari 25 siswa hanya 9 siswa atau 36% yang memperhatikan skenario yang berada pada kategori Kurang (K); 2) Siswa mempelajari skenario yang diberikan oleh guru pada pertemuan I yaitu dari 25 siswa hanya 10 siswa atau 40% siswa yang mempelajari skenario yang berada pada kategori Kurang (K); 3) Siswa membentuk kelompok secara heterogen dengan tertib sesuai dengan petunjuk guru pada pertemuan I yaitu dari 25 terdapat 9 siswa atau 36% siswa yang membentuk kelompok secara tertib berada pada kategori Kurang (K); 4) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang Kompetensi yang ingin dicapai pada pertemuan I yaitu dari 25 siswa terdapat 9 siswa atau 36% siswa yang memperhatikan yang berada pada kategori Kurang (K); 5) Siswa yang ditunjuk siap melakonkan skenario pada pertemuan I dari 25 siswa terdapat 9 siswa atau 36% siswa yang melakonkan yang berada pada kategori Kurang (K); 6) Siswa memperhatikan siswa yang sedang memperagakan skenario pada pertemuan I dari 25 siswa terdapat 7 atau 28% siswa yang memperhatikan yang berada pada kategori Kurang (K); 7) Siswa aktif berpartisipasi dalam kelompoknya pada

pertemuan I dari 25 siswa terdapat 8 siswa atau 32% siswa yang berpartisipasi aktif dengan kelompoknya yang berada pada kategori Kurang (K); 8) Siswa menyimpulkan materi pada pertemuan I dari 25 siswa terdapat 7 siswa atau 28 % siswa yang dapat menyimpulkan materi yang berada pada kategori Kurang (K)

Observasi aktivitas siswa untuk proses pembelajaran dengan penerapan metode role playing untuk siklus I pertemuan II dilakukan dengan menggunakan lembar observasi siswa yang terdiri dari 8 aspek penilaian yang menerapkan metode role playing.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Siswa memperhatikan skenario yang diberikan oleh guru pada pertemuan II dari 25 siswa hanya 15 siswa atau 60 % yang memperhatikan skenario yang berada pada kategori Cukup (C); 2) Siswa mempelajari skenario yang diberikan oleh guru pada pertemuan II, karena dari 25 siswa hanya 15 siswa atau 60% siswa yang mempelajari skenario berada pada kategori Cukup (C); 3) Siswa membentuk kelompok secara heterogen dengan tertib sesuai dengan petunjuk guru pada pertemuan II karena dari 25 terdapat 11 siswa atau 44% siswa yang membentuk kelompok secara tertib berada pada kategori Kurang (K); 4) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang Kompetensi yang ingin dicapai pada pertemuan II karena dari 25 siswa terdapat 11 siswa atau 44% siswa yang memperhatikan berada pada kategori Kurang (K); 5) Siswa yang ditunjuk siap melakonkan skenario pada pertemuan II karena dari 25 siswa terdapat 11 siswa atau 44% siswa yang melakonkan berada pada kategori Kurang (K); 6) Siswa memperhatikan siswa yang sedang memperagakan skenario pada pertemuan II karena dari 25 siswa terdapat 10 atau 40% siswa yang memperhatikan berada pada kategori Kurang (K); 7) Siswa aktif berpartisipasi dalam kelompoknya pada pertemuan II karena dari 25 siswa terdapat 11 siswa atau 44% siswa yang berpartisipasi aktif dengan kelompoknya yang berada pada kategori Kurang (K); 8) Siswa menyimpulkan materi pada pertemuan II karena dari 25 siswa terdapat 10 siswa atau 40% siswa yang dapat menyimpulkan materi yang berada pada kategori Kurang (K)

(3) Deskripsi Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn dapat dilihat dari pengisian angket yang diberikan kepada siswa. Dideskripsikan peningkatan minat belajar siswa kelas V SD Inpres Karunrung Kota

Makassar setelah diterapkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* siklus I. Pengisian angket minat belajar dilaksanakan 27 Agustus 2019 sebelum diterapkannya model pembelajarankooperatif tipe *Role Playing* dan setelah pertemuan II di siklus I untuk melihat peningkatan minat belajar siswa. Hasil analisis data angket peningkatan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Analisis Angket Minat Belajar Siswa Siklus 1

Kategori	Jumlah Siswa
Sangat Berminat	2
Berminat	17
Kurang Berminat	6
Tidak berminat	0
Skor Perolehan	2287
Skor Maksimal	3200
Persentase	71,46%

Pada tabel 4.2 setelah melakukan tindakan siklus I tidak ada siswa yang berada pada kategori tidak berminat, sebanyak 17 siswa atau sebanyak 68% siswa berada pada kategori berminat dan beberapa siswa masih ada yang berada pada kategori kurang berminat. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap minat belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dengan hasil yang diperoleh adalah 71,46%. Namun, peningkatan di atas belum dianggap berhasil secara keseluruhan karena indikator keberhasilan yang ditetapkan berhasil apabila 70% atau lebih dari keseluruhan jumlah siswa mencapai kategori Berminat.

d) Tahap Refleksi

Peneliti bersama guru kelas merefleksikan semua data yang telah diamati melalui lembar pengamatan guru dan siswa serta angket minat belajar siswa akhir siklus 1 untuk mengetahui kekurangan dari proses pembelajaran pada siklus I. Hasil observasi guru pada siklus I pertemuan I berada pada kategori Kurang, pada pertemuan II berada pada kategori Cukup. Hasil observasi siswa siklus I pertemuan I berada pada kategori Kurang, pada pertemuan II berada pada kategori Kurang. Jumlah siswa kelas V sebanyak 25 orang siswa, data pra siklus menunjukkan 20 siswa masih belum berminat dalam mengikuti pembelajaran PKn dan hanya 5 siswa yang mencapai kategori

berminat. Sedangkan, data pada siklus I menunjukkan 2 siswa sudah mencapai kategori Sangat Berminat, 17 siswa mencapai kategori Berminat dan 5 orang siswa masih Kurang Berminat. Setelah diamati lebih lanjut, penyebab 5 orang siswa masih kurang berminat karena posisi duduk yang berada di belakang sehingga merasa kurang diperhatikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran kemudian berefek pada semangat belajar siswa. Pada pembelajaran selanjutnya peneliti akan mengacak posisi tempat duduk. Hasil dari data pra siklus dengan data siklus 1 sudah menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa, namun hasil tersebut masih belum bisa dianggap berhasil karena jumlah siswa yang mencapai kategori Berminat masih kurang dari 70% untuk perlu itu diadakan siklus II yang merupakan perbaikan dari pelaksanaan penelitian siklus I.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dimana guru dan siswa belum maksimal dalam melaksanakan pembelajaran melalui penerapan metode *Role Playing*, yaitu:

1. Aktivitas mengajar guru pada siklus 1 menunjukkan bahwa pertemuan pertama dan kedua masih terdapat indikator yang berada pada kategori cukup dan kurang yaitu guru tidak mengarahkan siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar, guru tidak mengelompokkan secara bervariasi menurut ras, guru tidak menjelaskan dengan menggunakan kalimat yang tidak berbelit-belit, guru tidak memberikan contoh dalam memperagakan skenario, guru tidak memotivasi siswa sebelum melakonkan skenario, guru tidak meminta siswa aktif dalam memerankan skenario, siswa tidak menyampaikan kesimpulan dengan baik, guru tidak memotivasi kelompok yang belum berhasil, guru masih belum menyampaikan kesimpulan dengan baik dan guru tidak mencatat kesimpulan kegiatan belajar.

2. Aktivitas belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa pertemuan pertama dan kedua masih terdapat indikator yang berada pada kategori cukup yaitu: siswa masih banyak yang tidak memperhatikan skenario yang diberikan oleh guru dan siswa masih banyak yang tidak mempelajari skenario yang diberikan oleh guru sedangkan yang berada pada kategori kurang adalah siswa masih banyak yang tidak membentuk kelompok secara heterogen dengan tertib, siswa masih banyak yang tidak memperhatikan penjelasan guru tentang kompetensi yang ingin dicapai, siswa masih banyak yang tidak siap saat ditunjuk untuk melakonkan skenario, siswa masih banyak yang tidak memperhatikan skenario yang sedang diperagakan, siswa masih banyak yang kurang aktif dalam

kelompoknya, dan siswa masih banyak yang tidak menyimpulkan materi.

4.2 Pembahasan

Sebelum memulai proses pembelajaran siklus 1, terlebih dahulu peneliti melakukan pengambilan data pra siklus untuk mengetahui sejauh mana minat awal peserta didik dalam proses pembelajaran PKn. Data pra siklus menunjukkan hasil sebanyak 20 siswa kurang berminat dan hanya 5 siswa yang berminat mengikuti proses pembelajaran PKn. Selanjutnya, dalam proses pembelajaran siklus I yang dilaksanakan pada pertemuan pertama hari Jumat, 30 Agustus 2019, pertemuan kedua hari Rabu, 4 September 2019. Hasil tindakan pada siklus I belum mencapai target yang telah ditetapkan yaitu 70% siswa mencapai kategori Berminat. Sebelum memulai pembelajaran guru terlebih dahulu menyiapkan kelengkapan pembelajaran, mengecek kehadiran siswa, berdo'a, melakukan apersepsi dan tanya jawab, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, setelah itu guru masuk pada kegiatan inti dengan melaksanakan langkah-langkah metode pembelajaran *Role Playing*. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dengan dua kali pertemuan.

Proses pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 11 September 2019, pertemuan kedua Jumat, 13 September 2019 peneliti kembali melaksanakan pembelajaran. Pada pembelajaran ini peneliti dan guru kelas V sepakat untuk melaksanakan pembelajaran melalui penerapan metode *Role Playing* dengan melakukan perbaikan dari siklus I.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II kegiatan guru dan siswa meningkat sebab kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I dapat diperbaiki pada siklus II. Keberhasilan siklus II mencapai kategori Baik karena siswa bekerja sama dengan teman kelompoknya untuk memeragakan skenario yang telah dibagikan. Keberhasilan lain diperoleh pada tindakan dari siklus II adalah siswa telah memahami materi pembelajaran. Selain itu pemberian penghargaan aplaus (tepuk tangan) belum maksimal dilaksanakan di siklus I akan lebih dimaksimalkan pada siklus II.

Berdasarkan hasil angket minat belajar yang dibagikan pada pra siklus dan setiap akhir siklus, terlihat adanya peningkatan minat belajar siswa kelas V SD Inpres Karunrung Kecamatan Rappocini Kota Makassar yaitu pada data pra siklus persentase minat belajar siswa hanya mencapai 58,28%, pada siklus I persentase minat belajar siswa mencapai 71,46% sedangkan siklus II persentase minat belajar siswa

mencapai 84,5%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Jadi, nilai minat belajar siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70 dengan persentase 80% dari seluruh siswa, maka dianggap tuntas secara klasikal.

Indikator keberhasilan penelitian ini telah dicapai. Dalam hal ini minimal 80% siswa telah memperoleh nilai 70, maka penelitian ini dihentikan pada siklus II karena sudah berhasil. Ini berarti hipotesis tindakan penelitian telah tercapai yaitu jika model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* diterapkan dalam pembelajaran PKn, maka minat belajar siswa kelas V SD Inpres Karunrung Makassar Kota Makassar dapat meningkat.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Inpres Karunrung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Pada aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Pada siklus 1 pertemuan 1 aktivitas mengajar guru berada pada kategori kurang, pertemuan 2 mengalami peningkatan yakni berada pada kategori cukup, dan di siklus II pertemuan I mendapat kategori cukup dan pada pertemuan II mengalami peningkatan dengan memperoleh kategori Baik. Demikian pula aktivitas belajar siswa pada siklus 1 pertemuan 1 dan 2 berada pada kategori kurang, pada siklus 1 belum meningkat karena siswa belum maksimal dalam memainkan suatu peran yang diberikan. mengalami peningkatan di siklus 2 pertemuan I berada di kategori cukup dan mengalami peningkatan di pertemuan 2 pada kategori baik karena siswa telah mengerti dan memainkan peran dengan maksimal. Kesimpulan penelitian ini yaitu dengan adanya aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar PKn siswa di kelas V SD Inpres Karunrung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Kekurangan *Role Playing* yaitu siswa bisa kecewa jika berperan tidak sesuai dengan keinginan.

5.2 Saran

Berpedoman pada hasil yang tercapai pada penelitian ini maka saran-saran yang dapat disampaikan adalah:

- 1) Diharapkan pada guru kelas V SD Inpres Karunrung Kecamatan Rappocini Kota Makassar agar mempertimbangkan perkembangan dan taraf berfikir siswa sebagai acuan dalam memilih model pembelajaran.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alat evaluasi dan intropeksi bagi guru dalam memperbaiki kekurangan kegiatan pembelajaran dan memberikan gagasan untuk peningkatan mutu pendidikan kearah yang lebih baik.
- 3) Bagi penelitian lain yang ingin menelith lebih baik lanjut diharapkan mencoba menerapkannya pada pokok bahasan lain dengan cakupannya yang lebih luas.

6. DAFTAR PUSTAKA

- A.Ubaedillah & Abdul Rozak. 2013. *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education): Pancasila, demokrasi, hak asasi manusia dan masyarakat madani*. Jakarta: ICCE UIN Syarif Hidayatullah.
- Arikunto, Suhardjono & Supardi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bundu, Patta. 2016. *Asesmen Pembelajaran (Untuk Guru dan Calon Guru Sekolah Dasar)*. Padang: Hayfa Press.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Mulyasa. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2003. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Dasar. Diakses dari http://bnspindonesia.org/id/?page_id=103 pada tanggal 28 Maret 2019, jam 20.00 WITA.
- Rajenia. 2018. Pengaruh Penerapan Media Audio Visual (Video Pembelajaran) terhadap Minat Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDI Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Skripsi. Makassar: UNM PGSD.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Rusman. 2013. *Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- , 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- S. Nasution. 2003. *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sadiman, Arif. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Safari. 2015. *Penulisan Butir Soal Berdasarkan Penilaian berbasis Kompetensi APSI Pusat*, Jakarta.
- Saputri, Noni Marlinia. 2014. Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Melalui Strategi *Role Playing* Pada Siswa Kelas III Semester I SDN Tompegunung Tahun Pelajaran 2014/2015. Skripsi. Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sumantri, Mohammad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sutrisno Hadi. 2004. *Analisa Butir Untuk Instrumen Angket Tes dan Skala Nilai Dengan Basik*. Yogyakarta: Andi Offset.

Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Udin S. Winaputra. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wina Sanjaya. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

