**ARTIKEL**

**Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD Jenemadinging Kecamatan Parangloe**

**Kabupaten Gowa**

***The Influence Of Applying Role Playing Method On Students Learning Interests In Social Science At SD Jenemadinging In Parangloe Subdistrict Of Gowa District***

Wahyuwana, Ismail Tolla, Andi Makkasau

Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana

Universitas Negeri Makassar

Makassar, Indonesia

Wahyuwana21@gmail.com

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui gambaran penerapan metode bermain peran di kelas V SD Jenemadinging Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa.; (2) untuk mengetahui gambaran minat belajar dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SD Jenemadinging Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa sebelum dan sesudah diberikan metode bermain peran, dan (3) untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap minat belajar dalam pembelajaran IPS di SD Jenemadinging Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan bentuk *Quasi Experiment Design* dengan desain *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data melalui angket minat siswa dan observasi. Populasinya adalah seluruh siswa kelas V SD Jenemadinging Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 52 orang siswa. Teknik penyampelan yang digunakan adalah *purposive sampling* sehingga diperoleh sebanyak 46 orang siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penerapan metode bermain peran yang terdiri dari tahap pemanasan suasana kelompok, tahap seleksi partisipan, tahap pengaturan setting, tahap pemilihan siswa sebagai pengamat, tahap pemeranan dan diskusi dan evaluasi pada umumnya terlaksana dengan baik; (2) minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Jenemadinging Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa dengan penerapan metode bermain peran (Eksperimen) pada *pretest* berada pada kategori rendah dan pada *posttest* berada pada kategori sangat tinggi sedangkan kelompok control pada *pretest* berada pada kategori rendah dan *posttest* berada pada kategori sedang, dan (3) penggunaan metode bermain peran berpengaruh terhadap minat belajar dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SD Jenemadinging Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: minat belajar, metode bermain peran.

1. **Pendahuluan**

Dunia pendidikan merupakan dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang selalu memperhatikan pentingnya pendidikan akan selalu berkembang ke arah yang lebih baik, (Hamid, 2011: 11). Perkembangan kehidupan, pendidikan pun mengalami dinamika yang semakin lama semakin berkembang dan berusaha beradaptasi dengan gerak perkembangan yang dinamis tersebut. Oleh karena itu, pendidikan yang diterapkan pada waktu sekarang tidak akan sama dengan pendidikan pada masa yang lalu ataupun masa yang akan datang.

Pembelajaran IPS adalah merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktif untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan. Mata pelajaran IPS disekolah dasar marupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memilki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

 Turut mempengaruhi prestasi belajar seseorang adalah minat belajarnya. Dalam hal belajar, apabila seorang mempunyai minat terhadap pelajaran tertentu maka siswa tersebut akan merasakan senang dan dapat memberi perhatian pada mata pelajaran sehingga menimbulkan sikap ingin belajar. Kondisi pembelajaran di Sekolah Dasar seharusnya guru sebagai pendidik dapat melihat aspek kognitif muridnya melalui metode pembelajaran yang tepat, sehingga peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Disamping itu, guru sebaiknya dalam proses pembelajaran dapat memilih model yang terbaik dalam mengajarkan materi pembelajaran, utamanya pada pembelajaran IPS.

Minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Minat tersebut akan menetap dan berkembang pada dirinya untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar, baik melalui latihan maupun belajar. Faktor yang menimbulkan minat belajar dalam hal ini adalah dorongan dari dalam individu. Dorongan motif sosial dan dorongan emosional.

Dikaitkan dengan aktivitas belajar, minat belajar merupakan salah satu alat motivasi atau alasan bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Tanpa adanya minat dalam diri siswa terhadap hal yang dipelajari, maka ia akan ragu-ragu untuk belajar sehingga tidak menghasilkan hasil belajar yang optimal atau seperti yang diharapkan.

1. **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan bentuk *Quasi Experiment Design,* untuk mencari pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap minat belajar IPS.

Desain dalam penelitian ini merupakan rancangan yang menggambarkan arah penelitian. Penelitian ini merupakan *Quasi Experiment Design* dengan desain penelitian berbentuk *nonequivalentcontrol group design.* Teknik pengumpulan data melalui angket minat siswa dan observasi.

Variabel penelitian ini terdiri atas Variabel independen (bebas) merupakan variabel yang menjadi sebab perubahannya variabel terikat dalam hal ini yang menjadi variabel bebas yaitu penerapan metode bermain peran. Variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas dalam hal ini yang menjadi varibel terikat yaitu minat belajar siswa.

Populasi dapat didefinisikan sebagai keseluruhan aspek tertentu dari cirri, fenomena, atau konsep yang menjadi pusat perhatian. Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas karakteristik tertentu untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya adapun sasaran penelitian dalam populasi ini adalah semua siswa kelas V SD Jenemadinging Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 52 orang siswa. Oleh karena itu, pada kelas VA sebanyak 23 siswa dan kelas VB sebanyak 23 siswa. Untuk menentukan ukuran sampel dalam penelitian ini digunakan rumus Slovin sebagai berikut:



Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

ne = Batas toleransi kesalalahan (0,05)

Rumus tersebut diperoleh ukuran sampel sebanyak 46 siswa yang nantinya dipilih menjadi sampel berdasarkan teknik penarikan sampel yang ditetapkan.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan data primer adalah yang diperoleh dari angket atau kuesioner yang telah disusun dalam bentuk pertanyaan berdasarkan kisi-kisi dan data sekunder adalah yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan masalah yang dibahas. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket minat belajar IPS dan lembar observasi.

Instrument terdiri atas pernyataan-pernyataan yang akan diukur skornya menggunakan skala penilaian model Likert, dimana setiap itemnya dilengkapi lima pilihan yang memuat alternatif pilihan jawaban sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), Ragu-ragu (RG), Setuju (S), dan sangat setuju (SS). Peryataan tersebut diberi skor SS = 5, S = 4, RG = 3, TS = 2, STS = 1.

Sebelum instrumen penelitian digunakan, terlebih dahulu dilakukan analisis validasi instrumen. Analisis validasi instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap yaitu, analisis validasi oleh pakar dilakukan dengan meminta tanggapan dari pakar ahli dalam bidang pengukuran untuk memberikan pertimbangan dengan cara memberi nilai pada lembar validasi, dan analisis validasi empirik yaitu analisis hasil uji coba instrumen untuk melihat validasi butir melalui uji validasi dan reliabilitas.

Data yang diperoleh dari sampel penelitian berupa data kuantitatif, data tersebut dianalisis dengan dua macam yaitu analisis deskriptif dan analisis diferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran dengan objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono 2013). Analisis inferensial terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

1. **Hasil dan Pembahasan**

Minat belajar diukur menggunakan instrumen berupa angket yang berjumlah tiga puluh tujuh item pernyataan. Sebelum angket diberikan pada kelompok eksperimen dan kontrol terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan pembelajaran. Dalam hal ini yang menjadi validator ahli minat belajar. Selanjutnya diberikan kepada 20 responden diluar sampel penelitian dan diperolelah 34 intem angket yang valid.

Pada kelompok eksperimen sebelum diberikan metode bermain peran, minat belajar IPS di SD Jenemadinging Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa sebanyak sebanyak 10 orang siswa pada kategori sedang dengan persentase 43,48%, pada kategori rendah sebanyak 7 orang siswa dengan persentase 30,43% dan pada kategori sangat rendah sebanyak 6 orang siswa dengan persentase 26,09%, rata-rata minat belajar yang didapat pada *pretest* kelompok eksperimen yaitu 83,78. Sedangkan pada kelompok kontrol sebelum pembelajaran (*pretest*) minat belajar IPS di SD Jenemadinging Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa sebanyak 8 orang siswa pada kategori sedang dengan persentase 34,78%, pada kategori rendah sebanyak 10 orang siswa dengan persentase 43,48%, pada kategori sangat rendah sebanyak 5 orang siswa dengan persentase 21,74%, rata-rata minat belajar yang didapat pada *pretest* kelompok kontrol yaitu 79,57.

*Pretest* dilakukan pada kelompok eksperimen dan kontrol untuk mengetahui minat awal siswa terhadap pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil analisis terhadap data nilai *pretest* menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol memiliki kemampuan awal yang tidak berbeda secara signifikan. Hasil *pretest* kedua kelompok memiliki rata-rata yang kecil dan termasuk kualifikasi sedang.

kuesioner belajar IPS untuk *posttest* sama dengan *pretest*. Hal itu agar tidak terjadi bias antara *pretest* dan *posttest*. Kuesioner minat belajar IPS siswa untuk *posttest* berjumlah 34 item pernyataan yang memiliki rentang nilai 34-170. Skor minat belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode bermain peran (kelompok eksperimen) diperoleh skor tertinggi adalah 115 dan terendah adalah 49. Siswa yang diajarkan dengan metode ceramah (kelompok kontrol) memiliki skor tertinggi adalah 103 dan terendah adalah 55.

Setelah diberikan metode bermain peran, minat belajar siswa mengalami peningkatan. siswa yang berada dalam kategori sangat tinggi $\left(143-170\right) $ada 13 dengan persentase 56,52%, ada 10 orang siswa dalam kategori tinggi $\left(116-142\right) $dengan persentase 43,48%, tidak ada siswa dalam kategori sedang, rata-rata minat belajar yang didapat pada *posttest* kelompok eksperimen yaitu 149,00. Sedangkan pada kelompok kontrol ada 2 siswa dalam kategori sangat tinggi $\left(143-170\right) $dengan persentase 8,70%, ada 3 siswa yang berada dalam kategori tinggi $\left(116-142\right) $dengan persentase 13,04%, ada 15 siswa yang berada dalam kategori sedang $\left(89-115\right) $dengan persentase 62,22%, dan ada 3 orang yang berada dalam kategori rendah (62-88) dengan persentase 13,04%, rata-rata minat belajar yang didapat pada *posttest* kelompok kontrol yaitu 109,65.

*Postestt* dilakukan pada kelompok eksperimen dan kontrol untuk mengetahui minat akhir siswa terhadap pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil analisis terhadap data nilai *postest* menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol memiliki kemampuan akhir yang berbeda secara signifikan. Hasil *postest* kelompok eksperimen memiliki rata-rata yang yang berada pada kategori sangat tinggi sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata yang berada pada kategori sedang.

Berdasarkan rata-rata minat belajar *posttest* kelas eksperimen dan kontrol diperoleh selisih sebesar $39,35\% (149,00-109,65=39,35)$. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Jika dilihat dari rata-rata *pretest* kelompok kontrol dan eksperimen memiliki nilai yang hampir sama, namun hasil *posttest* menunjukkan kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa pelaksanaan metode bermain peran berpengaruh lebih baik untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS daripada kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran lain.

Berdasarkan hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata (uji-t) dapat diketahui bahwa nilai hasil pengujian hipotesis yang disajikan bahwa secara keseluruhan bahwa thitung = 3,347. perhitungan uji-t menunjukkan hasil perhitungan tentang perbedaan keefektifan antara kedua metode pembelajaran secara keseluruhan bahwa thitung = 7,845 > ttabel = 1,67866 pada taraf Signifikan α = 0.05, dengan demikian H0 ditolak dan hipotesis alternatif H1 diterima. Maka minat belajar IPS antara kelompok siswa yang diberikan metode bermain peran sangat tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak diberikan metode bermain peran (Ceramah).

Hasil Perhitungan uji-t dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok siswa yang diberikan metode bermain peran dan kelompok siswa yang tidak diberikan metode bermain peran (ceramah) terhadap minat belajar IPS. Oleh karena itu, minat belajar IPS yang diberikan metode bermain peran lebih baik secara nyata dibandingkan yang diberikan ceramah. Hal ini berarti hipotesis penelitian secara keseluruhan adalah minat belajar IPS yang diberikan metode bermain peran lebih meningkatkan minat dibandingkan dengan kelompok siswa yang diberikan ceramah.

Gambaran pelaksanaan metode bermain peran terhadap minat belajar siswa*.*

Pertama, pemanasan suasana kelompok. Pada tahap ini diawal pembelajaran guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran yang pada saat itu diajarkan kepada siswa. Lalu guru menjelaskan masalah dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini pula guru menjelaskan tentang materi yang akan dibahas atau yang akan diperankan. Pada materi pertama membahas tentang peninggalan sejarah kerajaan Hindu di Indonesia. Guru menafsirkan masalah yang akan diperankan oleh siswa sehingga siswa mengerti setiap peran dari tokoh yang dibawakan oleh siswa. Pada tahap ini pula guru menjelaskan tentang bagaimana proses bermain peran itu sendiri dan apa yang diperoleh siswa setelah memerankan dalam bermain peran tersebut. Pada pertemuan pertama, ketiga, dan keempat pemanasan suasana kelompok sudah terlaksana dengan baik oleh guru , sedangkan pada pertemuan kedua pemanasan suasana kelompok belum terlaksana oleh guru.

Kedua, seleksi partisipan. Pada tahap ini guru menganalisis setiap peran yang akan dibawakan oleh siswa, dengan mempertimbangkan beberapa karakter tentang tokoh dalam cerita tersebut, lalu memilih siswa juga dengan mempertimbangkan karakteristik dari siswa yang akan memainkan peran sehingga siswa pada akhirnya dapat memerangkan tokoh tersebut dengan baik. Guru memilih pemain (siswa) yang akan melakukan peran dengan berbagai pertimbangan karena hakekat bermain peran, terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang sedang dihadapi. Kemudian siswa diharapkan dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya. Pada pertemuan kedua, ketiga, dan keempat seleksi partisipan sudah terlaksana dengan baik oleh guru, sedangkan pada pertemuan pertama seleksi partisipan belum terlaksana oleh guru.

Ketiga, pengaturan setting. Pada tahap ini guru menginstruksikan kepada para pemain untuk memperhatikan setiap sesi dalam penampilan mereka. Guru memberitahukan berapa waktu yang akan dibutuhkan setiap sesi sehingga siswa benar-benar dapat memanfaatkan waktu sebaik mungkin dalam memerankan setiap perannya. Pada materi bermain peran dengan topik peninggalan sejarah kerajaanHindu di Indonesia, guru membagi dalam tiga sesi dimana setiap sesi selama 10 menit, hal ini dilakukan supaya setiap siswa benar-benar mengingat kalimat penting yang disampaikan oleh setiap tokoh dalam dialog mereka. Kemudian siswa diharapkan benar-benar meresapi apa yang disampaikan oleh setiap tokoh sehingga menambah semangat dalam jiwa siswa yang memerankan tokoh tersebut.

Keempat, persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat. Pada tahap ini, guru dan siswa memilih satu permasalahan yang akan dibahas dalam setiap adegan atau dialog. Agar dialog siswa dapat berjalan dengan baik dan tidak kaku, lalu siswa diberi kebebasan untuk menampilkan karakter mereka masing-masing dengan tidak melupakan atau meninggalkan esensi dari dialog tersebut. Kemudian siswa dapat berimajinasi tentang karakter atau tokoh yang diperankannya supaya mereka dapat mengembangkan imajinasi mereka sehingga tokoh yang diperankan benar-benar dihayati oleh siswa tersebut. Selanjutnya guru memberi tugas pengamatan terhadap salah seorang atau lebih siswa. Kemudian siswa mengamati karakter yang diperankan oleh siswa lainnya, apakah sungguh diperankan dengan baik atau ada hal-hal yang dilupakan dalam dialog mereka. Selanjutnya pengamat bertugas memberikan masukan kepada siswa tersebut setelah proses dialog telah berlangsung, dan tentunya semua masukan atau saran yang diberikan akan dibahas pada proses evaluasi dan membuat kesimpulan.

Kelima, pemeranan. Pada tahap ini, siswa melakonkan skenario dari topik yang telah ditentukan. Setiap siswa melakukan perannya masing-masing berdasarkan topik yang disediakan guru. Kemudian siswa melakukan pemeranan, pada proses pemeranan sudah ada siswa yang ditunjuk sebagai pengamat. Setelah pemeranan dilaksanakan dapat diperoleh bahwa siswa benar-benar melakonkan setiap sesi dengan sungguh-sungguh sesuai karakter setiap tokoh yang ada. Beberapa kali terlihat siswa agak gugup dalam melakonkan setiap tokoh tetapi setelah beberapa kali pertemuan berikutnya nampak siswa mulai menikmati setiap peran yang diberikan kepadanya. Kemudian pemberian peran kepada siswa dengan memperhatikan karakteristik siswa agar siswa dapat lebih menghayati perannya masing-masing.

Keenam, diskusi dan evaluasi. Pada tahap ini semua tahapan yang telah dilalui dan dilakukan diatas, guru dan siswa akan mereview kembali setiap pemeranan dan mendiskusikannya satu sama lain. Guru menyampaikan fokus-fokus utama dalam setiap peran yang telah dibawakan dan diamati oleh siswa lalu mempersilahkan siswa untuk menanggapinya dan meminta pendapat bagaimana seharusnya peran ini dilakonkan. Berdasarkan tahap ini nampak bahwa siswa semangat memberikan perhatian karena proses diskusi dapat berlangsung dengan baik. Setiap siswa menyampaikan kendala dan juga pesan moral yang disampaikan oleh tokoh yang diperankannya. Juga dalam tahapan diskusi ini nampak bahwa siswa siap untuk masuk dalam sesi selanjutnya, hal ini berarti bahwa siswa sangat menikmati proses bermain peran tersebut. Setelah guru dan siswa berdiskusi tentang sesi yang telah dilaluinya, maka pada tahap ini pula, mereka membicarakan tentang bagaimana mengembangkan pemeranan selanjutnya.

Gambaran minat belajar IPS siswa SD Jenemadinging Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa sebelum dan sesudah diberikan metode bermain peran*.* Hasil data rata-rata *posttest* kelas eksperimen secara keseluruhan, sebesar 149,00 dan standar deviasi sebesar 15,199. Berdasarkan data *posttest* eksperimen dapat dilihat bahwa, terdapat 13 siswa pada rentang 143-170 dengan kategori skor sangat tinggi, 10 siswa pada rentang 116-142 dengan kategori tinggi. Sedangkan pada *posttest* kelas kontrol hasil data rata-rata secara keseluruhan sebesar 109,65 dan standar deviasi sebesar 18,644. Berdasarkan data *postest* dapat dilihat bahwa, terdapat 2 siswa berada pada rentang 143-170 dengan kategori skor sangat tinggi, 3 siswa pada rentang 116-142 dengan kategori tinggi, 15 siswa pada rentang 89-115 dengan kategori sedang, dan 3 siswa pada rentang 62-88 dengan kategori rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa sebaran data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol jauh berbeda.

Hasil analisis terhadap nilai *pretest* yaitu sebelum menggunakan metode bermain peran menunjukkan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki minat belajar yang tidak berbeda secara signifikan, yaitu kedua kelompok berada pada kategori sedang sedangkan pada nilai *posttest* yaitu setelah kelompok eksperimen menggunakan metode bermain peran menunjukkan minat belajarnya meningkat ke kategori sangat tinggi sedangkan kelompok kontrol masih berada kategori sedang. Hal ini disebabkan berbeda halnya dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan metode bermain peran hal ini membuat siswa lebih cenderung mendengarkan ceramah, sehingga lebih pasif. Dalam pembelajaran ini, guru lebih banyak terlibat kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa lebih banyak memfokuskan pada buku pegangan siswa yang mengakibatkan kurang memahami secara mendalam substansi materinya.

Lingkungan, materi dan karateristik siswa. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran yang baik, pada dasarnya tergantung kebutuhan guru. Sebaiknya sesuai dengan materi yang akan diberikan pada waktu itu, metode yang baik, sebaiknya mampu membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran bukan sebaliknya. Pemilihan metode sebaiknya mengacu kepada kebutuhan peserta didik guna mempermudah proses belajar siswa.

Pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap minat belajar IPS siswa kelas V SD Jenemadinging Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa. Dari hasil pengujian hipotesis dengan uji *t* diperoleh nilai thitung = $7,845 $> ttabel = $1,67866 $pada taraf Signifikan α = 0.05, dengan demikian H0 ditolak dan hipotesis alternatif H1 diterima. Dengan kata lain ada pengaruh positif terhadap minat belajar pada kelas eksperimen.

Dari hasil penghitungan terlihat bahwa hasil belajar kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 149,00 dan kelompok kontrol sebesar 109,65 Dengan demikian metode bermain peran berpengaruh positif terhadap minat belajar IPS di SD Jenemadinging Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa.

Perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut disebabkan oleh adanya perbedaan perlakuan. Pada kelompok eksperimen yang diberi metode melalui metode bermain peran *.* Hal tersebut dapat memberikan pengaruh positif karena metode bermain peran adalah cara-cara yang dipergunakan guru dalam menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berbeda halnya dalam pembelajaran yang tidak menggunakan metode bermain peran membuat siswa lebih banyak mendengar ceramah, sehingga cenderung pasif. Dalam pembelajaran ini, guru lebih banyak mendominasi kegiatan pembelajaran. Siswa masih cenderung kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa lebih banyak memfokuskan pada buku pegangan siswa yang mengakibatkan kurang memahami secara mendalam substansi materinya.

Perbedaan aktifitas siswa pada kelas eksperimen ataupun kontrol diperoleh dari perbedaan cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pada kelas yang pembelajarannya menggunakan metode bermain peran (eksperimen), siswa lebih cenderung aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan pada kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional (kontrol), siswa lebih cenderung pasif, baik dalam merespon pertanyaan maupun mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru. Hal ini berhubungan dengan hasil tes belajar siswa yang menunjukkan adanya peningkatan setiap pertemuan yaitu pada kategori baik.

Data-data diatas dipertegas dengan adanya hasil analisis deskriptif dan inferensial yang menggambarkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran dalam proses pembelajaran memiliki hasil yang berbeda dengan pembelajaran IPS yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini terjadi karena perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pun berbeda.

Pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan metode bermain peran, diawali pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah metode bermain peran. Pembelajaran ini efektif digunakan karena melibatkan semua siswa dalam proses pembelajaran, semua siswa mempunyai kesempatan mengungkapkan pendapatnya.

Berdasarkan hasil pantauan yang dilakukan oleh peneliti pada kelas kontrol, guru lebih banyak memberikan materi dengan cara penjelasan dan catatan. Sehingga peserta didik merasa jenuh karena waktunya hanya dihabiskan untuk mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi. Hal inilah yang membuat siswa tersebut memiliki minat belajar yang diperoleh kelas kontrol lebih rendah dibandingkan minat belajar IPS yang diperoleh pada kelas ekperimen sehingga mempengaruhi pula hasil belajar yang diperolehnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka metode bermain peran dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada kelas V SD Jenemadinging Kecamatan parangloe Kabupaten Gowa. Metode bermain peran ini hanya cocok digunakan pada kelas tinggi misalnya kelas IV, V dan VI karena pembelajaran ini menekankan kemampuan berfikir mental, menemukan konsep dan kemampuan menganalisis materi. Jika dilihat dari segi muatan materi, metode bermain peran ini hanya cocok digunakan pada materi yang bersifat penemuan, karena proses pembelajarannya ditekankan pada aspek menemukan konsep dan menganalisis temuan.

1. **Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hasil yang diperoleh sebagaimana yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka pada bagian ini disajikan kesimpulan sebagai implikasi dari hasil yang diperoleh. Adapun kesimpulannya adalah Penerapan Metode Bermain Peran pada mata pelajaran IPS sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran yang telah direncakan yang terdiri atas pemanasan suasana kelompok, seleksi partisipan, pengaturan setting, persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat, pemeranan, dan diskusi dan evaluasi pada umumnya terlaksana dengan baik.

Minat belajar siswa kelas V SD Jenemadinging Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa menggunakan metode bermain peran tinggi dibandingkan dengan minat belajar siswa yang tidak menggunakan metode bermain peran*.*

Terdapat pengaruh minat belajar pada mata pelajaran IPS pada siswa kelompok V yang diajar menggunakan metode bermain peran dengan siswa yang menggunakan pembelajaran lainnya di SD Jenemadinging Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa

Sesuai dengan kesimpulan tersebut, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut bagi guru diharapkan agar menerapkan metode bermain peran sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Bagi peneliti selanjutnya, khususnya yang berkecimpung dalam pendidikan dasar, penelitian yang dilakukan dalam studi ini, hanya mengungkapkan salah satu penggunaan metode pembelajaran saja yang ada kaitannya dengan minat siswa, dan masih banyak lagi metode-metode lain yang belum diungkapkan dalam penelitian ini. Untuk itu disarankan bagi peneliti yang berminat untuk melakukan kajian lebih lanjut dan lebih mendalam.

**Daftar Pustaka**

Abdul Azis Wahab, (2009). *Metode dan Model-model Mengajar.* Bandung: Alfabeta. CV.

Ahmadi, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu.* Jakarta: Prestasi Pustaka Publiaher

Hamid, 2011. *Pendidikan dan Pembelajaran*. Pustaka Setia; Jakarta

Hamzah B. Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara

Rudy Gunawan. 2011. Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi.Bandung: Alfabeta.

Sudarsono. (2003). *Motivasi dan Minat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Suwangsih. (2006). *Pendidikan IPS (Konsep dan Pembelajaran)*. PT Remaja. Rosdakarya

Yaba. 206. *Ilmu Pengetahuan Sosial 1.* Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Makassar.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif.* Bandung: Alfabeta.