

Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Ropersitung (Roda Pertanyaan Siapa Beruntung) Berbantuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* di Kelas 3 SD Negeri Panggung Lor

Windi Widyayati¹, Henry Januar Saputra², Catur Prasetiawati³, Haryadi⁴

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl Lingga No4-10, Semarang, 50125

^{3,4}SDN Panggung Lor, Jl Kuala Mas III No.110, Panggung Lor, Kec. Semarang Utara, Kota Semarang, 50177

Email: widyayawindi2@gmail.com¹, Henry.chow@gmail.com², caturprasetiawati00@admin.sd.velajar.id³, harharyadi613@gmail.com⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta menjabarkan hasil minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada tema "Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup" kelas 3 melalui penerapan media Ropersitung (Roda Pertanyaan Siapa Beruntung) berbantuan model pembelajaran *Problem Based Learning* di Kelas 3 SDN Panggung Lor.

Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus, dengan subjek penelitian siswa kelas 3 SDN Panggung Lor dengan jumlah siswa sebanyak 27 siswa dengan 17 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2023 di SDN Panggung Lor. Penelitian ini memperoleh data dari angket, observasi serta dokumentasi. Indikator minat belajar yang digunakan adalah, perasaan senang, perhatian, ketertarikan, keterlibatan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Ropersitung (Roda Pertanyaan Siapa Beruntung) berbantuan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas 3 SDN Panggung Lor, hasil pada siklus I diperoleh hasil observasi observasi menunjukkan data sebesar 70,37% dengan hasil angket sebesar 40,74% minat belajar siswa secara klasikal terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus II yakni perolehan data observasi sebesar 88,89% dengan hasil perhitungan angket minat belajar secara klasikal sebesar 88,89%. Kesimpulannya dengan menggunakan media ropersitung pada pembelajaran tematik tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas 3 SDN Panggung Lor.

Kata kunci: Minat Belajar, Media Ropersitung, *Problem Based Learning*

ABSTRACT

This research to describe and explain the results of students' learning interest in thematic learning on the theme "Growth and Development of Living Creatures" in class 3 through the application of the Ropersitung media (Who's Lucky Question Wheel) assisted by the Problem Based Learning learning model in Class 3 of SDN Panggung Lor.

This research used Classroom Action research which was carried out in 2 cycles, with the research subjects being 3rd grade students at SDN Panggung Lor with a total of 27 students, 17 female students and 10 male students. This research was carried out in August 2023 at SDN Panggung Lor. This research obtained data from questionnaires, observation and documentation. The indicators of learning interest used are feelings of joy, attention, interest, involvement.

The results of this research show that the use of the Ropersitung media (Who's Lucky Question Wheel) assisted by the Problem Based Learning learning model can increase students' interest in learning in class 3 at SDN Panggung Lor. The results in cycle I obtained observation results showing data of 70.37% with questionnaire results of 70.37%. 40.74% of students' classical learning interest increased significantly in cycle II, namely the acquisition of observation data of 88.89% with the results of the classical learning interest questionnaire calculation of 88.89%. In conclusion, using ropersitung media in thematic learning theme 1 growth and development of living things can increase students' interest in learning in class 3 at SDN Panggung Lor.

Keywords: Interest in Learning, Ropersitung Media, *Problem Based Learning*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman, terutama pada perkembangan kurikulum, kurikulum yang terus berkembang sejatinya disesuaikan dengan kebutuhan kodrat alam dan kodrat zaman. System pendidikan Indonesia diatur oleh Undang-undang No 20 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum 2013 kini mulai tergantikan oleh kurikulum merdeka, dimana kurikulum merdeka dirancang untuk memberikan ruang gerak, keleluasaan siswa terkait minat, bakat serta kompetensinya. Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi menjelaskan bahwa kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, dimana konten akan lebih optimal sehingga siswa memiliki waktu cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Pergantian dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka pada jenjang sekolah dasar dimulai bertahap dari mulai kelas 1 dan kelas 4 pada tahun 2022, kemudian dilanjutkan pada kelas berikutnya yaitu kelas 2 serta kelas 5 pada tahun 2023, untuk kelas 3 dan 6 masih menggunakan kurikulum 2013.

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No. 81A tentang Implementasi Kurikulum, pendekatan saintifik terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasikan/mengolah informasi dan mengkomunikasikan sehingga pelajaran lebih bermakna. Kurikulum 2013 dirancang sebagai karakteristik berikut: 1) mengembangkan keseimbangan antara sikap spiritual dan sosial, pengetahuan, dan ketrampilan, serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat; 2) menempatkan sekolah sebagai bagian dari masyarakat yang dipelajari di sekolah

ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar; 3) memberikan waktu cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan ketrampilan; 4) mengembangkan kompetensi yang dinyatakan dalam bentuk kompetensi ini kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran; 5) mengembangkan kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti; 6) mengembangkan kompetensi dasar berdasarkan prinsip berbagai tema. Tema merupakan alat atau wadah dalam mengenalkan konsep peserta didik secara utuh.

Siswa yang berada pada jenjang sekolah dasar (SD/MI) merupakan proses tumbuh dan berkembang menuju kearah yang matang, kepribadian, sosial serta penguasaan dalam pengetahuan. Pendidikan yang baik di dorong oleh beberapa faktor, faktor penentu dalam bermutu dan berhasilnya pendidikan adalah guru selaku pendidik serta pemegang kendali dalam merancang proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan kelasnya. Guru yang profesional dan kreatif senantiasa menggunakan model, metode serta media yang bervariasi sehingga meningkatkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Guru profesional harus dapat mengembangkan kreatifitasnya, mampu memahami karakteristik siswa dan mengembangkan motivasi siswa dalam memaksimalkan minat belajar dalam dirinya.

Berdasarkan hasil observasi di kelas 3 SDN Panggung lor, peneliti melihat bahwa siswa kurang memiliki minat belajar dalam proses pembelajaran, dibuktikan dengan tindakan siswa yang kurang antusias dalam belajar dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang memiliki minat dalam belajar. Guru kelas dalam pembelajaran hanya berfokus pada buku-buku penunjang dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga terkesan monoton dan kurang variatif, kegiatan pembelajaran

masih berorientasi pada guru, sehingga siswa kurang memiliki minat dan kurang aktif dalam proses pembelajaran dikelas.

Peneliti berpendapat bahwa guru kurang mengeksplorasi minat siswanya, minat siswa dalam belajar dapat timbul karena dorongan yang kuat dalam dirinya, minat juga dapat muncul dari dorongan keluarga, orangtua serta lingkungan terutama guru. Minat belajar berperan sebagai kekuatan yang mendorong siswa dalam belajar maka pembelajaran yang dilakukan oleh guru haruslah menarik sehingga menarik minat siswa dalam belajar.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut diharapkan guru dapat mengembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran di kelas 3. Salah satu alternatifnya adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), dimana model ini mengajak siswa dalam berpikir menyelesaikan permasalahan, Menurut Sydarman (2005:68) menjelaskan PBL merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa dalam belajar tentang cara berpikir kritis dan ketrampilan dalam memecahkan masalah, serta dalam memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pelajaran.

Selanjutnya menurut Abbudin (2011: 243) Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang memfokuskan terhadap pelacakan akar masalah dan memecahkan masalah.

Menurut Wisudawati, Sulistyowati (2014: 88) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) digunakan dalam mendukung pola pikir berfikir kritis siswa pada tingkatan yang lebih tinggi pada situasi yang berorientasi masalah, termasuk belajar "How to Learn". Pada model pembelajaran ini guru berperan dalam mengajukan masalah, memberikan pertanyaan dan memfasilitasi untuk penyelidikan dan dialog. Guru harus memberikan ruang yang ditata sedemikian rupa sehingga nyaman dan terbuka dalam bertukar pikiran sehingga siswa memiliki kesempatan untuk

menambah kemampuan menemukan kecerdasan.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut diharapkan guru dapat mengembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran di kelas 3. Salah satu alternatifnya adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), dimana model ini mengajak siswa dalam berpikir menyelesaikan permasalahan, Menurut Sydarman (2005:68) menjelaskan PBL merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa dalam belajar tentang cara berpikir kritis dan ketrampilan dalam memecahkan masalah, serta dalam memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* adalah proses pembelajaran dengan memberikan suatu permasalahan kepada siswa terkait topic tertentu yang kemudian permasalahan tersebut dipecahkan dengan penalaran dan proses berpikir kritis.

Selain model pembelajaran hal lain yang digunakan dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah media pembelajaran, dapat diketahui bahwa siswa di jenjang sekolah dasar memerlukan sesuatu yang unik yang dapat membuat mereka antusias dan tertarik dalam belajar. Sadiman (2008:7) menjelaskan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima pesan. Dalam hal ini proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Ropersitung (Roda Pertanyaan Siapa Beruntung) Berbantuan Model *Problem Based Learning* Di Kelas 3 SDN Panggung Lor"

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto dkk : 2006). Rancangan penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin, konsep pokok penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewin terdiri dari empat komponen yakni a) tahap perencanaan b) tindakan c) pengamatan d) refleksi.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan Media (Roper Situng) Roda Pertanyaan Siapa Beruntung berbantuan model pembelajaran PBL. Sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa kelas 3. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah teknik observasi, angket serta dokumentasi, Arikunto (2010 : 198) menjelaskan teknik pengumpulan data adalah cara yang diperoleh oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

Penelitian ini memperoleh data melalui kegiatan observasi yang dilakukan oleh observer selama kegiatan pembelajaran siklus, kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati siswa selama kegiatan siklus dilakukan apakah telah sesuai dengan indikator yang terdapat pada lembar observasi, Selain melakukan pengamatan melalui kegiatan observasi yang dilakukan oleh observer yaitu guru, maupun rekan sejawat, peneliti membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui minat siswa dalam belajar di akhir pembelajaran pada setiap siklus.

Selanjutnya adalah melalui angket Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 194) Angket merupakan sejumlah pertanyaan yang ditulis dan digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang dirinya atau hal-hal yang ingin diketahui. Penelitian ini menggunakan angket untuk mengukur minat belajar siswa pada pembelajaran tematik dikelas sebanyak dua kali yaitu prasiklus dan setelah pelaksanaan tindakan pada siklus, untuk mengetahui minat belajar siswa pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, setelah dilakukan tindakan yakni

penggunaan media Roperistung berbantuan model pembelajaran Problem Based Learning, dan sebelum di berikan tindakan.

Kegiatan selanjutnya adalah mendokumentasikan, Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 194) Angket merupakan sejumlah pertanyaan yang ditulis dan digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang dirinya atau hal-hal yang ingin diketahui. Penelitian ini menggunakan angket untuk mengukur minat belajar siswa pada pembelajaran tematik dikelas sebanyak dua kali yaitu prasiklus dan setelah pelaksanaan tindakan pada siklus.

Selanjutnya adalah kegiatan dokumentasi, Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, agenda dan lain sebagainya (Arikunto, 2010: 274). Penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tambahan. Berupa dokumentasi laporan maupun gambar. Metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan informasi tentang sekolah yang dijadikan tempat penelitian. Pada penelitian ini dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh data tentang nama siswa, hasil lembar angket, hasil kegiatan observasi, foto-foto pembelajaran selama kegiatan siklus.

Penelitian ini mengukur minat belajar menggunakan indikator minat belajar, Pratiwi (2018) menjelaskan indikator minat mengandung tiga unsur yaitu unsur kognisi (menenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Menurut lestari dan Mokhammad (2017:93-92), menjelaskan indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, perhatian. Dalam penelitian ini menggunakan indikator minat belajar dari Lestari dan Mokhammad (2017:93-94) indikator belajar yaitu meliputi: 1. Perasaan senang, 2. Ketertarikan untuk belajar, 3. Menunjukkan perhatian saat belajar 4. Keterlibatan dalam belajar

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada awal penelitian, peneliti melaksanakan kegiatan prasiklus yang bertujuan untuk mengetahui gambaran awal minat belajar siswa kelas 3 SDN Panggung lor sebelum di laksanakan tindakan. Prasiklus dilaksanakan pada bulan juli 2023. Skor awal digunakan peneliti guna mengetahui minat belajar siswa kelas 3, peneliti melakukan observasi ketika kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Hasil observasi menunjukkan, saat guru menjelaskan materi pelajaran banyak siswa yang sibuk dan asik sendiri tanpa memperhatikan penjelasan dari guru. Siswa ada yang bermain dengan alat tulisnya seperti menggambar, ada siswa yang ngobrol dengan teman sebangku, atau memainkan mainannya di kelas saat pembelajaran berlangsung, siswa fokus ke pembelajaran ketika guru melakukan teguran kepada siswa tersebut namun hal tersebut tidak berlangsung lama. Permasalahan ini terjadi dikarenakan guru menjadi center dalam pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah yang kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini dapat di jelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran Ropersitung (Roda Pertanyaan Siapa Beruntung) berbantuan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat diketahui mulai dari data angket prasiklus pada table 1

Tabel. 1 Data Angket Minat Belajar
Keterangan

Baik	Cukup	Kurang
11,11%	33,33%	55,56%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa kelas 3 SDN Panggung lor dengan rata-rata 65%, dalam pengkatagorian minat belajar kurang, hanya terdapat 3 siswa yang memiliki katagori minat belajar yang baik dari 27 siswa, dan nilai rata-rata 13. dengan presentase klasikal minat belajar 11,11%.

Tabel. 2 Data Klasikal Minat Belajar

No.	Presentase minat belajar	Tingkat minat belajar	Banyak Siswa	Presentase
1.	<76%	Kurang	24	88,89%
2.	≥76	Baik	3	11,11%
Jumlah			27	100%

Berdasarkan tabel 2 diketahui minat belajar awal siswa sebanyak 11,11% atau sekitar 3 siswa yang memiliki minat belajar baik, sementara 88,89% atau sekitar 24 siswa memiliki minat belajar yang kurang baik. Setelah memperoleh data tersebut tahap berikutnya adalah meningkatkan minat belajar siswa.

Hal-hal yang perlu diperbaiki sebelum melaksanakan siklus I yaitu:

- Pelaksanaan pembelajaran masih kurang menarik dan kreatif
- Pembelajaran belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.

Hasil Siklus I

Pada siklus I peneliti memperbaiki hasil prasiklus dengan penggunaan media pembelajaran Ropersitung (Roda Pertanyaan Siapa Beruntung), penelitian ini dikolaborasikan dengan media wordwall serta aplikasi scanner, dimana soal-soal yang terdapat dalam media ini berbentuk kartu soal dengan barcode, sehingga siswa dalam pemecahan masalah dapat berupa game yang di scane di Phonsel yang telah peneliti/guru siapkan.

Media permainan roda pertanyaan siapa beruntung adalah media dengan tujuan menarik perhatian siswa untuk belajar. Media ini terdiri dari papan putar yang berbentuk lingkaran, anak panah dan nomor-nomor pada setiap bagian lingkaran yang berisi pertanyaan-pertanyaan.



Gambar 1 Media Ropersitung

Langkah-langkah Penggunaan Media Roper Situng (Roda Pertanyaan Siapa Beruntung) sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
2. Setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk memutar roda pertanyaan (roper situng).
3. Siswa akan menjawab pertanyaan sesuai dengan berhentinya anak panah.
4. Soal yang di peroleh siswa, didiskusikan bersama kelompok.
5. Sebagiaian soal berisi barcode yang berisi permainan dengan bantuan aplikasi wardwall
6. Setiap kelompok mempresentasikan hasil jawabannya didepan kelas/guru membahasnya secara bersama-sama.

Pembahasan pada siklus I, siswa mengalami peningkatan minat belajar, karena pada siklus I peneliti telah menerapkan media pembelajaran Ropersitung (Roda Pertanyaan Siapa Beruntung) berbantuan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Hasilnya siswa memiliki kenaikan, berikut peningkatan minat dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Keterangan		
Baik	Cukup	Kurang
40,74%	40,74%	18,52%

Dari perhitung diatas dapat diketahui minat belajar siswa pada siklus I kurang dari ketetapan ketuntasan yang

diharapkan. Jumlah 27 siswa kelas 3 hanya 11 siswa yang memiliki kriteria baik dengan presentase 40,74%, sementara untuk 11 siswa lagi mendapatkan kriteria cukup dengan presentas 40,74%, dilanjutkan 5 siswa dengan kriteria kurang dengan presentase 18,51%.

Tabel. 4 Data Klasikal Minat Belajar

N	Presentase	Tingkat minat belajar	Banyak Siswa	Presentase
1.	<76%	Kurang	16	59,26%
2.	≥76	Baik	11	40,74%
Jumlah			27	100%

Dari data ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa pada siklus I sebanyak 40,74% siswa atau sekitar 11 siswa keseluruhan siswa di kelas 3 yang memiliki minat belajar baik, sehingga sebesar 59,26% atau sekitar 16 siswa memiliki minat belajar cukup dan kurang, hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa dikelas 3 secara klasikal belum tercapai atau meningkat dengan baik.

Data dari kegiatan observasi selama proses tindakan siklus 1 menunjukkan rata-rata minat belajar siswa siswa kelas 3 pada siklus I adalah 70,37% dengan kategori cukup, sehingga peneliti menyadari hal ini perlu disikapi dan ditingkatkan untuk minat belajar siswa sesuai dengan permasalahan yang terjadi dikelas agar pada kegiatan selanjutnya yaitu pada siklus II dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Setelah melaksanakan kegiatan tersebut tahap selanjutnya adalah melakukan refleksi, kegiatan Refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisis data dari hasil observasi, pemberian angket serta dokumentasi. Refleksi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perubahan proses pembelajaran minat belajar dengan menggunakan media Ropersitung (Roda Pertanyaan Siapa Beruntung) untul melihat kesesuaian yang dicapai dengan yang diinginkan dalam pembelajaran

untuk menemukan kelemahan serta kendala dalam pembelajaran yang kemudian akan dilakukan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan pada siklus II.

Hasil Siklus II

Berdasarkan refleksi pada siklus I, penggunaan media Ropersitung (Roda Pertanyaan Siapa Beruntung) perlu diberikan tindakan yakni dari hasil evaluasi sebelumnya pada siklus I masih terdapat kekurangan, pada siklus II ini media yang peneliti gunakan peneliti kolaborasikan dengan aplikasi wardwall berupa soal-soal yang berisi barcode, sehingga siswa tertarik, dalam pembelajaran ini permainan yang digunakan lebih variatif dan beragam, siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali

Tabel. 5 Data Angket Minat Belajar

Keterangan		
Baik	Cukup	Kurang
88,89%	11,11%	0%

Dari table dan perhitungan di atas dapat kita ketahui bahwa minat belajar siswa kelas 3 pada siklus 2 memenuhi kriteria ketuntasan minat belajar yang diharapkan. Bahwa dari sebanyak 27 siswa 24 siswa dengan presentase 88,89% memiliki minat belajar baik, dan 11,11% memiliki minat belajar cukup dengan jumlah 3 siswa.

Tabel 6 Data Klasikal Minat Belajar

No.	Presentase minat belajar	Tingkat minat belajar	Banyak Siswa	Presentase
1.	<76%	Kurang	3	11,11%
2.	≥76	Baik	11	88,89%
	Jumlah		27	100%

Berdasarkan data ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa pada siklus II sebanyak 88,89% siswa atau sebanyak 24

siswa telah memiliki minat belajar yang baik, sementara 3 siswa dengan presentase 11,11% memiliki minat belajar kurang. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan selama kegiatan prasiklus, siklus I dan siklus II.

Selanjutnya Pada tahap pengamatan pada siklus II hampir sama dengan seperti pengamatan dalam siklus 1, yaitu dengan pengamatan yang dilakukan pada saat tindakan kegiatan proses pembelajaran berlangsung peneliti mencatat semua yang diperlukan. Pengumpulan data meliputi pengamatan minat belajar siswa sedang berlangsung dengan dibantu oleh observer teman sejawat

pada siklus II di kelas 3 memperoleh data rata-rata presentase dari hasil pengamatan atau observasi sebesar 88,89% dengan kategori minat belajar baik, sehingga dari siklus I ketindakan siklus II terjadi peningkatan dimana pada siklus I memperoleh nilai obeservasi sebesar 70,37%, sehingga dapat kita ketahui bahwa terjadi kenaikan sebesar 18,518%. Dapat dikategorikan dari 27 siswa kelas 3 sebesar 24 siswa diantaranya memiliki minat belajar yang baik setelah dilakukannya tindakan pada setiap siklus

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian penelitian tindakan kelas dengan judul "*Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Ropersitung (Roda Pertanyaan Siapa Beruntung) berbantuan model pembelajaran Problem Based Learning di kelas 3 SDN Panggung Lor*". Dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media Ropersitung berbantuan model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas, peneliti memperoleh hasil peningkatan minat belajar melalui, observasi, angket dan dokumentasi serta wawancara dengan guru kelas.
2. Sebelum siswa diberikan tindakan dengan menerapkan media pembelajaran Ropersitung (Roda Pertanyaan Siapaberuntung) berbantuan model pembelajaran

Problem Based Learning, pada pembelajaran prasiklus rata-rata minat belajar siswa 11,11% siswa memiliki minat belajar baik, 33,33% siswa memiliki minat belajar cukup dan 55,55% siswa memiliki minat belajar kurang, berdasarkan data tersebut rata-rata indikator minat belajar siswa masih dikatakan kurang.

3. Berdasarkan Hasil penelitian setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media Ropersitung (Roda Pertanyaan Siapa Beruntung) berbantuan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siklus I dan siklus II yang telah diterapkan, dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan rata-rata minat belajar siswa pada siklus I hasil observasi menunjukkan data sebesar 70,37% dengan hasil angket sebesar 40,74% minat belajar siswa secara klasikal terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus II yakni perolehan data observasi sebesar 88,89% dengan hasil perhitungan angket minat belajar secara klasikal sebesar 88,89%.
4. Penggunaan media pembelajaran Ropersitung (Roda Pertanyaan Siapa Beruntung) berbantuan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa, hal ini dapat diketahui dari hasil angket dan observasi yang dilakukan oleh peneliti dikategorikan baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kepada Allah SWT, dengan ridha dan juga limpahan rahmatnya peneliti dapat menyelesaikan Penelitian Tindakan Kelas dengan lancar, serta ucapan terimakasih kepada kedua orang tua tercinta yang selalu ada mendukung peneliti dalam keadaan apapun, memberikan segala cinta dan sayangnya kepada peneliti sehingga peneliti dapat berada pada tahap ini, selalu menguatkan dan menyemangati setiap langkah peneliti dalam menyelesaikan

pendidikan profesi guru ini, tidak lupa ucapan terimakasih kepada kedua saudara peneliti yang menjadi pendukung setia tanpa pernah meninggalkan peneliti dalam keadaan apapun, serta terimakasih kepada teman-teman seperjuangan yang memberikan keceriaan dan saling menguatkan dalam tujuan yang sama yaitu menjadi guru profesional.

Terimakasih kepada para dosen yang telah memberikan ilmu yang tidak ternilai harganya, dengan ilmu tersebut peneliti dapat bertumbuh dan berkembang, peneliti juga berterimakasih kepada diri sendiri yang telah dengan kuat dan berani menjalankan pendidikan profesi guru ini dengan semangat, peneliti berharap semua teman-teman yang menjalankan pendidikan profesi guru mendapatkan hasil yang memuaskan dan sesuai dengan apa yang di cita-citakan, mengingat jalan dan proses yang kita semua lalui penuh dengan cerita dan tidaklah mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin. 2011. Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Ach,Syaifullah, (2010). Tips Bisa Percaya Diri. Jogjakarta: Garailmu
- Abror, Abrurrahmah. 1993. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.
- Aiken, L.R.,&Groth-Marnat, G (2006). *Psychological Testing and Assesmen*, 12 edition. Pearson
- Apdoludin,Reni, Berlian. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Roda Berputar Di Kelas IVB SDN 6/II Muara Bungo. Volume 03 Nomor 01 (2022)
- Arikunto. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Yogyakarta: PT Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia
- Djamarah, Syaiful Bahri. Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif, Cet I;Jakarta: RinekaCipta, 2000.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.2012.Dokumen Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud

- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama
- Nadia, Fitria, Ersila. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas VI*
- Sadiman, Arief S, dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Pratiwi, N. K. (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan i Kota Tangerang. *Jurnal Pujangga*, Volume 1, Nomor 2, Desember 2015.
- Rismawati.(2015). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Roda Putar Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Gandong Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004
- Sudjana, N, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008
- Susanto Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Suharsimi
- Susanto. (2012). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pranada Media Group
- Susanto,A 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syah, Muhibbin. (1999). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT Remadja Rosdakarya.
- Trianto, 2011, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep,Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Warsono & Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif Teori Asesmen*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Wisudawati dan Sulistyowati. 2015. *Metodelogi Pembelajaran IPA*. Jakarta : PT Bumi Aksara.