



# PROSIDING SENADA 2019

**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR**

**Sinergitas Pendidikan Dasar & Revolusi  
Industri 4.0 dalam Mengembangkan  
Karakter & Motorik  
Generasi Milenial**

**Surabaya, 28 September 2019**



**PENERBIT BINA GURU**

**PROSIDING**

**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR  
(SENADA) PERTAMA  
TAHUN 2019**

**“Sinergitas Pendidikan Dasar & Revolusi Industri 4.0 dalam  
Pengembangan Karakter dan Motorik Generasi Milenial”**

**Surabaya, 28 September 2019**



**Oleh: Bina Guru**  
**ISBN: 978-623-7563-03-7**

## PROSIDING

### Seminar Nasional Pendidikan Dasar (SENADA) Pertama Tahun 2019

“Sinergitas Pendidikan Dasar & Revolusi Industri 4.0 dalam Pengembangan Karakter dan Motorik Generasi Milenial”

#### Steering Committee

1. Lina Wijayanti, M.Pd.
2. Mohammad Zahri, M.Pd.

#### Editor Committee

1. Adhy Putri Rilianti, M.Pd.
2. Wulida Arina Najwa, M.Pd.
3. Rizky Kusuma Wardani, M.Pd.
4. M. Misbachul Huda, M.Pd.
5. Slamet Widodo, M.Pd.

#### Division

1. Koordinator Lapangan : Wahed Dussawal
2. Acara : Muhammad Hatim
3. Administrasi : Rizki Alvin Rahmatullah
4. Dokumentasi : Muhammad Ihdal Husnayain
5. Konsumsi : Ahmad Hafidz Kurniawan
6. Hubungan masyarakat : Moh. Miftachul Huda

#### Reviewer

Dr. Wuri Wuryadani, M.Pd.

#### Setting & Typeset

1. Amar
2. M. Alvin Busyro
3. John Kennedy

#### Cover

Syahril

Penerbit



Bina Guru

ISBN: 978-623-7563-03-7

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmanirrahim*

*Alhamdulillahirobbilalamin*, puji syukur ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah yang telah diberikan kepada kita semua, sehingga buku Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar (SENADA) Pertama tahun 2019 dengan tema "Sinergitas Pendidikan Dasar dan Revolusi Industri 4.0 dalam Mengembangkan Karakter dan Motorik Generasi Milenial" pada tanggal 28 September 2019 dapat terwujud. Tema tersebut dipilih dengan alasan untuk memberikan perhatian dunia akademik tentang pentingnya pendidikan karakter dan motorik anak dalam menghadapi era teknologi dalam revolusi industri 4.0.

Para akademisi nasional telah banyak menghasilkan penelitian yang berkaitan dengan pendidikan dasar, namun masih banyak yang belum didiseminasikan dan dipublikasikan secara luas, sehingga tidak dapat diakses oleh masyarakat yang membutuhkan. Atas dasar tersebut, SENADA ini menjadi salah satu ajang bagi para akademisi nasional untuk mempresentasikan penelitiannya, sekaligus bertukar informasi dan memperdalam masalah penelitian, serta mengembangkan kerjasama yang berkelanjutan.

Seminar ini diikuti oleh peneliti-peneliti dari berbagai bidang ilmu dari seluruh Indonesia, yang telah membahas berbagai bidang kajian dalam bidang pendidikan dasar dalam rangka memberikan pemikiran dan solusi untuk memperkuat peran Indonesia dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Artikel yang terkumpul dari para akademisi tersebut kemudian dihimpun dalam satu prosiding. Buku prosiding tersebut memuat sejumlah artikel hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para pakar, praktisi, dan mahasiswa pendidikan dasar baik di sekolah maupun di perguruan tinggi yang dikumpulkan dan ditata oleh tim panitia seminar nasional pendidikan dasar tersebut. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankan kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ketua STKIP Al Hikmah, Bapak Mohammad Zahri, M.Pd. yang telah memfasilitasi semua kegiatan seminar nasional pendidikan dasar ini.
2. Bapak/Ibu dosen dan mahasiswa segenap panitia seminar nasional pendidikan dasae, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya demi suksesnya kegiatan ini.
3. Bapak/Ibu dosen, Bapak/Ibu guru, dan mahasiswa penyumbang artikel hasil penelitiannya dalam kegiatan ini.

Semoga buku prosiding ini dapat memberi kemanfaatan bagi kita semua, untuk kepentingan pengembangan ilmu, pendidikan, dan teknologi. Di samping itu, diharapkan juga dapat menjadi referensi bagi upaya pembangunan bangsa dan negara.

Terakhir, tiada gading yang tak retak. Mohon maaf jika ada hal-hal yang kurang berkenan. Saran dan kritik yang membangun tetap kami tunggu demi kesempurnaan buku prosiding ini.

Surabaya, 28 September 2019

Bina Guru

STKIP Al Hikmah

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
Pengembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0	
<b>Fattah Hanurawan</b> .....	<b>1</b>
Pengembangan Soal Kognitif <i>Higher Order Thinking Skills</i> Materi IPA pada Pembelajaran Tematik SD Kelas VI	
<b>Adhy Putri Rilianti &amp; Trias Mira Hastuti</b> .....	<b>7</b>
Optimalisasi Pembimbingan Akademik Mahasiswa melalui Pemetaan Kompetensi Personal	
<b>Andi Wibowo &amp; Nurul Lail Rosyidatul Mu'ammah</b> .....	<b>12</b>
Pemanfaatan Media Video Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar	
<b>Anggra Lita Sandra Dewi &amp; Lailatul Mubarakah</b> .....	<b>21</b>
Pengembangan Kit IPA Sederhana Materi Magnet dengan Pendekatan <i>Guided Discovery</i> untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar	
<b>Anna Roosyanti &amp; Frisca Miranda Pasaribu</b> .....	<b>28</b>
Studi Komparasi Logika Berhitung Siswa SD dan Calon Guru SD di Surabaya	
<b>Azhar Chairin, Muhammad Hatim, &amp; Lina Wijayanti</b> .....	<b>35</b>
Literasi Abad 21: Apakah Berhubungan dengan Keterampilan Menulis?	
<b>Cholifah Tur Rosidah</b> .....	<b>40</b>
Penerapan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> Adaptasi Permainan Monopoli dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	
<b>Diah Yovita Suryarini &amp; Magdalena Kunthie Retnaningtyas</b> .....	<b>45</b>
Pengaruh Model Pembelajaran Mitigasi Bencana terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar	
<b>Diyas Age Larasati &amp; Putri Wulandari</b> .....	<b>52</b>
Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Semarang	
<b>Dwi Putriana Naibaho &amp; Lailatul Fitriyah</b> .....	<b>58</b>
Pola Asuh Orang Tua terhadap Pendidikan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Anak Kelas IV SDN Saobi I	
<b>Firman Tsabbitt Abqari</b> .....	<b>63</b>
Penerapan Media Video dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada Siswa Sekolah Dasar	
<b>Friendha Yuanta &amp; Rissanti Ayudita Oktaviery Gultom</b> .....	<b>69</b>
Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> di Sekolah Dasar	

<b>Henik Nur Khofiyah, Anang Santoso, &amp; Sa'dun Akbar</b> .....	<b>73</b>
Analisis Alur Berpikir Siswa SD Laboratorium Unesa tentang Logika Berhitung	
<b>Lina Wijayanti &amp; Sri Lestari</b> .....	<b>79</b>
Botazel ( <i>Block Botani Puzzle</i> ): Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif sebagai Upaya Menanamkan Minat Bertani dan Minat Baca bagi Siswa Sekolah Dasar	
<b>Lindawati</b> .....	<b>84</b>
Mengukur Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar dengan Tes Tulis Mengacu pada Indikator <i>Facione</i>	
<b>M. Misbachul Huda</b> .....	<b>91</b>
Analisis Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Ringan di Sekolah Dasar Inklusi	
<b>Melik Budiarti &amp; Candra Dewi</b> .....	<b>98</b>
Profil Perkuliahan Mahasiswa PGSD UM dengan Model Learning Cycle 5E untuk Menanamkan Konsep Permutasi dan Kombinasi	
<b>Mochamad Bahtiar Arif, Armando. G. Orlando Nguru, Oktania Anggraini Wulandari, Firman Tsabit Abqari</b> .....	<b>103</b>
Hubungan Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas VI SD pada Materi Bangun Datar	
<b>Patri Janson Silaban &amp; Asnita Hasibuan</b> .....	<b>109</b>
<i>Role Playing</i> dalam Peningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar	
<b>Reza Syehma Bahtiar &amp; Ilham Nuril Fahmi</b> .....	<b>118</b>
Praktik Teori Humanisme, Pengaruhnya terhadap Literasi Digital dan Kemampuan Berinovasi Mahasiswa	
<b>Rizal, Arif Firmansyah, &amp; Muhammad Aqil</b> .....	<b>123</b>
Urgensi Literasi Digital Era Revolusi Industri 4.0 di Kalangan Siswa Sekolah Dasar	
<b>Rizky Kusuma Wardani &amp; Wahed Dussawal</b> .....	<b>133</b>
Pengukuran Karakter Teladan Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Pra-Perkuliahan Habitiasi	
<b>Slamet Widodo &amp; Muchlisin</b> .....	<b>139</b>
Guru Sejati Berhati Mulia dan Ketahananmalangan Menerapkan Pembelajaran Tematik Terpadu	
<b>Sugeng &amp; Marzuki</b> .....	<b>144</b>
Media Pembelajaran Tematik <i>Adobe Flash</i> Berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan di Sekolah Dasar	
<b>Tety Nur Cholifah &amp; Luthfiatus Zuhroh</b> .....	<b>152</b>
Kemampuan Motorik Kasar Anak Berdasarkan Pengaruh Ekonomi Keluarga	
<b>Titik Rohmatin &amp; Budhi Rahayu Sri Wulan</b> .....	<b>158</b>
Pengembangan Modul <i>Pop Up Book</i> Pada Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar	
<b>Titik Rohmatin &amp; Satrio Wibowo</b> .....	<b>164</b>
Desain Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berbasis Permainan Tradisional Egrang	
<b>Wulida Arina Najwa &amp; Muhammad Feri Fadli</b> .....	<b>170</b>

*Web Enhanced Course* Berbasis *Information Technology* sebagai Penunjang Keterampilan Berpartisipasi Siswa Sekolah Dasar

**Yudha Popiyanto & Salsabila Rafidah Ulfah Rusmi** ..... 177

Literasi Digital dengan Media Software Aplikasi Materi IPS SD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

**Zuni Eka Tiyas Rifayanti** ..... 182

## **ROLE PLAYING DALAM PENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

**Reza Syehma Bahtiar & Ilham Nuril Fahmi**

[syehma@gmail.com](mailto:syehma@gmail.com)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

### **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan karena pada pembelajaran saat ini, siswa dipandang sebagai subjek yang berkembang melalui pengalaman belajar sedangkan guru lebih berperan sebagai fasilitator dan motivator belajar bagi siswa, membantu dan memberikan kemudahan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar sesuai dengan kemampuannya. Namun yang terjadi selama ini, banyak guru yang mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat partisipasinya dan kurang mendapatkan pengalaman yang bermakna. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dan wawancara. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah meningkatnya minat belajar siswa sekolah dasar melalui metode *role playing*.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran sekolah dasar saat ini, siswa dipandang sebagai subjek yang berkembang melalui pengalaman belajar sedangkan guru lebih berperan sebagai fasilitator dan motivator belajar bagi siswa, membantu dan memberikan kemudahan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar sesuai dengan kemampuannya. Namun yang terjadi selama ini, banyak guru yang mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga minat belajar siswa menurun karena kurang terlibat partisipasi dan kurang mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Contohnya pada materi yang berhubungan dengan kegiatan sosial seperti jual beli dan kerja sama, kebanyakan guru hanya berceramah panjang lebar pada proses pembelajaran tanpa melibatkan aktivitas siswa di dalamnya. Selain dominasi guru, kurang variatifnya penyajian materi merupakan penyebab utama yang mengakibatkan siswa merasa jenuh dan tidak bersemangat dalam belajar sehingga siswa merasa kesulitan dalam mengerti, memahami dan menghafal konsep-konsep. Dengan pemahaman konsep yang cukup maka siswa akan mudah mengungkapkan pengalamannya tentang kegiatan-kegiatan sosial melalui sebuah cerita.

Dunia pendidikan pada masa ini diharapkan mampu menerapkan belajar secara holistik. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dan lingkungan sekitarnya (Bahtiar, 2013). Seseorang dalam belajar harus memiliki minat yang kuat agar proses belajar dapat berjalan secara optimal. Minat belajar adalah kecenderungan dalam diri peserta didik berupa peserta didik dalam perasaan senang, perhatian, konsentrasi, kesadaran dan kemauan untuk belajar. Minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik diasumsikan mampu meningkatkan prestasi belajarnya minat memberikan sumbangan keberhasilan belajar peserta didik. Bahan pelajaran, model, pendekatan atau metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat peserta didik menyebabkan prestasi belajar tidak optimal. Bernhard dalam Sardiman (2004) mengemukakan bahwa minat timbul atau muncul tidak secara tiba-tiba, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja,

dengan kata lain "minat" dapat menjadi penyebab kegiatan dan penyebab partisipasi dalam kegiatan. Minat adalah kecenderungan jiwa ke arah sesuatu karena siswa itu mempunyai arti bagi kita dan dapat memenuhi kebutuhan dan dapat menyenangkan bagi kita. Oleh karena itu, sesuatu yang tidak mempunyai arti bagi kita atau tidak sesuai dengan kebutuhan, maka akan timbul sama halnya dengan pelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan maka minat pun tidak ada waktu mempelajarinya.

Kegiatan belajar dapat berhasil dengan baik apabila ada pemusatan perhatian terhadap pelajaran dan salah satu faktor yang menyebabkan terpusatnya perhatian adalah minat. Begitupun sebaliknya bahan pelajaran yang tidak sesuai dengan minat anak, tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik bagi anak. Sehubungan dengan hal tersebut, guru harus mampu memelihara belajar siswa, kebutuhan anak, minat dan lain-lain supaya dapat menjami sikap positif pelajaran dan kesukaannya kepada pelajaran. Di samping itu juga mengembangkan motivasi dan minat anak yang pada dasarnya adalah membantu anak memilih bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajari dengan dirinya sendiri sebagai individu. Jika terdapat siswa yang berminat terhadap belajar, dapatlah diusahakan agar ia mempunyai minat yang lebih besar. Menurut Roejakers (1991) bahwa untuk membangkitkan minat siswa dapat dicapai dengan cara menghubungkan bahan pengajaran dengan suatu berita yang sudah diketahui kebanyakan anak atau dapat menciptakan suasana belajar yang efektif, efisien dan menyenangkan. Dari uraian di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa "minat" sangat penting dalam kegiatan belajar, karena tanpa adanya minat dalam suatu kegiatan pembelajaran, maka proses belajar tidak akan berjalan dengan baik dan pada akhirnya keberhasilan dalam belajar tidak tercapai dengan baik pula.

Banyak pilihan metode pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap suatu materi yang di dalamnya termuat beberapa konsep dari disiplin ilmu yang berbeda, salah satunya adalah metode

Bermain Peran (*Role Playing*). *Role playing* merupakan cabang dari metode simulasi yang di dalamnya meminta siapa saja yang terlibat di dalam strategi tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan (Wahab, 2009). Metode *role playing* sering disebut juga dengan metode sosio drama. Penggunaan metode ini pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku tokoh dalam hubungannya dengan masalah sosial (Suhanadji & Subroto, 2003). Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi di mana dan kapan saja (Al-lamri, 2006). Dari pengertian beberapa ahli di atas dapat diketahui bahwa metode bermain peran merupakan metode yang mengkondisikan siswa "memasuki diri" orang lain atau individu lain dan dengan perilaku seperti orang yang diperankannya. Dari kegiatan bermain peran, siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasinya yang menandai perilakunya.

Sebagai salah satu metode mengajar, bermain peran memiliki beberapa tujuan dan manfaat seperti misalnya yang dikemukakan oleh Shaffel dan Shaffel (Wahab, 2009) bahwa metode bermain peran mempunyai beberapa fungsi utama namun dua fungsi utamanya adalah *education for citizen* dan *group counseling* yang dilakukan oleh guru kelas. Uno (2009) mengemukakan bahwa tujuan dari penggunaan metode *Role Playing* antara lain: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Berdasarkan konsep-konsep yang dikemukakan di atas paling tidak tujuan penggunaan metode *Role Playing* yakni membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Artinya melalui

bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Suhanadji & Subroto (2003) mengemukakan bahwa dalam pelaksanaan metode bermain peran biasanya guru memperkenalkan suatu masalah, kemudian menunjuk beberapa orang siswa untuk memerankan tokoh tertentu sehubungan dengan pemecahan masalah tersebut. Peran tersebut dilakukan beberapa lama sambil disaksikan oleh siswa lain. Setiap adegan dapat dihentikan atau diteruskan sampai adegan dianggap selesai yang berarti masalah dianggap telah terpecahkan. Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa tahapan dari pelaksanaan metode bermain peran yaitu (1) pemanasan/persiapan, (2) pemilihan partisipan, (3) menyiapkan pengamat, (4) menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi ke dua, (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan. Tahap ke 7 dan 8 hanya dilakukan bila dalam proses memainkan peran, tujuan belum dapat dicapai.

Dalam metode bermain peran (*Role Playing*) ini siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa nantinya akan memerankan suatu kegiatan yakni melakukan aktivitas jual beli di pasar. Setelah itu siswa akan dapat dengan mudah menceritakan pengalamannya tentang kegiatan jual beli yang pernah dilakukannya. Kegiatan seperti ini membuat komunikasi dalam kelas berlangsung tidak hanya satu arah yakni dari guru ke murid, namun juga terjadi interaksi antar siswa untuk menggali pengetahuan-pengetahuan baru. Dengan demikian, minat belajar siswa akan mengalami peningkatan melalui *role playing*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Sedangkan untuk tahapan-tahapan penelitian adalah sebagai berikut:

### Tahap 1 Persiapan

1. Pengumpulan literatur
2. Pengumpulan data dan informasi
3. Pengumpulan data objek penelitian

#### Tahap 2 Analisis

1. Analisis masalah
2. Analisis variabel

#### Tahap 3 Pembuatan Instrumen

Membuat instrumen penelitian berupa lembar observasi dan lembar pertanyaan wawancara

#### Tahap 4 Pengukuran

Analisis data dari hasil instrumen yang telah terisi

Penelitian metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar pada siswa sekolah dasar dilakukan di Kelas IV A SD Siti Aminah Surabaya, Jawa Timur. Dalam penelitian ini, peubah yang diamati adalah peningkatan minat belajar pada siswa sekolah dasar melalui metode *role playing*. Penelitian ini menggunakan beberapa macam teknik pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan dijabarkan kegiatan yang dilakukan peneliti secara terencana dan sesuai prosedur. Oleh karena itu, segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian dilaksanakan dengan baik, sehingga menghasilkan data penelitian yang dipertanggungjawabkan, pada bagian ini menjelaskan beberapa hal sebagai berikut.

#### Data Pengamatan / Observasi

Berdasarkan data pengamatan / observasi metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar diperoleh skor data hasil observasi metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar adalah sebagai berikut.

$$3 + 3 + 3 + 4 + 3 + 3 + 3 + 4 + 4 + 3 + 3 = 36$$

Nilai rata-rata untuk aspek tersebut adalah  $36/10 = 3,6$ . Skor ini cukup baik sebab maksimum rata-rata atau skor maksimum untuk setiap aspek adalah 4 atau 44 untuk semua aspek ( $4 \times 11$ ). Skor ini bisa juga dikonversikan ke dalam bentuk standar 100. Konversi ke dalam standar 100 adalah  $\frac{36}{44} \times 100 = 81,82$ .

#### Data Wawancara dengan Siswa

Berikut ini akan dibahas tentang data hasil wawancara metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Dalam pembahasan ini diperoleh data dari tiga narasumber siswa kelas IV SD Siti Aminah Surabaya. Berdasarkan hasil dari wawancara terhadap tiga siswa kelas 4 SD Siti Aminah Surabaya di atas dapat dikatakan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada bagian sebelumnya, dapat diambil simpulan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Hal ini didukung oleh data hasil pengamatan atau observasi dan data hasil wawancara dari tiga siswa kelas 4 SD Siti Aminah Surabaya. Metode *role playing* dalam peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar, diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi guru Kelas IV untuk mengembangkan pembelajaran dengan implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran lain yang sesuai. Kepada pihak sekolah untuk memfasilitasi metode *role playing* atau metode pembelajaran yang lain dan sering memberikan wawasan dunia pendidikan yaitu tentang penerapan metode pembelajaran lebih inovatif, agar guru dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang diajarkannya sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sedangkan bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian tentang metode pembelajaran, diharapkan peneliti berikutnya dapat mengembangkan metode ini menjadi yang lebih kreatif lagi agar siswa dapat menemukan pengalaman baru dan pengetahuan baru dalam pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Lamri, Hamid, S. I., & Ichas, T. I. (2006).  
*Pengembangan Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di*

Prosiding SENADA 2019  
Seminar Nasional Pendidikan Dasar

Sekolah Dasar. Jakarta: Depdiknas  
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi  
Direktorat Ketenagaan.

Bahtiar, R. S. (2013). Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Tema Lingkungan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1.

Rooijackers. (1991). Mengajar Dengan Sukses. Jakarta: PT. Grasindo

Sardiman, A. M. (2004). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Suhanadji, & Subroto, W. T. (2003). *Pendidikan IPS*. Surabaya: Insan Cendekia.

Uno, H. B. (2009). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahab, A. A. (2009). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.