

## **PENGGUNAAN MEDIA KARTU PERAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS DI KELAS IV SD INPRES 6/80 KAWERANG KABUPATEN BONE**

Sitti Jauhar<sup>1</sup>, Rosmalah<sup>2</sup>, Ailin Yuliani Renita Putri<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Makassar State University, Makassar [Sitti.jauhar@unm.ac.id](mailto:Sitti.jauhar@unm.ac.id)

<sup>2</sup>Makassar State University, Makassar [rosmalah@unm.ac.id](mailto:rosmalah@unm.ac.id)

<sup>3</sup>Makassar State University, Makassar [ailinthyta@gmail.com](mailto:ailinthyta@gmail.com)

*Received: 20 April, 2026*

*Accepted: 06 Mei, 2026*

*Online Published: 04 Juni, 2026*

### **ABSTRACT**

This study is a classroom action research study aimed at increasing interest in learning Natural and Social Sciences (IPAS) in fourth-grade elementary school students through the use of role cards. The study was conducted in two cycles, each consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were 23 fourth-grade students. Data collection techniques included observations of teacher and student activities during the learning process and a questionnaire on learning interest in IPAS to measure the effectiveness of the intervention. The results showed an increase in student learning interest from cycle I to cycle II. In cycle I, 9 students (39.13%) achieved the learning interest success indicator, while 14 students (60.87%) did not achieve the success indicator. After improving learning in Cycle II by optimizing the use of role cards, all 21 students (91,3%) successfully achieved the learning interest indicator. Furthermore, teacher and student activity also improved, as evidenced by the increase in the percentage of learning implementation from "adequate" in the initial meeting to "good" in the subsequent meeting. Based on the problem formulation, data analysis, and discussion, it can be concluded that the use of role cards can increase interest in learning science in fourth-grade students. Role cards help create an active, enjoyable, and participatory learning environment, encouraging students to be more involved in the learning process. Therefore, role cards are recommended as an alternative learning medium for science in elementary schools to increase student interest.

*Keywords: Role Cards; Learning Interest; Science*

### **PENDAHULUAN**

Sekolah Dasar (SD) merupakan satuan pendidikan formal yang diperuntukkan bagi anak usia 6 sampai 12 tahun dan menjadi tahap awal dalam sistem pendidikan nasional. Pada jenjang ini, peserta didik memperoleh pembelajaran dasar yang menjadi pondasi bagi perkembangan intelektual, emosional, sosial, dan moral mereka. Tujuan pendidikan dasar ialah memberikan bekal pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik, sehingga mampu beradaptasi dengan tantangan kehidupan. Untuk mencapai tujuan ini, guru dan siswa secara kolaboratif diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih aktif.

Berdasarkan Prapenelitian yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 dan 18 Juli 2025 melalui observasi di kelas IV SD Inpres 6/80 Kawerang pada pembelajaran IPAS, ditemukan fakta bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini dilihat dari 1) media yang digunakan guru kurang menarik minat siswa sehingga perhatian siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran, 2) media yang ditampilkan guru kurang jelas dan tidak komunikatif sehingga siswa kurang aktif terlibat dalam pembelajaran, 3) guru kurang

memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya sehingga siswa kurang berinteraksi baik terhadap gurunya maupun terhadap siswa lainnya.

Peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan guru kelas IV, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran IPAS, siswa mempunyai minat belajar yang bervariasi yaitu terdapat 5 orang siswa yang minat belajarnya tinggi, ditandai dengan ketertarikan dan partisipasi yang baik, juga terdapat 8 orang siswa yang minat belajarnya sedang, ditandai dengan perasaan senang dan perhatian yang cukup baik, serta 10 orang siswa yang minat belajarnya rendah, ditandai dengan perhatian dan partisipasi yang kurang dan cenderung pasif.

Pembelajaran yang dirancang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi dapat meningkatkan kinerja akademik yang lebih optimal, berpartisipasi aktif di kelas, serta memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menghadapi dan menyelesaikan permasalahan selama kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar dalam kerangka kurikulum dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, serta keterampilan memecahkan masalah sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, pembelajaran ini bertujuan untuk mendorong terciptanya proses belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual, sehingga siswa dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Tujuan tersebut dapat tercapai apabila guru mampu merancang dan menerapkan metode, strategi, pendekatan, serta media pembelajaran yang tepat dan efektif. Teori pembelajaran yang dapat menstimulus minat belajar siswa menurut Watson (Siregar, 2025): "Tindakan, pikiran, dan perasaan merupakan respons terhadap lingkungan dan dipelajari melalui interaksi stimulus-respons dan pengondisian. Pembelajaran yang menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, dan grafik yang dapat menstimulus minat belajar".

Mata pelajaran yang terdapat di SD salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS memiliki peran penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah siswa. Melalui IPAS, siswa dibimbing untuk memahami berbagai fenomena alam dan sosial secara terpadu, termasuk konsep sains dasar, hubungan manusia dengan lingkungan, serta interaksi sosial dalam masyarakat (Kemendikbud, 2022). Pembelajaran IPAS diharapkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah.

Menurut Rosmalah, Hasdiana, dan Satriani (2019), pembelajaran dapat menyenangkan apabila di dalamnya tercipta suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, mampu membangkitkan minat belajar, melibatkan siswa secara penuh, memusatkan perhatian, menghadirkan lingkungan belajar yang memotivasi, serta disertai konsentrasi yang optimal. Sementara itu, Rukayah, Jauhar dan Radaiyah (2025) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu strategi untuk mempermudah siswa memahami materi, sekaligus menumbuhkan ketertarikan dan minat mereka dalam belajar. Peraturan Pemerintah (PP) dan Peraturan Menteri (Permendikbud), PP No. 19 Tahun 2005 pasal 1 ayat 8 tentang standar sarana dan prasarana standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimal tentang ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat 4 berkreasi dan berekreasi, serta sumber belajar lain, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas yaitu media kartu peran. Zahro & Wiranti (2025) mengatakan bahwa media kartu peran merupakan

media pembelajaran yang terdapat informasi dan gambar dengan jenis media visual. Dengan menggunakan media ini siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran dan dapat memahami materi pembelajaran secara nyata. Selain itu, media ini dapat membantu meningkatkan minat dan antusiasme siswa.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Yasir (2023) menunjukkan bahwa adanya pengaruh media kartu peran pembelajaran terhadap minat belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 1 Pulau Marangkik. Kemudian hasil penelitian dilakukan oleh Oktafyani (2022) dengan hasil posttest kelas kontrol sebesar 76,28 lebih kecil dari rata-rata hasil posttest kelas eksperimen sebesar 86,44. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran kartu berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa Kelas III SD Negeri 01 Darek meningkat. Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Kartu Peran untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Inpres 6/80 Kawerang Kabupaten Bone”.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki proses dan hasil pembelajaran IPAS melalui penerapan media kartu peran. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus kedua dilakukan sebagai perbaikan dari siklus pertama berdasarkan hasil refleksi. Penelitian dilaksanakan di SD Inpres 6/80 Kawerang pada tahun 2025 dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 23 orang, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pemilihan lokasi didasarkan pada adanya permasalahan dalam pembelajaran IPAS serta dukungan dari pihak sekolah untuk pelaksanaan tindakan perbaikan pembelajaran. Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan tes. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung, angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa setelah penerapan media kartu peran, sedangkan tes digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan angket yang disusun sesuai indikator pembelajaran. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan indikator proses dan indikator hasil. Indikator proses tercapai apabila aktivitas guru dan siswa mencapai  $\geq 80\%$  (kategori baik), sedangkan indikator hasil tercapai apabila minat belajar siswa mencapai  $\geq 70\%$  dengan kategori sedang ke atas. Dengan prosedur ini, penelitian dapat direplikasi dengan mengikuti tahapan siklus tindakan yang telah dirancang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Hasil analisis fenomena pembelajaran IPAS di kelas IV menunjukkan bahwa minat dan partisipasi siswa pada awalnya masih rendah. Penggunaan media kartu peran diterapkan dalam dua siklus untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Data yang diperoleh berupa persentase keterlaksanaan pembelajaran (guru dan siswa) serta persentase minat belajar siswa.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I dan II**

Aspek	Siklus I P1	Siklus I P2	Siklus II P1	Siklus II P2
Aktivitas Guru	55,56% (Kurang)	66,67% (Cukup)	77,78% (Cukup)	88,89% (Baik)
Aktivitas Siswa	50,00% (Kurang)	61,11% (Cukup)	77,78% (Cukup)	88,89% (Baik)

### 1. Perbandingan Aktivitas Guru dan Siswa

Terjadi peningkatan signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Pada akhir Siklus II, aktivitas guru dan siswa mencapai kategori baik (>80%), menunjukkan pembelajaran dengan kartu peran semakin efektif dan terstruktur.

### 2. Persentase Minat Belajar Siswa

**Tabel 2. Minat Belajar Siswa Siklus I**

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Berhasil	9 siswa	39,13%
Belum Berhasil	14 siswa	60,87%
Jumlah	23 siswa	100%

Pada Siklus I, mayoritas siswa belum mencapai indikator keberhasilan (60,87%). Hal ini menunjukkan perlunya perbaikan strategi pembelajaran. Setelah perbaikan pada Siklus II (peningkatan bimbingan, refleksi, penguatan presentasi, dan pengelolaan kelompok), keterlibatan siswa meningkat hingga 88,89% (kategori baik). Peningkatan ini menunjukkan media kartu peran efektif dalam menumbuhkan minat belajar IPAS.

### 3. Ringkasan Temuan Utama

- Aktivitas guru meningkat dari 55,56% → 88,89%
- Aktivitas siswa meningkat dari 50,00% → 88,89%
- Minat belajar siswa menunjukkan peningkatan signifikan setelah perbaikan tindakan pada Siklus II
- Pembelajaran menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan reflektif

Data kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan bertahap pada setiap indikator pembelajaran. Media kartu peran terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS secara signifikan pada Siklus II.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS mengalami peningkatan yang signifikan melalui penggunaan media kartu peran. Pada siklus I, minat belajar siswa masih tergolong rendah, di mana hanya 9 dari 23 siswa (39,13%) yang telah mencapai indikator keberhasilan, sedangkan 14 siswa (60,87%) belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pada tahap awal penerapan tindakan, siswa masih dalam proses penyesuaian terhadap penggunaan media kartu peran sehingga keterlibatan dan antusiasme belajar belum optimal. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media kartu peran belum sepenuhnya dimanfaatkan secara maksimal. Sebagian siswa masih tampak ragu untuk berpartisipasi aktif, kurang percaya diri saat memainkan peran, serta belum sepenuhnya terlibat dalam diskusi dan refleksi pembelajaran. Hal ini berdampak pada minat belajar siswa yang belum merata. Meskipun demikian, respons awal siswa terhadap pembelajaran berbasis kartu peran sudah mulai terlihat, khususnya pada meningkatnya perhatian siswa terhadap materi IPAS yang disajikan melalui aktivitas bermain peran. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil angket minat belajar IPAS menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Seluruh

siswa, yaitu 23 siswa (100%), telah berhasil mencapai indikator keberhasilan, dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori belum berhasil. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media kartu peran mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak langsung pada meningkatnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS. Keberhasilan pada siklus II tidak terlepas dari optimalisasi penggunaan media kartu peran dalam pembelajaran. Guru lebih terstruktur dalam membuka pembelajaran, memberikan penjelasan peran secara jelas, membimbing siswa selama kegiatan bermain peran, serta memberikan penguatan dan refleksi di akhir pembelajaran. Aktivitas ini mendorong siswa untuk lebih percaya diri, aktif berinteraksi, dan berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Saraswati & Wulandari (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran seperti kartu peran yang bersifat konkret dan melibatkan aktivitas langsung siswa dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan minat belajar. Media kartu peran membuat siswa untuk belajar melalui pengalaman, sehingga materi pelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Selain itu, Raudah, dkk. (2024) juga mengemukakan bahwa penggunaan metode dan media pembelajaran yang variatif, termasuk bermain peran, dapat membangkitkan minat belajar siswa karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara bersamaan. Hardina (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan ide, bekerja sama, serta mengembangkan rasa percaya diri, yang pada akhirnya berpengaruh positif terhadap minat belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, keterlibatan yang meningkat, serta sikap positif terhadap pembelajaran IPAS setelah penggunaan media kartu peran dioptimalkan pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu peran terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres 6/80 Kawerang Kabupaten Bone, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan persentase keberhasilan dari siklus I ke siklus II. Media kartu peran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu peran mampu meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres 6/80 Kawerang Kabupaten Bone. Peningkatan minat belajar siswa terlihat jelas dari hasil angket minat belajar yang diberikan pada setiap siklus. Pada siklus I, siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan baru sebanyak 9 dari 23 siswa (39,13%), sedangkan 14 siswa (60,87%) belum mencapai indikator keberhasilan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah dan belum memenuhi target yang ditetapkan. Setelah dilakukan perbaikan dan optimalisasi penggunaan media kartu peran pada siklus II, terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Seluruh siswa, yaitu 23 siswa (100%), berhasil mencapai indikator keberhasilan minat belajar, dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori belum berhasil. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media kartu peran efektif dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang menarik, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar siswa secara menyeluruh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hardina, R. (2024). Permainan Edukatif Berbasis Kartu dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(2), 67–76.
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. Merdeka Mengajar. <https://ditpsd.kemendikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka>
- Oktafyani, A., Istiningsih, S., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu angka perkalian terhadap minat belajar Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 67–75.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097.
- Rosmalah, Hasdiana, & DH, S. (2019). Pengaruh Ice breaking terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(3), 204–210.
- Rukayah, Radaiyah, & Jauhar, S. (2025). Pengaruh Media Spinning Wheel Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 125. *MACCA: Science-Edu Journal*, 420–428.
- Saraswati, T. D., & Wulandari, T. S. H. (2025). Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa kelas IV UPT SDN Kutorejo 3 Menggunakan Media Permainan Kartu Domino. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 6(1), 37–42.
- Siregar, T. (2025). Stimulus dan respon dalam pembelajaran matematika. *Goresan Pena*. Yasir, M. A. (2023). Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Minat Baca Siswa Kelas II SDN 1 Pulau Maringkik. Universitas Hamzanwadi.
- Zahro, I. A., & Wiranti, D. A. (2025). Efektivitas Media Kartu Peran Terhadap Hasil Belajar Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Kelas V Sdn 1 Lebak. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 6(3), 532–543.