



## Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 02 Bengkayang

Nana Ariyanti ✉, Institut Shanti Bhuna

Hendrikus Torimtubun, Institut Shanti Bhuna

✉ [nanaariyanti0@gmail.com](mailto:nanaariyanti0@gmail.com)

**Abstract:** This study aims to analyze the application of the Role Playing model to improve students' interest in learning in the subject of science class V SDN 02 Bengkayang. The approach used by the researcher is Classroom Action Research (CAR) which will be carried out through two cycles, each cycle is carried out in two meetings. Research data were collected through questionnaires and observation sheets. The learning interest questionnaire has 4 indicators that researchers will see whether they have increased or not in cycles I and II. Based on the results of the study, it shows that the indicator of feelings of pleasure is 68% (high), student interest is 60% (sufficient), student attention is 58% (sufficient), student involvement is 54% (sufficient), in cycle I it is still not in accordance with the target of success because there are several indicators that are still in the sufficient category. After the researcher conducted cycle II, the results of the study on all indicators showed a significant increase such as, indicators of feelings of pleasure 80% (high), student interest 74% (high), student attention 70 (high), and student involvement 66% (high). This shows that in each indicator of cycle I and cycle II there was an increase of 16% for the indicator of feelings of pleasure, 14% student interest, 12% student attention, and 12% student involvement. It can be concluded that the application of the Role Playing model also plays an important role in increasing students' interest in learning science subjects from the sufficient category to increasing to the high category.

**Keywords:** Role Playing Model, Learning Interest, IPAS

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model *Role Playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 02 Bengkayang. Pendekatan yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan dilakukan melalui dua siklus, setiap siklus dilakukan dua pertemuan. Data penelitian dikumpulkan melalui angket dan lembar observasi. Angket minat belajar ada 4 indikator yang akan di lihat peneliti apakah meningkat atau tidak di siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa indikator perasaan senang 68% (tinggi), ketertarikan siswa 60% (cukup), perhatian siswa 58% (cukup), keterlibatan siswa 54% (cukup), pada siklus I masih belum sesuai dengan target keberhasilan karena ada beberapa indikator yang masih dalam kategori cukup. Setelah peneliti melakukan siklus II hasil penelitian pada semua indikator menunjukan peningkatan yang cukup besar seperti, indikator perasaan senang 80% (tinggi), ketertarikan siswa 74% (tinggi), perhatian siswa 70 (tinggi), dan keterlibatan siswa 66% (tinggi). Hal ini menunjukan bahwa pada setiap indikator siklus I dan siklus II mengalami peningkatan 16% untuk indikator perasaan senang, 14% ketertarikan siswa, 12% perhatian siswa, dan 12% keterlibatan siswa. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* juga berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yang dari kategori cukup hingga meningkat sampai kategori tinggi.

**Kata kunci:** Model *Role Playing*, Minat Belajar, IPAS

**Received** 30 Mei 2025; **Accepted** 8 Juni 2025; **Published** 10 Agustus 2025

**Citation:** Ariyanti, N., & Torimtubun, H. (2025). Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 02 Bengkayang. *Jurnal Jendela Pendidikan*, Vol 5 (03), 501-508.



Copyright ©2025 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan pada masa ini diharapkan mampu menerapkan belajar secara holistik. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dan lingkungan sekitar. Seseorang dalam proses pembelajaran harus memiliki minat yang kuat agar kegiatan belajar dapat berjalan secara optimal. Minat belajar adalah kecenderungan dalam diri siswa berupa perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan dalam belajar.

Penanaman minat belajar yang kuat merupakan prasyarat yang sangat diperlukan bagi siswa yang ingin mencapai hasil belajar yang optimal, khususnya dalam ranah pendidikan sains (Wiradarma et al., 2021). Siswa yang menunjukkan minat belajar yang menonjol cenderung lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga menumbuhkan lingkungan yang kondusif untuk meningkatkan pemahaman dan retensi materi pelajaran (Nihayati et al., 2022). Sebaliknya, kurangnya minat yang nyata dapat menimbulkan kepasifan, menghambat pemahaman, dan akhirnya merusak kinerja akademik (Selvi & Alannasir, 2018). Model *Role Playing* merupakan strategi pengajaran yang menonjolkan perwujudan nilai dan emosi melalui pemeragaan karakter tertentu dalam konteks dramatis, menghadirkan jalan yang berpotensi efektif untuk menambah keterlibatan siswa dan, akibatnya, hasil belajar mereka dalam sains (Sudaryanto, 2022). Penerapan permainan peran dalam kelas tidak hanya menjanjikan untuk mendorong keterlibatan siswa tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep ilmiah yang lebih mendalam dan tahan lama.

*Role Playing* merupakan pendekatan pedagogis dinamis yang berakar pada eksplorasi dimensi individu dan sosial pendidikan (Abdullah, 2017). Metode ini memfasilitasi aktualisasi potensi siswa dan mendorong pengembangan keterampilan interpersonal, yang meliputi komunikasi, kerja sama, dan empati. Penerapan bermain peran dalam lingkungan kelas memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang cermat, dimulai dengan pemilihan skenario yang relevan dengan kurikulum dan sesuai dengan latar belakang pengalaman siswa.

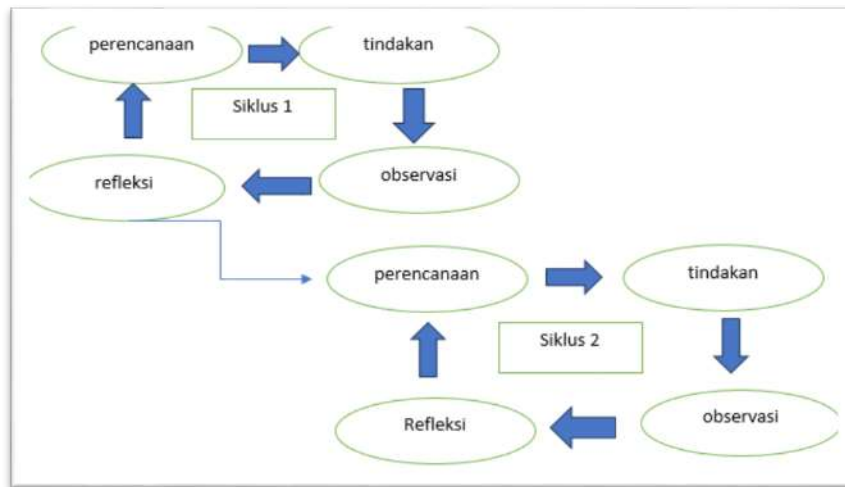
Penggunaan model konvensional yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran di SDN 02 Bengkayang membuat siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas dan menyebabkan siswa sibuk dengan kegiatan lain dari pada fokus pada pelajaran. Siswa juga mengalami penurunan minat belajar dikarenakan model pembelajaran yang digunakan oleh guru terlalu membosankan dan terfokus pada guru saja tetapi tidak pada siswa. Oleh sebab itu peneliti menerapkan penggunaan model *role playing* yang dianggap mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. *Role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

Tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengetahui apakah penerapan model *role playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 02 Bengkayang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS disekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah yang dialami oleh siswa pada saat pembelajaran di kelas. Masalah yang selalu di hadapi oleh semua wali kelas adalah tentang rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif yaitu kerjasama antara peneliti dan juga wali

kelas yang bersangkutan untuk mengatasi permasalahan yang ada dikelas. Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan dua siklus selama bulan April 2025 di kelas V SDN 02 Bengkayang dengan materi Ekosistem Yang Harmoni. Masing-masing siklus pada pelaksanaan PTK terdiri dari beberapa kegiatan seperti perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.



**Gambar 1.** Siklus PTK

Subyek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 29 peserta didik di SDN 02 Bengkayang. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah dengan angket dan observasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada beberapa seperti lembar data observasi guru dan siswa serta lembar soal angket sebagai berikut.

#### Lembar data observasi

Lembar observasi berisi tentang hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti untuk melihat aktivitas pembelajaran siswa selama kegiatan pembelajaran. Lembar observasi pada penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu untuk kegiatan guru dan kegiatan siswa dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *role playing*. Adapun lembar observasi guru disajikan pada tabel dibawah.

**Tabel 1.** Lembar observasi guru

Aspek	Indikator	No. Item
Melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model <i>role playing</i> .	1. Kegiatan awal	1,2,3,4
	2. Kegiatan inti	5,6,7,8,9,10
	a. Penggunaan model <i>role playing</i>	5
	<i>Persiapan</i>	
	• Guru menentukan topik atau tema.	5
	• Guru membentuk kelompok kecil.	6
	• Pembagian peran dan menyiapkan skenario	7
	<i>Pelaksanaan</i>	
	• Menjelaskan tujuan dan tata cara kegiatan <i>role playing</i>	8
	• Siswa memerankan karakter sesuai peran yang diberikan.	9
	• Guru dan kelompok lain mengamati proses dan hasil bermain peran.	10
3. Kegiatan penutup	<i>Penutup</i>	11
	• Melakukan diskusi kelas untuk menganalisis peran, tindakan dan hasil yang diperoleh.	11
	• Evaluasi pemahaman siswa terhadap materi	12
	• Ajak siswa untuk merefleksikan pengalaman selama bermain peran.	13
Jumlah		13

**Tabel 2.** Lembar Observasi Siswa

Aspek	Indikator	No.item
Melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model <i>role playing</i>	1. Kegiatan awal	1,2,3
	2. Kegiatan inti	4,5,6,7,8,9,10
	a. Penggunaan model <i>role playing</i>	4
	<i>Persiapan</i>	
	•menentukan topik atau tema.	5
	•Guru membentuk kelompok kecil.	6
	•Pembagian peran dan menyiapkan skenario	7
	<i>Pelaksanaan</i>	
	•Menjelaskan tujuan dan tata cara kegiatan <i>role playing</i>	8
	•Siswa memerankan karakter sesuai peran yang diberikan.	9
	• mengamati proses dan hasil bermain peran.	10
	3. Kegiatan penutup	11
	<i>Penutup</i>	
	•Melakukan diskusi kelas untuk menganalisis peran,tindakan dan hasil yang diperoleh.	11
	•Evaluasi pemahaman siswa terhadap materi	12
	•siswa merefleksikan pengalaman selama bermain peran.	13
Jumlah		13

**Lembar Soal Angket.**

Lembar data tes yang berisi hasil untuk mengukur seberapa besar minat belajar siswa dan seberapa besar siswa menguasai materi yang diberikan. Minat belajar peserta didik yang diamati dalam penelitian antara lain yaitu : (1) perasaan senang, (2) ketertarikan, (3) perhatian dan (4) keterlibatan dalam bentuk angket. angket minat terdiri dari 20 pertanyaan yang terdiri dari pertanyaan positif dan negatif. Adapun kisi-kisi lembar angket dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3.** Kisi-kisi lembar angket

No	Indikator	Butir		Total butir
		(+)	(-)	
1	Perasaan senang	1,2	3	3
		4	5	2
		6	7	2
2	Ketertarikan siswa	8	9	2
		10,11	12	3
3	Perhatian siswa	13,14	15	3
4	Keterlibatan siswa	16,17	18	3
		19	20	2
Jumlah keseluruhan				20

(Sumber : Slameto, 2010)

Pada kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti kepada siswa yang ada dikelas untuk mengetahui kegiatan pembelajaran seperti apa yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Data yang sudah dikumpulkan dapat dilihat kembali melalui hasil pengamatan dalam observasi aktivitas guru dan siswa yang mendukung temuan pada penelitian PTK ini. Data tentang minat belajar pada lembar observasi akan diberikan penilaian, kemudian akan di analisis pada setiap pertemuan siklus dan akan diberi kategori sebagaimana yang di tunjukan pada tabel berikut.

**Tabel 4.** Kriteria minat belajar siswa

Persentase minat	Kategori
80% < pm ≤ 100%	Sangat tinggi
60% < pm ≤ 80%	tinggi
40% < pm ≤ 60%	cukup
20% < pm ≤ 40%	kurang
pm ≤ 20%	Sangat kurang

(Sumber : Suyitno, 2004:73)

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini terutama khususnya pada masing-masing siklus yang akan dilalui apabila hasil presentase rata-rata nilai minat belajar siswa dengan kategori tinggi. Sebaliknya apabila hasil penelitian dalam sebuah siklus masih dibawah kategori keberhasilan, maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya dengan memperbaiki dari hasil refleksi pada proses perencanaan di siklus berikutnya.

## HASIL PENELITIAN

Sebelum kegiatan perencanaan pada siklus 1 dilakukan, peneliti melakukan observasi dan kajian literatur kepada guru sebagai wali kelas untuk menyiapkan segala keperluan dalam kegiatan perencanaan. Sebagaimana yang diungkapkan Melaputri Dkk (Awalia, Ika Ari Pratiwi, & Kironoratri, 2021) berpendapat bahwa minat belajar siswa dapat ditimbulkan dengan cara menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan menuntut keaktifan siswa, maka secara perlahan akan timbul minat belajar pada diri siswa dan pada akhirnya bermuara pada hasil belajar yang optimal pula. Indikator dari minat belajar yaitu adanya upaya dalam memenuhi kebutuhan belajarnya seperti perasaan senang saat mengikuti pembelajaran, ketertarikan siswa pada materi yang dipelajari, perhatian siswadalam proses pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam mengerjakan tugas serta menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan indikator diatas, maka dalam perencanaan akan dibuat lembar soal angket yang memuat indikator : (1) perasaan senang, (2) ketertarikan siswa, (3) perhatian siswa, (4) keterlibatan siswa. Minat belajar mempunyai peranan yang cukup penting bagi siswa dan juga sangat mempengaruhi perilaku atau tingkah laku siswa. Siswa yang minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran akan cenderung berusaha lebih giat dalam pembelajaran, berbeda dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah (Dores Et Al., 2019). Lingkungan sekitar juga dapat memberikan pengaruh terhadap minat belajarnya yaitu guru. Dengan cara mengubah cara dan model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru. Model pembelajaran *role playing* adalah bagian dari proses pembelajaran inovatif dan kreatif yang sangat relevan untuk diterapkan dalam materi pembelajaran Ekosistem Yang Harmoni. Pemilihan model pembelajaran *role playing* dapat dijadikan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa, membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan dan memberikan pengalaman baru yang positif bagi siswa karena mereka akan di ajak untuk melakukan kegiatan bermain peran dalam proses pembelajaran di kelas.

### Siklus 1

Menentukan permasalahan yang ditemui pada kegiatan observasi sebelum dilakukannya penelitian siklus 1 adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran. Meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sebagai bagian dalam mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran. Sebelum pelaksanaan perbaikan pembelajaran, maka perlu dilaksanakan perencanaan antara lain : (1) mempersiapkan modul ajar yang sesuai dengan model *role playing* siklus 1 untuk dua pertemuan yang akan dilaksanakan di kelas, (2) menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang dipelajari yaitu materi Ekosistem Yang Harmoni, (3) membuat lembar soal observasi untuk guru dan siswa, dan (4) membuat lembar soal angket untuk minat belajar siswa. Pelaksanaan siklus 1 pada pertemuan pertama dilakukan selama pembelajaran 2 x 35 menit di hari Selasa, 22 April 2025. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 23 April 2025 dengan alokasi waktu yang sama yaitu 2 x 35 menit. Kegiatan pembelajaran

yang dilakukan pada kedua pertemuan tersebut meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Sedangkan kegiatan penutup pada siklus 1 yang dilaksanakan pada pertemuan kedua, peneliti mengambil data minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS dengan memberikan angket kepada siswa. Berikut adalah pengolahan data minat belajar yang dilakukan pada siklus 1.

**Tabel 5.** Minat belajar pada siklus 1

Indikator	Skor %	
	Indikator	Keterangan
Perasaan Senang	64	Tinggi
Ketertarikan Siswa	60	Cukup
Perhatian Siswa	58	Cukup
Keterlibatan Siswa	54	Cukup

Selama kegiatan observasi pada pembelajaran dilihat dari minat belajar siswa, masih terdapat beberapa siswa yang masih perlu ditingkatkan lagi minat pada pembelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan pada tabel diatas, dimana siswa masih cukup dalam hal ketertarikan, perhatian dan keterlibatan saat proses pembelajaran. Minat belajar yang cukup ditimbulkan karena tingkat kesulitan materi ekosistem yang harmoni dan tingkat bermain peran yang dilakukan oleh siswa, pembelajaran yang masih monoton serta masih sulit untuk dipahami oleh siswa. Dari tabel diatas diperlihatkan bahwa minat belajar dengan skor 68% (tinggi) pada indikator perasaan senang, 60% (cukup) pada indikator ketertarikan siswa, 58% (cukup) pada indikator perhatian siswa, 54% (cukup) pada indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini perlu ditingkatkan dan dievaluasi oleh peneliti sebagai salah satu bahan observasi perencanaan untuk siklus II. Setelah pelaksanaan pada siklus I, peneliti melakukan diskusi dengan dosen pembimbing untuk melanjutkan di siklus II karena rerata dari setiap indikator yang ditampilkan pada siklus I adalah 60% masih dalam kategori cukup.

### **Siklus II**

Pada siklus I fase pemberian stimulasi ditunjukkan dengan penggunaan media ajar interaktif yang dibuat oleh guru, namun melalui hasil data minat belajar siswa masih cukup untuk indikator ketertarikan siswa, perhatian siswa dan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil diskusi, maka untuk siklus II peneliti akan merencanakan media ajar yang lebih interaktif agar dapat meningkatkan indikator ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Agar pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II dapat dilaksanakan secara optimal, maka perlu disusun perencanaan sebagai berikut : (1) menyusun kegiatan pertemuan, (2) menyiapkan media pembelajaran interaktif, (3) penggunaan gambar untuk kegiatan bermain peran, dan (4) membuat lembar soal angket minat belajar siswa. Tahap pelaksanaan siklus II pertemuan yang pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 29 April 2025 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 30 April 2025 dengan alokasi 2 x 35 menit.

Kegiatan pembelajaran pada kedua pertemuan tersebut, meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan kegiatan penutup. Pertemuan pertama siklus II ini siswa melakukan sintaks pembelajaran seperti : orientasi terhadap masalah yang diberikan oleh guru yaitu bermain peran sesuai dengan peran komponen yang mereka pilih dalam suatu ekosistem, mengorganisasi siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, hingga mereka menyelesaikan tugas kelompok berupa LKPD yang diberikan oleh guru berupa peran komponen dalam ekosistem yang harmoni. Kegiatan inti yang belum selesai akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya. Pada kegiatan penutup yang dilakukan pada siklus II, peneliti memberikan lembar soal angket kepada siswa dan memperoleh data minat belajar sebagai berikut:

**Tabel 6.** Minat Belajar Pada Siklus II

Indikator	Skor (%)	
	Indikator	Keterangan
Perasaan Senang	80	Tinggi
Ketertarikan Siswa	74	Tinggi
Perhatian Siswa	70	Tinggi
Keterlibatan Siswa	66	Tinggi

Pada data diatas semua indikator minat belajar siswa mencapai nilai yang sangat bagus yaitu tinggi, sudah terlihat peningkatan dari masing-masing indikator minat belajar siswa yang ditunjukkan pada tabel 3. Pada akhirnya penelitian tindakan kelas ini selesai pada akhir siklus II karena rerata minat belajar siswa sudah mencapai kriteria tinggi dan mengalami peningkatan yang cukup baik.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data minat belajar siswa pada siklus I dan siklus II, terjadi peningkatan pada setiap indikator seperti: perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan keterlibatan siswa. Data peningkatan dari kedua siklus dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 7.** Data Perbandingan Minat Belajar Siklus I Dan II

Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
	%	%	%
Perasaan Senang	64	80	16
Ketertarikan Siswa	60	74	14
Perhatian Siswa	58	70	12
Keterlibatan Siswa	54	66	12

Berdasarkan hasil pada tabel 7, dapat dilihat data minat belajar siswa yang mengalami peningkatan pada semua aspek indikator minat. Namun persentase peningkatan tertinggi pada indikator perasaan senang, sedangkan untuk persentase terendah terjadi ada pada aspek keterlibatan siswa. Ini disebabkan oleh adanya rasa malu dan kurang percaya diri siswa yang membuat beberapa siswa menjadi kurang berminat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Putrayasa, Syahrudin dan Margunayasa (2014) bahwa pentingnya minat belajar itu dapat mempengaruhi keantusiasan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Beberapa teori juga menyatakan bahwa minat belajar sangat penting dimiliki oleh siswa karena minat dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Seperti menurut Sabri (Syardiansah,2016) minat belajar adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat segala sesuatu secara terus menerus yang mana dapat memperbaiki keaktifan siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar menjadi baik. Oleh sebab itu minat belajar yang ditumbuhkan melalui model pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa lebih berminat lagi dalam pembelajaran disekolah. Jadi Minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya dalam proses pembelajaran agar mendapatkan hasil yang baik (Slameto (Anggraini, 2013)).

Penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa yang awalnya pada siklus I tergolong pada kategori cukup dan meningkat pada siklus II yang tergolong kategori tinggi, sehingga sudah sesuai dengan kriteria pelaksanaan penelitian tindakan kelas, dan dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa sudah berhasil memenuhi indikator keberhasilan. Penerapan model *Role Playing* sudah sesuai dengan strategi, metode dan juga sudah disesuaikan dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan penerapan model *Role Playing*.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menerapkan model *Role Playing* mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari materi Ekosistem Yang Harmoni di kelas V SDN 02 Bengkayang. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil minat belajar yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Masalah yang kontekstual dan adanya kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh guru dalam penerapan model *Role Playing* membuat siswa mampu memperoleh pemahaman baru tentang materi Ekosistem Yang Harmoni dalam kehidupan sehari-hari. Kesimpulan ini memberikan pemahaman bahwa guru bisa meningkatkan minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran yang dipilih oleh guru sesuai dengan materi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Wiradarma, K. S., Suarni, N. K., & Renda, N. T. (2021). Analisis hubungan minat belajar terhadap hasil belajar daring IPA siswa kelas III sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 408-415
2. Selvi, N., & Alannasir, W. (2018). Penerapan Model Kooperatif Tipe TSTS Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(2), 87-95.
3. Nihayati, N., Said, M., & Wahyuningsih, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Penerapan Apersepsi Visual Menggunakan Model Problem Based Learning. *Journal LaGeografia*, 20(3), 395.
4. Sudaryanto, B. W. (2022). MENINGKATKAN KEAKTIFAN BERKOMUNIKASI MELALUI MODEL ROLE PLAYING. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(1), 32-41.
5. Abdullah, A. (2016, December). Instilling values character education through playing role model in learning history. In *International Conference on Ethics in Governance (ICONEG 2016)* (pp. 36-39). Atlantis Press.
6. Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
7. Does, O. J., Huda, F. A., & Riana, R. (2019). Analisis minat belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar negeri 4 sirang setambang tahun pelajaran 2018/2019. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38-48.
8. Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
9. Putrayasa, I. M., Syahrudin, S. P., & Margunayasa, I. G. (2014). Pengaruh model pembelajaran discovery learning dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA siswa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).
10. Rilianti, A. P., & Huda, M. M. (2025, January). PENGGUNAAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SDN NGIJO 1 MALANG. In *Prosiding SENTRATAMA (Seminar Transformasi dan Teknologi Pendidikan STKIP Al Hikmah)* (Vol. 1, No. 1, pp. 261-275).
11. Sofyatiningrum, E., Ulumudin, I., & Perwitasari, F. (2019). Kajian umpan balik guru terhadap hasil belajar siswa. *Indonesian Journal of Educational Assesment*, 2(2), 56.

## PROFIL SINGKAT

**Nana Ariyanti** adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Institut Shanti Bhuana. Ia juga memiliki semangat yang tinggi dalam bidang pendidikan sekolah dasar dan juga dalam meningkatkan minat belajar siswa pada saat pembelajaran dikelas.

**Hendrikus Torimtubun** adalah dosen pembimbing Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Institut Shanti Bhuana. Ia juga aktif dalam penulisan berbagai jurnal dan aktif dalam proyek penelitian yang ada di Institut Shanti Bhuana.