UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI METODE PERMAINAN KLOBERKA SISWA KELAS V SDN SIRON ACEH BESAR

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

NISA KAISARA
NIM. 190209132

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2023M/1444H

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI METODE PERMAINAN KLOBERKA SISWA KELAS V SDN SIRON ACEH BESAR

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)

Universitas Islam Negeri Ar – Raniry Darusalam Banda Aceh

Sebagai Beban Studi Untuk Menperoleh Gelar Sarjana

Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh :

NISA KAISARA
NIM. 190209132

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Programstudi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah

Disetujui oleh :

Pembinbing I,	Pembimbing II,
Silvia Sandi Wisuda Lubis S.Pd, M.Pd	Rafidhah Hanum, S.Pd,I., M.Pd
NIP . 198811172015032008	NIDN . 2003078903

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI METODE PERMAINAN KLOBERKA SISWA KELAS V SDN SIRON ACEH BESAR

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta diterima sebagai salah satu beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

Pada Hari/Tanggal : Kamis, 08 Juni 2023, $\frac{08\ Juni\ 2023}{08\ Djulqa'dah\ H}$

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,	Sekretaris,
Silvia Sandi Wisuda Lubis , S.Pd., M.Pd	**Rafidhah Hanum, S.Pd., M.Pd**
NIP. 198811172015032008	NIDN. 2003078903
Penguji I,	Penguji II,
Dr. Azhar., M.Pd	**Al Julira, S.sos. I, M.S.I**
NIP. 196812121994021002	NIP. 19820418200901014

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh

Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM – BANDA ACEH
Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 2311
TELP. (0651) 7551423, Faks. 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama	Nisa kaisara
NIM	190209132
Prodi	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi	Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Permainan KLOBERKA Siswa V SDN Siron Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan tentunya memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari Pihak manapun.

Banda Aceh, 8 Mei 2023
Yang Menyatakan

METERAI TEMPEL
10000
7722AKX345377905

Nisa Kaisara
NIM. 190209132

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ABSTRAK

Nama	:	Nisa Kaisara
NIM	:	190209132
Fakultas/Prodi	:	Tarbiyah Dan Keguruan / PGMI
Judul	:	Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Permainan KLOBERKA Siswa Kelas V SDN Siron Aceh Besar.
Tanggal Sidang	:	8 Juni 2023
Tebal Skripsi	:	175 Lembar
Pembimbing I	:	Silvia Sandi Wisuda Lubis S.Pd, M.P.D
Pembimbing II	:	Rafidhah Hanum S.Pd.I, M.Pd
Kata Kunci	:	Metode Pembelajaran Klos Wacana, Bertanya Dan Menerka,Minat Belajar.

Penelitian ini di latar belakangi kurangnya minat belajar siswa dalam pelajaran Bahasa indonesia pada materi tema 8 lingkungan dan sahabat kita, hal ini dapat dilihat dari metode pelajaran yang digunakan oleh guru pada saat mengajar, metode pelajaran yang kurang bervariasi yang digunakan oleh guru lebih sering dilakukan dengan memberikan tugas, menginstruksikan siswa untuk membaca teks yang ada dibuku siswa. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui metode permainan KLOBERKA siswa kelas V SDN Siron Aceh Besar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan 3 siklus, setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dan melalui beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Sedangkan teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, dokumentasi metode yang digunakan dan angket. Hasil penelitian menunjukan penggunaan metode permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari observasi aktivitas guru I observasi aktivitas guru siklus I mendapatkan persentase rata-rata yaitu 76% dengan kategori cukup, pada siklus II mendapatkan persentase 83% dikategorikan baik dan pada siklus III mendapatkan persentase 97% dengan kategori sangat baik. Jika dilihat dari minat belajar siswa terhadap metode pembelajaran yang telah diterapkan mengalami peningkatan pada setiap siklus, pada siklus I siswa mendapatkan persentase 78,03% dengan kategori cukup pada siklus II siswa mendapatkan persentase 79,48% dengan kategori cukup sedangkan pada siklus III mendapatkan persentase 82,55% dengan kategori tinggi.

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Dengan menyebutkan puji serta syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, kesempatan, serta kelapanagan berpikir sehingga peneliti dapat menyusun skripsi ini. Shalawat beserta salam yang tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang merupakan sosok yang amat mulia yang menjadi panutan setiap muslim serta telah membuat perubahan besar di dunia ini. Adapun judul skripsi ini adalah: "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Permainan KLOBERKA Siswa Kelas V SDN Siron Aceh Besar". Skripsi ini merupakan tugas akhir peneliti untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan berbagai pihak mulai dari penyusunan proposal, penelitian sampai pada penyelesainnya. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Rektor yang telah menerima penulis sehingga dapat melanjutkan pendidikan diperguruan tinggi kampus UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

2. Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry beserta jajarannya wadek I, II, III, Civitas Akademik dan KTU yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi sampai selesai.
3. Bapak/Ibu Dosen, Para Asisten, dan semua bagian Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah mewariskan ilmu yang bermanfaat dalam kehidupan penulis.
4. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd. M.Pd sebagai Penasehat Akademik sekaligus pembimbing I yang telah memberikan nasehat dan arahan serta bimbingan kepada penulis selama dibangku kuliah hingga dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Rafidhah Hanum S.Pd.I M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Ketua program studi PGMI beserta para stafnya yang telah membantu penulis selama ini sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
7. Kepala Sekolah SD Siron Besar Ibu Bahraini S.Pd dan guru kelas Ibu Munira S.Pd,I. Yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis beserta yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.
8. Karyawan dan Karyawati Perpustakaan UIN Ar-Raniry. Perpustakaan Wilayah Provinsi Aceh, serta perpustakaan lainnya yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan dengan sebaik mungkin didalam

meminjamkan buku-buku dan referensi yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.

9. Keluarga tercinta yang merupakan inspirasi dan motivator yang paling besar dalam hidup penulis, Ayahanda Muchtar dan Ibunda tercinta Indrawati S.Pd. saudara kandung Karnilawati S.Kep dan Rita Nur Zahara S.Kep penulis yang selalu diberikan dukungan.
10. Sahabat-sahabat seperjuangan: Khairatun Magvirah, Khaira Uswati, Nur Maisarah S.Pd, Junita Alya dan Sarmila Dewi yang telah memberikan motivasi, semangat, nasehat-nasehat, serta pengalaman berharga bagi penulis.
11. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu, kritikan dan saran dari pembaca yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta menjadi salah satu bahan pengetahuan bagi pembaca sekalian.

Indrapuri, 8 Mei 2023
Penulis,

Nisa Kaisara

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGASAHAN PEMBIMBING ..... **i**
LEMBAR PERNYATAAN ILMIAH ..... **iii**
ABSTRAK ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **x**
DAFTAR GAMBAR ..... **xi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**

BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Penelitian 6
E. Definisi Operasional 7
F. Penelitian yang relevan 8

BAB II LANDASAN TEORITIS **11**
A. Kajian Teori Tentang Minat Belajar 11
1. Penegertian Minat Belajar 11
2. Macam-Macam Minat Belajar 12
3. Faktor Yang Menpegaruhi Minat Belajar 13
4. Fungsi Minat Dalam Belajar 14
5. Cara Menbangkitkan Minat Belajar Siswa 15
6. Indikator Minat Belajar 16
B. Kajian teori tentang metode permainan 17
1. Pengertian Metode Permainan 17
2. Manfaat Permainan Bagi Anak 18
3. Permainan Klos Wacana 21
a. Kriteria Pembuatan Klos Wacana 23
b. Keunggulan Dan Kelemahan Metode Permainan Klos Wacana 23
4. Metode Permainan Bertanya Dan Menerka 24
a. Keunggulan Dan Kelemahan Metode Permainan Bertanya Dan Menerka 25
b. Langah-Langkah Metode Permainan Klos Wacana Bertanya Dan Menerka 26

BAB III METODE PENELITIAN **29**
A. Jeneis Peneliatan 29
B. Waktu Penelitian 33
C. Subjek Penelitian 33

D. Instrumen Pengumpulan Data 33
E. Teknik Pengumpulan Data 34
F. Teknik Analisis Data 37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 40
A. Deskripsi Hasil Penelitian 40
B. Analisis Hasil Penelitian 66

BAB V PENUTUP 70
A. Kesimpilan 70
B. Saran 71

DAFTAR PUSTAKA 72
LAMPIRAN-LAMPIRAN 76
DOKUMENTASI PENELITIAN 159
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

2.1 Tentang Pembuatan Klos Wacana 23
2.2 Keunggulan Dan Kelemahan Metode Klos Wacana 23
2.3 Keunggulan Dan Kelemahan Permainan Bertanya Dan Menerka 26
3.1 Angket Daftar Pernyataan Minat Belajar Siswa 36
3.2 Kriteria Hasil Observasi Aktivitas Guru Dan Siswa 38
3.3 Tabel Skala persentase Tanggal..... 39
4.1 Pelaksanaan Penelitian 40
4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I 41
4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I..... 43
4.4 Hasil Daftar Persentase Siswa Pada Permainan Kloberka 45
4.5 Hasil Temuan Dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Pada Siklus I . 46
4.6 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Pada Siklus I 49
4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Pada Siklus II..... 50
4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II..... 52
4.9 Hasil Daftar Persentase Siswa Pada Permainan Kloberka 54
4.10 Persentase Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siklus II 55
4.11 Hasil Temuan Dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Pada Siklus II 56
4.12 Hasil angket minat belajar siswa siklus II 57
4.13 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Pada Siklus III..... 58
4.14 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Mengelola Pembelajaran Siklus III 60
4.15 Hasil Daftar Persentase Siswa Pada Permainan Kloberka 62
4.16 Hasil Temuan Dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Pada Siklus III 64
4.17 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Pada Siklus III..... 65

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR GAMBAR

Gambar3.1 Diagram Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis Dan Mc. Taggar 31
Gambar4.1 Diagram AktivitasGuru 67
Gambar4.2 Diagram Aktivitas Siswa..... 67
Gambar4.3 Diagram Minat Belajar Siswa 69

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Daftar Lampiran

Lampiran 1: Surat Keputusan Pembimbing 76
Lampiran 2: Surat Izin Mengadakan Penelitian Dari Fakultas Tarbiyah..... 77
Lampiran 3: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Dari Sekolah ... 78
Lampiran 4: Surat Keterangan Lulus Plagiasi 79
Lampiran 5: Surat Validasi Angket Minat Belajar Siswa 80
Lampiran 6: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Siklus I 82
Lampiran 7 :Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I..... 93
Lampiran 8: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I 99
Lampiran 9: Lembar Observasiaktivitas Siswa Siklus I 102
Lampiran10: Lembar Soal Evaluasi Siklus I 104
Lampiran11: Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I..... 108
Lampiran12: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(Rpp) Siklus II..... 109
Lampiran13 : Lembar Kerja Peserta Didik Siklus Ii 119
Lampiran14 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II 125
Lampiran15 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II..... 128
Lampiran16 : Lembar Soal Evaluasi Siklus II 130
Lampiran17 : Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II 132
Lampiran18 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Siklus III 133
Lampiran19 : Lembar Kerja Peserta Didik Siklus III 143
Lampiran20 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus III..... 150
Lampiran21 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus III 152
Lampiran22 : Lembar Soal Evaluasi Siklus III..... 154
Lampiran23 : Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus III 158
Lampiran24 : Dokumentasi Penelitian..... 159

جامعة الرانري
AR-RANIRY

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Minat belajar sangat penting dan besar pengaruhnya terhadap keinginan belajar siswa, dilihat dari berbagai sudut pandang faktor yang menpengaruhi minat belajar siswa terdiri dari dua faktor yaitu faktor instrinsik dan faktor ekstrinsik[1]. Kedua faktor ini sangat kuat pengaruhnya, untuk itu proses yang harus dijalani oleh setiap guru untuk menumbuhkan minat belajar siswa sangat besar tantangan. Jika guru tidak menumbuhkan minat belajar siswa di jenjang pendidikan dasar maka siswa akan merasa kesulitan didalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar siswa bisa dilakukan dengan berbagai cara yaitu dengan merancang media pembelajaran yang kreatif dan juga menarik, menerapkan model-model pembelajaran, dan mengubah metode belajar yang lama seperti ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan dengan metode yang baru seperti metode permainan.

Jenjang pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan terendah dari sistem pendidikan nasional, pendidikan dasar salah satu tahap pembentukan minat belajar untuk menwujudkan pendidikan yang bermutu dan berkualitas sehingga siswa mampu memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan tingkat menengah. siswa dapat melakukan pendidikan dari sejak umur 6 atau 7 tahun sampai dewasa, belajar dapat dilakukan dari bangku sekolah dasar SD/MI, maka

[1] Veni Imawati,Achmad Maulana, *Minat Belajar Dalam Mengikut Proses Pembelajaran Pjok*, Jurnal Patria Education, Vol.1, No.1, (2021), h.87-93.tanggal akses 27-08-2022,pukul 21.00

disinilah guru memiliki peran penting dalam menyampaikan ilmu bagi anak didiknya[2].

Sekolah SDN Siron Aceh Besar merupakan sekolah yang jauh dari kata layak atau menarik dalam meningkatkan minat belajar siswa, bisa dilihat bahwa kurangnya sarana dan prasaran, model belajar, media pembelajaran, bahkan disekolah tersebut tidak menerapkan metode belajar yang menarik disaat proses belajar. Demikian hal tersebut bisa berpegaruh pada minat belajar siswa, sekolah SDN Siron Aceh Besar dulunya pernah dijuluki sebagai salah satu sekolah SDN terpencil di Aceh Besar. Hal ini disebabkan sekolah tersebut sangat jauh dari jalan raya, dan sekolah itu hanya khusus untuk Desa Siron.

Di sisi lain kurangnya dorongan dari orang tua siswa yang ada di SDN Siron Aceh Besar juga tidak lebih dari 100 siswa. Adapun guru yang mengajar pada sekolah tersebut juga masih sangat kurang, jumlah guru PNS di sekolah SDN Siron hanya tiga orang, satu kepala sekolah dan dua pegawai biasa atau wali kelas, dan lima guru honorer. Pada sekolah SDN Siron masih terdapat kekurangan yang harus di atasi oleh guru baik itu dalam segi media pembelajaran yang kurang maupun metode yang di ajarkan yang kurang menarik. Bisa dilihat pada saat pembelajaran berlansung terlihat siswa kurang aktif dan berminat dalam pembelajaran, terlihat dari metode yang diajarkan oleh guru, siswa terlihat kurang mandiri dalam mengerjakan tugas juga kurang berinisiatif dalam belajar. Hal ini terbukti dengan kondisi kelas yang berantakan dan keadaan siswa yang asik dengan dunia sendiri, ada yang sibuk bermain pensil, mengobrol dengan teman

[2]Hidayat Rahmati, Abdullah, *Ilmu Pendidikan Konsep,Teori Dan Aplikasinya,(*Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (Lpppi), (2019),h.138.

sebangku, makan dikelas, tidur dikelas, mengangu teman sedang belajar, bahkan ada yang keluar masuk dengan seribu alasan. Sehinggan disini terlihat sejauh mana minat siswa yang ada di sekolah SDN Siron dalam proses belajar apalagi pada mata Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Oleh karena itu, guru SDN Siron sebagian besar masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, sehingga materi yang diajarkan oleh guru tersebut belum mendapatkan hasil yang optimal bisa dilihat dari kurangnya minat belajar siswa. Padahal guru sekarang sudah mendapatkan pelatihan-pelatihan khusus yang menjelaskan bagaiaman cara mengajar yang menarik dan bagus bagi siswa. Maka dari itu, seorang guru bisa lebih kreatif dalam proses belajar mengajar apa lagi pada mata pelajaran bahasa indonesia. Maka dari itu perlu dilakukan tindakan kelas yang mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran salah satu disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang belum maksimal. Maka dari itu untuk mengatasi hal tersebut guru diharapkan dapat mengembangkan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari berbagai macam metode yang dapat digunakan salah satunya adalah metode permainan, guru dituntut untuk dapat memilih metode permainan yang sesuai dengan tema dan sub tema yang diajarkan. Siswa bukan hanya bermain tetapi guru mencoba menciptakan suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan dalam belajar, dengan adanya metode belajar sambil bermain diharapkan bisa menbangkitkan minat belajar

siswa pada pembelajaran. Diantaranya metode yang bisa diterapkan adalah metode klos wacana, bertanya dan menerka, kedua metode tersebut disingkat menjadi KLOBERKA.

Metode KLOBERKA adalah metode yang mengajak siswa untuk bermain tanya jawab. Yang mana kelompok pertama sebagai penanya dan kelompok kedua sebagai penjawab, setelah selesai bermain guru bisa melihat kemampuan siswa melalui klos wacana atau wacana rumpang yang akan dibagikan oleh guru untuk siswa agar bisa melihat sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan oleh guru[3].

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan di SDN Siron Aceh Besar pada tanggal 20 Juni 2022 dengan siswa sebanyak 13 siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V, diperoleh informasi bahwa dari banyaknya siswa yang ada di kelas V hanya 5 siswa yang berminat untuk belajar. Namun KKM yang harus siswa capai adalah 75 yang telah ditentukan, diantara siswa kelas V SDN Siron yang dapat mencapai KKM dalam mata pelajaran tersebut masih kurang dari KKM 80 yang akhirnya menyebabkan guru melakukan remedial. Terlihat saat proses pembelajaran guru masih menggunkan metode ceramah menggunakan buku-buku penunjang saja, sementara siswa hanya mencatat hal-hal yang diinformasikan oleh guru. Jadi, terkesan menonton dan tidak variatif, serta kegiatan pembelajaran hanya berorientasi pada guru sehingga siswa kurang berminta dan aktif dalam proses pembelajaran berlansung.

[3]Dewi Br.Ginting Lisa Septia,*Bahasa Indonesia Sd 2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Indonesia: Guepedia, 2020), h.70

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan judul **"Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Permain KLOBERKA Siswa Kelas V SDN Siron Aceh Besar"**.

B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaiamanakah aktivitas guru dalam menerapkan metode permainan KLOBERKA untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Siron Aceh Besar pada ?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam menerapkan metode permainan KLOBERKA dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Siron Aceh Besar ?
3. Bagaimanakah minat belajar siswa melalui penggunaan metode permainan KLOBERKA ?

C. Tujuan Masalah

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berkut :

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam menerapkan metode permainan KLOBERKA untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Siron Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam menerapkan metode permainan KLOBERKA dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Siron Aceh Besar.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

3. Untuk mengetahui minat belajar siswa melalui penggunaan metode permainan KLOBERKA.

D.Manfaat Penelitain

Berpijak pada tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian diatas, sebagai suatu harapan dan hasil kegiatan ini bermanfaat dan berguna teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis
   a. Menambahkan pengetahuan dalam dunia pendidikan.
   b. Dapat menjadi bahan masukan bagi para aktivitas pendidikan, khususunya mahasiswa tarbiyah sehingga nantinya dapat meningkatkan mutu pendidikan.
2. Manfaat praktis

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat :

a. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan yang dianggap lebih kongkrit (nyata). Dan dapat menambah pengalaman baru dan pengetahuan dalam menerapkan metode permainan KLOBERKA untuk mata pelajaran bahasa indonesia.

b. Bagi Siswa, dapat menberikan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa indonesia, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa.

c. Bagi Guru, menjadi referensi kepada guru dalam memilih dan menerapkan metode yang sesuai untuk meningkatkan minat belajar siswa pata pelajaran bahasa indonesia.

d. Bagi Sekolah, menjadi bahan pertimbangan para pengambil kebijakan seperti kepala sekolah dan pengawas sekolah dalam melengkapi metode yang diajarkan untuk siswa. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya siswa kelas V SDN Siron Aceh Besar.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dan memudahkan pembaca dalam memahami istilah yang terkandung dalam proposal ini, maka peneliti menjelaskan istilah-istilah tersebut yaitu :

1. Meningkatkan Minat Belajar

Minat belajar merupakan rasa suka pada suatu aktivitas yang menbuat kita sering melakukan aktivitas tersebut dengan rasa senang[4]. Meningkatkan minat belajar pada pembelajaran bahasa indonesia tema 8 tentang lingkungan sahabat kita, dengan cara mengajak siswa untuk bermain metode permainan KLOBERKA yang telah dikaitkan dengan materi yang diajarkan agar dapat membangkitkan rasa suka atau ketertarikan siswa pada materi Bahasa Indonesia, sehingga bisa mendorong ketertarikan siswa dalam pembelajaran tersebut.

2. Metode KLOBERKA

Metode KLOBERKA adalah metode permainan yang mengajak siswa untuk bermain menerka jawaban yang diberikan oleh penanya. Pada metode ini siswa akan dilatih untuk berpikir secara kritis dan kerja sama

[4] Winda Anggriyani, *Pengembangan Teknologi Pendidikan IPA Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa)*, Gorontalo,.Cahaya Arsh Publisher, 2021, h.11.

dengan tim kelompok sendiri agar bisa menerka jawaban yang ada pada penjawab. Setelah siswa selesai bermain permainan bertanya dan menerka, siswa akan diberikan soal tentang cerita rumpang yang mana jawaban tersebut telah dihilangkan dan siswa dituntut untuk berpikir rasional agar dapat menjawab pertayaan dan soal tersebut bernama klos wacana.

3. Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa indonesia merupakan pembelajaran yang digunakan oleh siswa yang mengasah tentang kemahiran berbahasa indonesia yang baik dan benar[5]. Maka dari itu objek dalam penelitian ini adalah mata pelajaran bahasa indonesia pada tema 8 tentang lingkungan sahabat kita, subtema 1 manusia dan lingkungan yang menjadi bahan penelitian pembahasan tentang Lingkungan Sahabat Kita .

E. Penelitian Yang Relevan

Berdasarakan penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian terdahulu, pembelajaran denga menggunakan metode permianan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian Marwah Nurul Suci menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman isi wacana dengan teks rumpang yang ditandai dengan peningkatan pada siklus I sebesar 34,37%, siklus II sebesar 71,87%, dan siklus III meningkat menjadi 96,55% dengan menggunakan metode klos wacana.[6]

---

[5] Alpansyah, *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Nilai Karakter*, (Indonesia: Guepedia, 2020), h. 39.

[6] Marwah Nurul Suci, *Peningkatan Pemahaman Isi Wacana Dengan Teks Rumpang Siswa Kelas VIII Smp Negeri 1 Tanete Rilau Kabupaten Barru*. *Skrips*i, Makassar: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah, 2014, h.56.

Penelitian yang dilakukan oleh Adi Wahyudi Noor juga menunjukkan bahwa meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks ekplanasi melalui permainan kata mengalami peningkatan pada siklus. Pada siklus I peneliti menerapkan permainan kata, dan hasil dari siklus I adalah lebih banyak siswa yang mencapai tuntas belajar yaitu sebanyak 16 siswa, dengan persentase tertinggi 88.67%. Pada siklus II masih dengan permainan kata, hasilnya adalah 23 siswa dapat mencapai ketuntasan belajar, dengan persentase tertinggi 95.00%. Maka kesimpulan akhir dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan siswa.[7]

Penelitian yang berkaitan dengan penerapan metode permainan adalah penelitian yang dilakukan oleh Ketty Shintia yang diterbitkan dalam jurnal internasional pada tahun 2019/2020 yang berjudul sebagai berikut *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Metode Permainan Bingo Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Negeri Tanjung Selamat*.[8] Penelitian yang dilakukan oleh Ketty Shintia yang menberikan penjelasan bahwa bagitu penting menerapkan metode permainan dalam belajar sehingga bisa menabangunkan siswa dari segi akademis.

Di dalam penelitian ini memberitahukan bahwa permainan juga dapat mengembangkan sosial emosional anak. Kelebihan yang dihasilkan dari kegiatan bermain pada penelitian sebelumnya bisa dilihat bahwa penelitian yang diambil lebih terarah pada pengembangan sosial dan emosional anak. Melalui kegiatan

---

[7]Adi Wahyuni Noor, *Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Ekplenasi Melalui Permainan Kata Di Kelas Xi Iis Sman 2, Skripsi*, Kalimatan Selatam, Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan, Sma Negeri 2 Paringin, 2019, h.15.

[8]Ketty Shintia, *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Metode Permainan Bingo Pada Pembelajarab Tematik Kelas Iv Sd Tanjung Selamat*,(Universitas Negri Medan, 2019).

bermain bersama dengan teman sebaya, anak-anak melakukan negosiasi dan meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah.

Dari kajian peneliti terdahulu maka peneliti menerima hasil penerapan metode pembelajaran menggunakan metode permainan berhasil menyelesaikan permasalahan yang ada. Jika dilihat lagi bahwa metode permainan juga terdapat beberapa kekurangan yang harus diatasi oleh peneliti salah satunya adalah memerlukan banyak waktu sehingga akan terfokus pada materi yang menggunakan metode. Maka, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang sama, yaitu menggunakan metode permainan, tetapi permainan ini sedikit berbeda dari permainan sebelumnya yaitu menggunakan metode klos wacana, bertanya, dan menerka yang menggabungkan dua metode permain menjadi satu permainan yang bernama permainan KLOBERKA.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Teori Tentang Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar dibagi menjadi 2 kata, yaitu minat dan belajar.[9] Minat adalah kegiatan yang berupa keinginan yang lebih disenangi walaupun tanpa meminta, karena kata itu keluar dari diri sendiri atau keinginan sendiri. Sehingga kedua kata ini sangat erat kaitanya minat merupakan suatu dorongan yang menyebabkan seseorang terikat pada suatu kegiatan. Menurut Hilgard dalam Slameto minat adalah segala sesuatu yang terlihat untuk diperhatikan dan bisa dirasakan dalam suatu kegiatan, maka kegiatan tersebut bisa berupa kegiatan yang disukai untuk dilakakuan terus menerus.[10] Minat merupakan keinginan seseorang untuk menperhatikan sesuatu yang lebih disenanginya walaupun tanpa ada yang meminta karena itu keluar dari dirinya atau keinginanya sendiri.[11]

Belajar adalah suatu proses perubahan yang dapat berupa pengembangan pengetahuan, sikap, keterampilan dan diharapkan siswa mampu memecahkan suatu masalah dalam kehidupannya.[12] Siswa yang memiliki minat belajar maka akan berusaha untuk menberikan perhatian pada pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Perhatian tersebut berupa aktivitas

---

[9]Akib Irwan, *gagasan konsep minat belajar matematika*, (Makassar: Guepedia, 2020), h.11

[10]Darmdi,*Stategi Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Sejak Usia Dini*, (Bogor: Guepedia, 2014), h. 142 – 148.

[11]Hamruni, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenagkan*, (Yogyakarta: Investidaya, 2021), h.86.

[12]Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran Disekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), h..31.

yang terdapat dari luar diri seseorang yang berupa mental seseorang baik itu dari segi lingkungan yang berfokus pada suatu objek.

Dapat dilihat dari penjelasan diatas bahwa minat timbul dari segi psikologi yang terdapat dalam diri seseorang karena adanya rasa ingin tau yang besar, rasa senang, rasa simpati pada suatu hal, dan rasa ingin memiliki. Minat akan timbul pada diri seseorang apabila seseorang itu mau merelakan diri sendiri untuk terikat pada sesuatu yang ada diluar dirinya.Maka peneliti menegaskan bahwa pengertian minat belajar adalah suatu kecenderungan siswa saat mengikuti pembelajaran yang berupa adanya rasa ingin tahu, perasaan senang saat mengikuti pembelajaran.

2. Macam-Macam Minat Belajar

Menurut Dewa Ketut Sukardi yang mengutip pendapat Carl Safran dalam buku Djamarah, bahwa ada tiga cara yang menentukan minat belajar pada siswa yaitu :

a. Minat yang diekspresikan /expresed interest

   Setiap orang dapat mengukapkan minat atau pilihannya dengan kata-kata tertentu. Contohnya jika sesorang suka pada suatu hal maka ekspresi muka yang diberikan seperti senang, bahagia dan ikut berpartisipasi.

b. Minat yang diwujudkan/manifest interest

   Seseorang dapat mengungkapkan minat bukan melalui kata- kata melainkan dengan tindakan atau perbuatan. Misalnya: ikut serta

berperan aktif dalam suatu kegiatan organisasi, pramuka dan kesenian.

c. Minat yang diinventariskan /inventoral interst

Seseorang mepersentase minatnya dapat di ukur dengan menjawab sejumlah pertayaan atau urutan pilihan dalam kelompok aktivitas. Sejumlah pertayaan diukur minat seseorang disusun dalam bentuk angket[13].

3. Faktor-Faktor yang Menpengaruhi Minat Belajar

Dalam kegiatan pembelajaran banyak sekali faktor yang mempengaruhi minat belajar pada siswa salah satunya karena pengaruh dari teman sekelas, guru dan keluarga. Maka dari itu, minat dikelompokan menjadi dua yaitu faktor internal (dalam diri), dan faktor eksternal (dari luar diri).[14] Faktor minat belajar siswa dibagi menjadi tiga yaitu :

a. Faktor internal, berasal dari dalam diri seseorang pada saat belajar, yang mana faktor internal dibagi menjadi dua yaitu, faktor fisiologis dan psikologis.[15]

1) Fisiologis, merupakan kondisi jasmani seseorang yang dapat dilihat dari tingkat kebugaran yang ada di tubuh seseorang yang berupa fisik.

2) Psikologis, adalah bentuk yang ada pada diri siswa yang berupa bakat, minat, intelengensi, sikap, dan motivasi.

---

[13]Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran Disekolah Dasar*,...h.60.

[14]Rika Dewi, Saudah,*Minat Belajar Dan Kompetensi Maha peserta didik Dalam Penerapan Praktik Kebidanan*, (jakarta : Gremedia, 2021), h. 13.

[15]Fauziyah Syifa, *monograf efektivitas E- learning berbantuan edmodo terhadap hasil belajar peserta didik*, (Jawa Tengah :Lakeisha, 2019), h. 23.

b. Faktor eksternal, terdiri atas dua bentuk yang berupa lingkungan sosial dan lingkugan non sosial .

1) Lingkungan sosial, terdapat dari luar diri seseorang yang terbentuk dari keluarga, sekolah, masyarakat atau teman kelas.

2) Lingkungan non sosial, tidak berhubungan dengan siapa pun baik dengan guru, teman, keluarga. Contohnya: materi yang diperoleh disaat belajar, waktu yang diguankan pada kegiatan pembelajaran, dan alat yang digunakan.

c. Faktor pendekatan belajar, berupa cara mengajar seorang guru atau strategi yang digunakan pada saat belajar unuk mendukung terjadi keefektifan pembelajaran pada saat memehami materi yang disampai oleh guru[16].

4. Fungsi Minat dalam Belajar

Bisa dikatakan bahwa minat merupakan salah satu faktor untuk meraih kesuksesan dalam belajar. Peranan dan fungsi penting dalam menumbuhkan minat dalam pelaksanaan belajar, antara lain:

a. Minat memudahkan terciptanya konsentrasi dalam pikirin seseorang untuk mengalihkan perhatian yang diperoleh tanpa pemaksaan orang Minat Memudahkan Terciptanya Konsentrasi lain,

[16]Fauziyah Syifa, *Monograf Efektivitas E- Learning Berbantuan Edmodo Terhadap Hasil Belajar Peserta didik,*....h.26.

jadi dapat dikatakan bahwa tanpa minat konsentrasi terhadap pelajaran sulit untuk diperhatikan.

b. Minat Mencegah Ganguan Perhatian Di Luar

Minat belajar mencegah terjadinya ganguan perhatian dari sumber luar, contohnya, teman bermain. Seseorang mudah tergangu perhatiannya dalam belajar yang disebabkan oleh suatu hal yang lain.

c. Minat Menperkuat Melekatnya Bahan Pelajaran Dalam Ingatan

Daya ingatan dalam belajar hanya munkin terlaksana kalau seseorang berminat terhadap pembelajaran yang dia sukai. Misalnya kita menyukai pembelajaran kesenian maka minat itu akan sendirinya timbul dalam diri seseorang untuk menperhatikan minat tersebut. Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri seseorang Kebosanan banyak dilakukan dalam hal sesuatu yang banyak berasal dari dalam diri seseorang[17].

5. Cara Menbangkitkan Minat Belajar Siswa

Menurut Rooijakkers salah satu cara menumbuhkan minat dengan menghubungkan minat dengan bahan mengajar[18]. Menurut Campbell Dan Sofyan ada beberapa usaha yang harus dilakukan untuk menbangunkan minat agar menjadi lebih efektif.

a. Menciptakan ide baru dan menperbanyak gagasan

[17]Slameto, *Belajar Dan Faktor – Faktor Yang Menpegaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.139-147.

[18]Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Peserta didik*, (Yogyakarta: Group Penerbit: Budi Utama, 2017), h. 319.

b. Menberikan reward yang menbuat anak suka.

c. Menberikan sikap positif.

6. Indikator Minat Belajar

Menurut Lestari dan Yudhanegara[19] beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut diatas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

a. Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

b. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

c. Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendir.[20] Contoh:

[19]Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*, (Indonesia: Guepedia, 2021) , h.49.

[20]Nursyaidah, Lili Nur Indah Sari, *Mengenali Minat Dan Bakat Peserta didik Melalui Tes Stifin, (*Medan : Merdeka Kreasi Group , 2021), h. 37.

antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

d. Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

B. Kajian Teori Tentang Metode Permainan

1. Pengertian Metode Permainan

Supaya proses pembelajaran bahasa indonesia dapat menarik minat dan meningkatkan belajar siswa, maka guru harus memiliki strategi atau metode yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu langkah untuk memiliki strategi adalah dengan menguasai metode pelajara. Menurut Arief dan Munaf metode merupakan cara yang dipilih untuk digunakan oleh seorang guru yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar. Namun, dalam pembelajaran bahasa indonesia metode yang cocok dan sesuai dengan prinsip serta tujuan pembelajarn salah satunya adalah: metode diskusi, tanya jawab, demontrasi, penugasan dan metode permainan.[21]

[21]Ayu Gustia Ningsih, atmazaki dan syahrul R, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Metode Permain Teka – Taki Peserta didik Kelas X MAS TABEK GADANG KABUPATEN PULUH KOTA*,vol,1.,No1., Bahasa Sastra Dan Pembelajaran, 2013, h, 207 – 208.

Menurut Roestiyah metode mengajar salah satu teknik penyajian pelajaran yang memiliki pengetahuan tentang cara menagajar yang dipergunakan oleh guru sebagai bahan ajar kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut mudah diungkap, dipahami.[22] Dunia anak adalah dunia bermain, bermain merupakan sarana mengembangkan kreativitas. Dengan bermaian dapat mengubah potensian diri, bermain juga bisa menjadi sarana utama untuk belajar tentang alam, hubungan atar orang, penyaluran kelebihan energi dan relaksasi.[23]

Menurut Corry R Semiawan, pengertain permainan adalah alat bagi anak untuk mejelajahi dunianya, dan yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui sampai mampu melakukannya.[24] Menurut tokoh besar Jean Piaget yang menggukapkan bahwa metode klos wacana, bertanya dan menerka merupakan teori dari metode permainan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif seorang anak, metode ini bersifat aktif, dan konkruktif.[25] Menurut Arief dan Munaf bahwa salah satu metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah dengan menerapkan metode permainan dalam kelas salah satunya metode klos wacana, metode bertanya dan menerka. Metode ini adalah salah

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[22]Roesstiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), h. 1

[23]Legi Hendriki, *Metode Mengajar Pendidikan Agama Kristen*, (Tasikmalaya:Edu Publisher, 2020),h.5.

[24]Corry R Semiawan, *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks, 2002), h. 20.

[25]Mohd. Hafrison, *jurnal permainan dalam pembelajaran keterampilan berbicara dikelas rendah sekolah dasar : sebuah alternatif model pembelajaran bahasa bernuansa psikologuistik*, vol 1., No .,9,bahasa dan seni, 2008, h, 116 – 125.Diakses Tanggal 21 Januari 2023

satu metode yang dapat juga menberikan dorongan untuk siswa untuk mengasah dalam aspek berbicara sesama teman[26].

Metode mengajar merupakan salah satu komponen yang sangat penting untuk mendukung keberhasilan mengajar dan belajar karena dengan metode yang benar maka akan mendorong siswa untuk mudah dalam menangkap pembelajaran dengan mudah sehingga bisa menberi rasa ingin tahu yang tinggi pada proses pembelajaran[27]. Suatu kegiatan belajar mengajar akan berjalan secara efektif apabila ada berbagai strategi yang digunakan, baik berupa model pendekatan, teknik, maupun metode bermain.

Metode Bermain merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan tanpa alat yang mana kegiatan tersebut bisa menbuat kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain akan menghasilkan hal yang positif yang dilakukan secara aktif atau pasif dengan bermain anak bisa meningkatkan keterampilan berkomunikasi sesama teman Kegiatan bermain sangat penting sebagai media sosialisasi bagi anak.[28]

Menurut Mayke dalam buku yang berjudul bermain dan permainan, mengatakan bahwa belajar sambil bermain akan menbagunkan berbagai konsep dalam belajar karena anak menpunyai kesempatan untuk menemukan jati dirinya, berekplorasi, dan anak akan lansung merasakan praktek dalam lingkungan bermain. Anak-anak suka bermain karena mereka

---

[26] Ayu Gustia Ningsih, atmazaki dan syahrul R, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Metode Permain Teka – Taki Peserta didik Kelas X MAS TABEK GADANG KABUPATEN PULUH KOTA*,vol,1.,No1., Bahasa Sastra Dan Pembelajaran, 2013, h, 207 – 208.

[27]Legi Hendriki, *Metode Mengajar Pendidikan Agama Kristen*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), h.5.

[28]Anggani Sudono , *Sumber Belajar Dan Alat Permaianan*,(Jakarta: PT Grasindo, 2000), h.2-4.

menpunyai insting atau sifat bawaaan untuk menpersiapkan diri melakukan peran dewasa.

Menurut Sutton Smith kegiatan bermain merupakan simbolik yang terdapat dalam kegiatan bermain karena pada saat bermain anak menpunyai kesempatan untuk bebas berimajinasi atau berkhayal misal yang sering kita lihat anak-anak sering bermain masak-masakan, anak-anak sering bermain dokter, guru, polisi bahkan anak bisa berimajinasi seperti bermain dokter yang mana anak-anak mengangap lidi ibaratkan suntikan.[29] Dengan ini anak-anak bisa menghasilkan ide yang kreatif dengan cara baru yang bertujuan sebagai adaptif.

Hal yang sama juga dijelaskan oleh Santrock tentang permainan yang mana bermain bisa meningkatkan afiliasi yang dibangun dengan teman sebayanya, dengan barmain anak bisa menguragi tekanan stress tetapi mampu meningkatkan sifat kognitif pada anak, dengan bermain anak mampu berinteraksi dengan satu sama lain selama interaksi berlansung yang mana kriteria permaiann dapat didasarkan pada tiga tahap yaitu fungsional, simbolik, dan permainan yang menpunyai aturan yang berevolusi dari masa kanak-kanak sejak dini. [30]

Dari pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode permaianan merupakan suatu kegiatan yang menbuat menyenangkan, mengembirakan, dan dapat menimbulkan keasikan tersendiri bagi guru dalam

---

[29]Maykes Tedjasaputra, *bermain mainan dan permaianan untuk pendidikan anak usia dini*, (Jakarta: Grasindo, 2001), h. 11 – 12.

[30] Euis Kurniati, *permainan tradisonal dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*, (Jakarta: Prenada media Group, 2016), h. 4.

menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran yang dipelajari dapat ditangkap dengan mudah dan tidak menbuat bosan pasaat proses pembelajaran yang dapat digunakan dengan baik oleh siswa dan guru.

2. Manfaat permainan Bagi Anak

Manfaat permainan itu sendiri sangat banyak manfaatnya baik siswa maupun guru karena dengan adannya permainan anak tidak mudah merasa jenuh dalam belajar diantaranya:

a. Manfaat permainan bagi perkembangan emosi pada anak.
b. Manfaat permainan bagi perkembangan psikomotor anak.
c. Melatih keterampilan bersosialisasi.
d. Menambah wawasan pada anak[31].

Permainan yang mampu mendorong anak berpikir kreatif dapat dikatakan sebagai permainan yang edukatif. Namun tidak semua permainan dapat dikategorikan sebagai permainan edukatif dalam penelitian ini peneliti mengambil permainan KLOBERKA dalam meningkatkan minat siswa atau permainan ini sering kita dengan sebagai permainan klos wacana dan bertaya dan menerka.

3. Permainan Klos Wacana

Didalam buku Kasmidjan (1996) Klos berasal dari " CLOZURE" istilah dari ilmu jiwa gestalt, yang dikemukan oleh Wilson Taylor bahwa konsep teknik klos menjelaskan tentang kecenderugan individu untuk menyempurnakan suatu pola yang tidak lengkap menjadi suatu pola yang utuh.

[31]Dewi Suminar Retno, *psikologi bermain dan permainan bagi perkembagan anak*, (Surabaya: Airlangga, 2019), h.41.

Berdasarkan penjelasan diatas teknik dalam klos pembaca diminta untuk memahami wacana yang tidak lenkap, karena bagian tertentu telah dihilangkan akan tetap pemahaman pembaca tetap sempurna[32].

Klos wacana rumpang dibagi menjadi dua yaitu klos wacana rumpang berbentuk gambar dan klos berbentuk isian. Klos rumpang bergambar merupakan bentuk penyajian tulisan dengan mengosongkan bagian tertentu dari sebuah kalimat dalam paragraf yang disertai dengan gambar yang menarik.[33] Salah satu bentuk tes seperti tes pilihan ganda namun pada tes isian rumpang tidak disertai dengan pilihan jawaban, Tes wacana rumpang berupa kata-kata yang dihilangkan dari wacana yang utuh.[34]

Permainan ini berupa permainan yang mengasah pikiran siswa untuk berpikir secara kritis yang mana siswa diberi cerita rumpang yang mana didalam cerita tersebut ada bagian yang hilang, lalu siswa bertugas untuk melengkapi wacana tersebut dengan mengisi jawaban yang sesuai dengan isi teks tersebut setelah mendegar cerita dari teman.[35] Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa didalam permainan ini terdapat beberapa manfaat yaitu: dapat mengetahui tingkat minat belajar siswa, mengetahui tingkat keterbacaan sebuah wacana, dan latar belakang pengalaman yang berupa kemampuan bahasa siswa.

---

[32]Mukminah, *Meningkatkan Kecepatan Efektif Membaca Dengan Menggunakan Metode Klos Pada Peserta didik*, Jurnal Edukasi Saintifik, Vol 1., No 1., 2021, h. 54.

[33]Muhammad Ridho Alfianto Dkk., "*Kartu Rumpang Bergambar Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Arab-Melayu Disekolah Dasar"*. Abdimas-Polibatam, Vol.1, No.1, Juni 2019, h.39.

[34]Mulyati Dan Harjasujana, *Prosedur Klose*,(Yogjakarta: Diktat Mata Kuliah FBS UNY),h.5.

[35]Lisa Dewi Septia BR. Ginting, *Bahasa Indonesia SD 2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar*,...h.212.

a. Kriteria Pembuatan Klos Wacana

Menurut Sujana (1997)[36] menjelaskan kriteria pembuatan klos wacana sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tentang Kriteria Pembuatan Klos Wacana

Karakteritik	Sebagai Alat Ukur	Sebagai Alat Ajar
Panjang Wacana	Antara 250-350 perkataan dari wacana terpilih.	Wacana yang terdidri dari 150 perkataan.
Delisi (Lesapan)	Setiap kata ke- an hingga berjumlah lebih kurang 50 buah.	Delisi secara selectif bergantung pada kebutuhan siswa dan pertimbangan guru.
Evaluasi	Jawaban berupa kata, persis sesuai dengan tes aslinya: metode "exactword"	Jawaban boleh berupa sinonim atau kata yang secara struktur dan makna dapat menggantikan kedudukan kata yang dihilangkan " contextual metode"
Tindak Lanjut		Lakukan diskusi untuk menbahas jawaban.

b. Keunggulan dan Kelemahan Metode Permainan Klos Wacana

Adapun keunggulan dan kelemahan dari meteode permainan klos wacana adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2 Keunggulan dan Kelemahan Metode Permainan KlosWacana

Keunggulan	Kelemahan
Guru dapat mengontrol batasan soal yang ingin siswa tanyakan pada teman.	Kurang hidup susana kelas

[36]Yuyu Wahyudi, Peningkatan Kecepatan Efektif Membaca Dengan Menggunakan Metode Klos, *Cakrawala Pedagogik*, Vol 3., No 2., Okt 2019, h. 81.

Keunggulan	Kelemahan
Ingin menciptakan suasana kelas yang menyenangkan agar siswa tidak monoton (kaku) dalam belajar.	Kurang menggali pengetahuan siswa dalam belajar.
Memudahkan siswa dalam menjawab soal.	Kurang menbangkitkan jiwa kompetensi kelompok
Menbuat variansi baru dalam permainan.	

4. Metode Permainan Bertanya Dan Menerka

Bertanya merupakan kemampuan dalam menberikan pertayaan yang bertujuan agar tercapainya sasaran dengan tepat. Bertanya dapat menbuat siswa terdorongan untuk bisa mengemukakan pendapatnya sehingga mendapatkan umpan balik dari penyelasan yang disampaikan.[37] Sedangkan menerka adalah menebak, menduga dan mengira yang mana menerka tersebut memiliki jawaban yang dirahasiakan sehingga terdapatlah jawaban yang disembunyikan yang harus ditebak oleh seseorang yang jawaban tersebut belum tentu salah maupun benar. Dari pengertian diatas maka muncullah sebuah permainan yang bernama permainan bertanya dan menerka yang mana permainan ini mengaju pada pemikiran berpikir secara kritis[38].

Menurut para ahli menberikan pandangannya terhadap metode bertanya dan menerka. Menurut Yusuf metode bertanya merupakan salah satu cara menyampaikan pelajaran dalam bentuk pertayaan, sehingga seseorang

[37]Hilda Zahra Lubis, *Metode Pengembangan Bahasa Anak Pra Sekolah*, Jurnal Raudhah, Vol 6., No 2., Des 2018, h. 16.

[38]Syaiful Bahri,*Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*,(Jakarta: Rineka Cipta, 2000) h.157.

dapat menberikan atas pertayaan yang ditanyakan.[39] Metode tanya dapat menberikan ransangan yang sangat medalam sehingga siswa dapat berpikir kritis dan mendorong untuk berusaha memahami hal tersebut.

Menurut Najizah dan Mas'udah menerka adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan cara guru menyiapkan benda-benda yang tidak diketahui. Sedangkan Menurut Ngalimun dan Alfulaila merupakan metode pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru berupa deskripsi suatu benda tanpa menyebutkan namanya dengan tujuan mengkomunikasikan kepada siswa.[40]

Permainan bertanya dan menerka adalah permainan yang dapat menbangkitkan semangat siswa dikelas, karena siswa dituntut untuk dapat aktif dikelas dengan bertanya dan menjawab pertayaan yang diajukan oleh temanya. Permainan ini dapat dilakukan secara sendiri atau dengan kelompok.[41]

a. Keunggulan dan Kelemahan Metode Permain Bertanya dan Menerka

Setiap metode pembelajaran pasti memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing adapun keunggulan dan kelemahan dan metode permainan bertanya dan menerka adalah sebagai berikut :

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[39]Basrudin, Ratman Dan Yusdin Gagaramusu, *Penerapan Metode Tanya Jawab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pokok Bahasan Sumber Daya Alam*, Jurnal Kraetif Tadulako Online, Vol 1., No 1., h. 216.

[40]Elvina, Delia Putri, *Pelatihan Kemampuan Menyimak Dengan Menggunakan Teknik Simak Terka Pada Peserta didik Kelas IV Di Sd Negeri Rambahsamo*, Jurnal Masyarakat Negeri Rokania, Vol 3., No 2., Okt 2022, h. 242.

[41]Mardiah, Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidayah, Jurnal Mitra PGMI, Vol 1., No 1., h. 69

Tabel 2.3 Keunggulan dan Kelemahan Metode Permainan Bertanya dan Menerka

Keunggulan	Kelemahan
Siswa bisa mengali pengetahan diri sendiri dengan sangat dalam.	Siswa mendapatkan kendala pada saat mebuat soal .
Dapat menbangkitkan jiwa kompetensi siswa dalam bersainggan.	Guru harus kreatif dalam menjelaskan materi.
Dapat menumpuhkan kekompakan tim.	
Bisa menumbuhkan semangat yang besar dalam diskusi.	
Bisa menumbuhkan semangat yang besar dalam diskusi.	
Menbuat siswa bertukar pikiran antar teman	

b. Langkah-Langkah Metode Permainan Klos Wacana Bertanya dan Menerka

Dalam metode permainan KLOBERKA dibagi menjadi 2 metode permainan yang mana setiap permainan memiliki langkah bermain sendiri. Langkah-Langkah Metode Bermain Metode Klos Wacana yaitu :

1. Tersedia satu wacana yang utuh.
2. Wacana yang disediakan seharusnya wacana yang belum pernah di baca oleh siswa.
3. Wacana tersebut akan dihilangkan bagian-bagian tertentu oleh guru.
4. Bagian tersebut boleh diisi dengan titik atau dengan garis.

5. Siswa akan mengisi wacana rumpang tersebut dengan baik dan benar.[42]

Langkah-Langkah Metode Permainan Bertanya dan Menerka Menurut Arif dan Munaf :

1. Guru akan menjelaskan tujuan pembelajaran dan cara bermain.
2. Kelas akan dibagi menjadi 2 kelompok.
3. Guru akan menbagikan 1 kotak untuk setiap kelompok.
4. Kemudian guru akan menperlihatkan benda, gambar atau istilah dari ciri-ciri benda kepada semua murid.
5. Permainan akan dimulai. Kelompok pertama, akan diminta oleh guru untuk maju kedepan kelas untuk mengambil tersebut secara acak dari dalam kotak guru, kemudian masukan benda itu kembali ke dalam kotak menerka (kotak kelompok 1), tanpa terlihat oleh kelompok lawan yang harus menerka dan bercerita. kedua regu berhadapan dan setiap regu mendapat giliran bertanya kepada regu lawan.
6. Guru menberikan persentase untuk kelompok II atas jawabannya.
7. Secara bergantian kelompok II lagi yang mengambil benda dari dalam kotak guru, dan bertanya kepada kelompok lawan

[42]Lisa Dewi Septia BR. Ginting, *Bahasa Indonesia SD 2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar*,.....h.223.

(kelompok I), seperti di atas. Begitupun seterusnya secara bergantian kelompok bertanya dan menerka sampai selesai.

8. Setelah permainan berakhir guru akan mengumumkan siapa pemenang dari permainan tersebut.[43]

Tujuan peneliti mengabungkan Metode permainan klos wacana, bertanya dan menerka (KLOBERKA) supaya lebih bervaiasi dalam bermain yang mana ada soal yang dibuat oleh siswa dan ada soal yang buat oleh guru. Jadi, pada saat bertanya dan menerka siswa akan berpikir secara kritis dalam memecahkan masalah berupa menbuat soal dan menjawab soal dari tim lawan, sementara klos wacana soal nantinya akan dibuat oleh guru sehingga guru bisa mengontrol dalam menbuat soal yang lebih mudah untuk siswa. Dalam hal ini siswa merasa senang karena ada keseimbangan dalam permainan dimana ada bagian yang mudah dan ada bagian yang sulit.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[43]Mohd. Hafrison, *jurnal permainan dalam pembelajaran keterampilan berbicara dikelas rendah sekolah dasar: sebuah alternatif model pembelajaran bahasa bernuansa psikologuistik,*...h. 127.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dalam bahasa inggris PTK sering disebut juga Classroom Action Research, pada penelitian PTK peneliti akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti sebagai guru dan akan berhadapan lansung dengan siswa di kelas. Pada penelitian tindakan kelas maka peneliti akan menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif.[44]

Penelitian tindakan kelas adalah bagian dari pembelajaran yang berbentuk kolaborasi anatar guru dengan peneliti dan siswa yang dilakukan secara bersama-sama, agar tercapainya tujuan pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga dengan adanya penelitian tinadakan kelas bisa menperbaiki kekurangan dalam praktek pembelajaran dan bisa menciptakan ruang belajar yang berbeda dari sebelumnya[45].

Mendefinisikan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama[46]. Pada penelitian tindakan kelas tidak hanya mencakup materi atau topik pokok bahasan itu sendiri, tetapi menyangkut

---

[44]Strauss Dan Corbin, 2003 :Golafshani, 2003, *Metodelogi Penelitian Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus,*(Sukabumi : Jejak, 2017), h.44.

[45]Kunandar *Penelitian Tindakan Kelas Classroom Action Research,*(Yokjakarta: Group Penerbit Cv Budi Utama, 2020), h.3.

[46]Jurnal pendidikan emprrisme, Agus Budi Hartono,*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Tpgether (THT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar*, h.12.

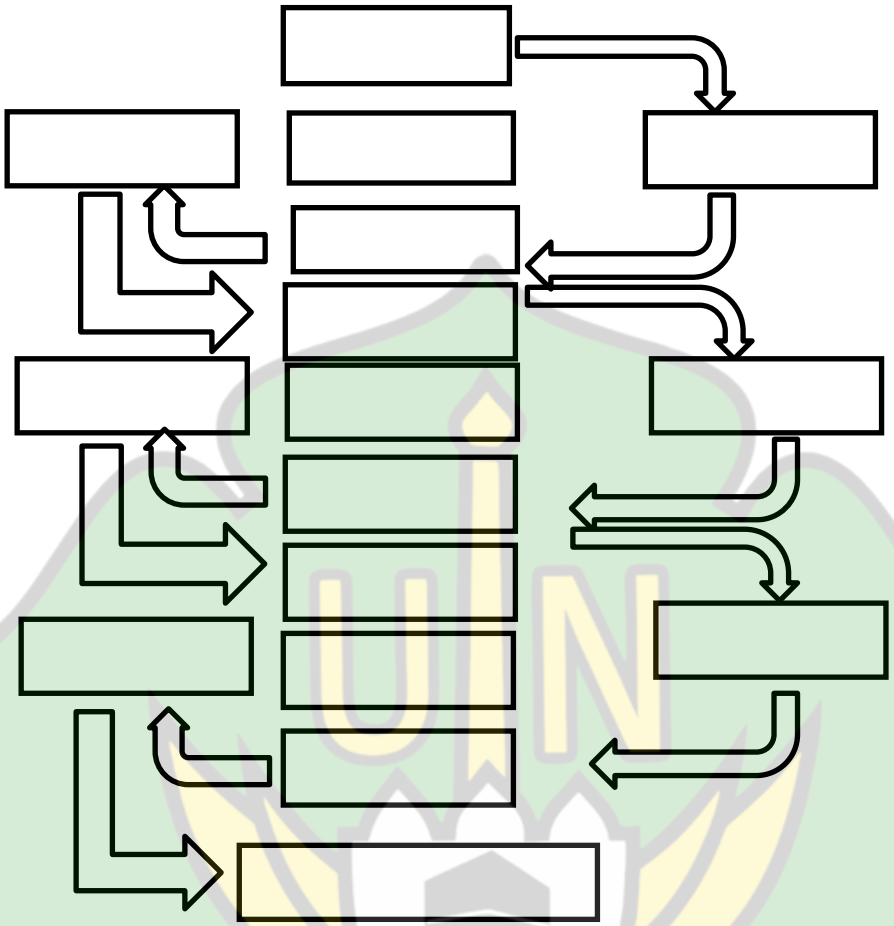
penyajian topik pokok bahasan yang bersangkutan, yaitu strategi, pendekatan, atau cara untuk memperoleh hasil melalui sebuah kegiatan uji coba/ eksperimen.

Dapat disimpulkan dari penyelasan diatas bahwa Penelitian Tindakan Kelas berfungsi untuk menperbaiki kualitas pembelajaran yang dilakukan berupa penelitian tindakan yang diyakini bisa merubah kegiatan pembelajaran lebih baik dan menyenangka.[47] Dalam hal ini, peneliti bekerjasama dengan guru untuk mengatasi masalah yang terjadi didalam kelas. Peneliti bekerjasama dengan guru kelas V SDN Siron Aceh Besar.

Adapun pelaksanaan proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa indonesia metode digunakan adalah Metode Permainan KLOBERKA dalam pembelajaran ini terdiri dari empat tahapan tiap siklusnya yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang berulang secara siklus. Apabila pada siklus I masih banyak kekurangan dan belum mendapatkan hasil yang maksimal, maka disempurnakan di siklus berikutnya. Dalam prosedur penelitian tindakan kelas proses yang harus dilalui dalam penelitian ini harus melalui sistem siklus dari beberapa kegiatan pembelajaran. Seperti yang terlihat pada gambar berikut ini :

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[47]Suharsimi Arikunto,*Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, (Yokjakarta: Group Penerbit Cv Budi Utama, 2020), h.3.



Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc. Taggart.[48]

1. Perencanaan

Adapun tahap-tahap perencanaan yang dilakukan peneliti pada pembelajaran tematik bahasa indonesia upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui metode permainan KLOBERKA pada siswa kelas V sebagai berikut :

a. Menentukan materi
b. Merancang RPP
c. Menyususun angket
d. Menyususun lembar observasi aktivitas guru dan siswa

[48] Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) h. 16.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan yaitu tindakan yang akan diterapkan melalui rancangan yang telah disusun.[49] Dalam tahap ini, peneliti akan menerapkan perencanaan yang telah disusun. Pelaksanaan pembelajaran siklus pertama berpedoman pada RPP yang telah disusun. Sesudah selesai pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama. peneliti memberikan soal tes untuk mengetahui sejauh mana hasil yang diperoleh oleh siswa pada siklus pertama. Setelah melakukan tindakan pada siklus pertama dilanjutkan ke siklus dua hingga siklus seterusnya.

3. Pengamatan

Observasi adalah untuk mencatat pengaruh dari tindakan yang telah dilakukan.[50] Observas dilaksanakan untuk melihat keaktifan guru dan siswa dikelas selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Observasi ini dilakukan oleh pengamat yang membantu peneliti dalam penelitian ini. Pada tahap ini pengamat akan mencatat semua temuan atau hal-hal yang terjadi pada proses pembelajaran berlangsung melalui lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

4. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti perlu mempelajari dan menganalisis kembali hasil-hasil yang didapatkan dari catatan pengamat. Pada tahap ini jika hasil yang didapatkan pada siklus pertama belum maksimal, lalu peneliti akan melanjutkan siklus kedua dan seterusya. Hasil refleksi pada siklus pertama menjadi perbaikan untuk siklus kedua.

---

[49]Suharsimi Arikunto,dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*,....,h.9.

[50]Hamzah B, Uno, Nina Lamtenggo, Satria M.A. Koni , *Menjadi Peneliti PTK Profesional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h.68.

B. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dikelas V SDN Siron Aceh Besar yang berlansung pada pagi hari mulai pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 13.00 WIB penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Siron Aceh Besar yang berjumlah 13 orang siswa yang terdiri dari 7 laki-laki dan 6 perempuan. Mata pelajaran yang dipilih adalah Bahasa Indonesia.

D. Intrumen Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini maka peneliti akan mengembangkan beberapa instrumen sebagai berikut :

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

   Lembar observasi aktivitas guru adalah lembar observasi yang disusun untuk mengamtai keaktifan guru. Isi dari lembar observasi terkait dengan aktivitas guru dalam mengajar sebagaimana RPP. Semua aktivitas termasuk kegiatan awal, inti dan penutup. Untuk rincinya ada pada lampiran. Sedangkan Lembar pengamatan aktivitas siswa adalah keaktifan siswa dalam kelas ketika mengikuti pelajaran sebagaimana yang tertera dalam RPP.

2. Angket Skala/Kuesioner

   Angket skala atau kuesioner yang digunakan dalam Instrumen ini adalah angket skala likert yang dibagi menjadi dua yaitu:

a. Angket/ kuesioner tertutup

Kuesioner tertutup disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga respon siswa diminta untuk untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara menberikan tanda checklist (✓).

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini maka peneliti akan mengembangkan beberapa instrumen sebagai berikut :

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Lembar observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran pada setiap kali pertemuan. Dalam penelitian ini lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru yang diberikan kepada Ibu Munira, S.Pd.I. Lembar observasi aktivitas siswa diberikan kepada teman sejawat yaitu Rifki Sabira sebagai pengamat. Kedua pengamat tersebut akan melakukan Chek-List pada salah satu alternatif persentase yang sudah ditetapkan sesuai dengan aktivitas yang diamati.

a. Angket Skala/Kuesioner

Peneliti akan menggunakan kuesioner terbuka Yaitu mengajukan beberapa pernyataan tertulis terhadap responden untuk memperoleh data tentang minat belajar siswa. Adapun

angket dalam penelitian ini berjumlah 12 butir pernyatan yang dibagi dalam 4 indikator di dalam kelas. Awalnya terdiri 15 butir soal kemudian setelah di uji validitas angket skala sehingga ditemukan 12 butir soal yang dinyatakan valid.

1. **Petunjuk**

a) Siswa Diminta Menberikan Pepersentasean Dengan Cara Menberi Tanda (✓) Pada Kolom Yang Telah Disediakan.

b) Makna Poin Angket Adalah Sebagai Berikut :

1= Sangat Tidak Setuju(STS)

2= Tidak Setuju(TS)

3= Setuju(S)

4= Sangat Setuju(SS)

Tabel 3.1 Angket Daftar Pernyataan Minat Belajar Siswa

No	Peryataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya merasa senang belajar mata pelajaran bahasa indonesia menggunakan Metode Permainan KLOBERKA.				
2.	Jika saya kurang memahi pada tema 8 tentang lingungan sahabat kita maka saya akan bertanya pada guru.				
3.	Saya merasa belajar sambil bermain merupakan sebuah pengalaman baru bagi saya sehingga saya merasa tertarik untuk belajar.				
4.	Saya menperhatikan dengan detail langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode permainan				

	KLOBERKA.				
5.	Saya selalu bertaya dengan baik kepada guru ataupun kepada teman apabila ada hal yang kurang saya pahami.				
6.	Saya selalu mengerjakan tugas tanpa menunda yang diberikan oleh guru baik itu kerja kelompok atau mandiri				
7.	Pembelajaran menggunakan metode permainan KLOBERKA sangat menyenangkan sehingga saya merasa bersemangat untuk melakukan kegiatan belajar.				
8.	Setelah saya mengikuti pembelajaran mengunakan metode permainan KLOBERKA, saya merasa suasana kelas saat belajar sangat menyenangkan dan tidak menbosankan.				
9.	Saya sangat memahami betul bagaimana cara bermain permainan KLOBERKA.				
10.	Saya menarasa pelajaran bahasa indonesia merupakan pelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk dipelajari				
11.	Saya selalu mencatat materi yang diberikan oleh guru tanpa disuruh.				
12.	Saya aktif selama proses pembelajaran bahasa indonesia baik itu dengan kelompok maupun diluar kelompok.				

2. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisi data pada penelitian ini sebagai berikut:

a. Analisis Aktivitas Guru dan Siswa

Data kegiatan guru dan siswa didapatkan dari lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat selama pembelajaran berlangsung. Analisis data hasil observasi

aktivitas guru dan siswa upaya minat belajar siswa melalui metode permainan KLOBERKA siswa dianalisis dengan menggunakan rumus persentase berikut ini:

$$\mathbf{P = \frac{f}{N} X\ 100\%}$$

Keterangan :

P = Angka Persentase

f = Skor Yang Diperoleh

N = Skor Maksimal

100% = Bilangan Kontanta

$$\textbf{Persentase} = \frac{\textbf{Skor Diperoleh}}{\textbf{Skor Maksimal}} \textbf{ X 100\%}$$

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa[51]

Persentase	Kategori Pepersentasean
85 % – 100 %	Sangat Baik
70 % – 85 %	Baik
55 % – 70 %	Cukup
40 % – 55 %	Rendah
00 % – 40 %	Sangat Rendah

Anas Sudijono mengatakan bahwa aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dikatakan taraf keberhasilan jika berada pada predikat sangat baik atau baik[52]. Apabila dari hasil analisis data terdapat aspek-aspek observasi yang masih berada dalam kategori

[51]Andih Muchlison, *Implementasi Supervisi Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru Dalam Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Pada Guru Bidang Studi SD Negeri 1 Pucanglaban*, Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan, Vol 2., No 1., Jan 2022, h. 8

[52]Anas Sudijono, *Pengatar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h.36 – 37.

kurang, cukup, atau gagal maka akan dijadikan bahan untuk merevisi perangkat pembelajaran selanjutnya.

3. Analisis Angket Likert atau Kuesioner

Analisis hasil tes adalah menganalisis hasil yang akan didapatkan oleh siswa setelah diberikan kuesioner pada siklus I, siklus II dan seterusnya. Pada setiap hasil kuesioner, peneliti menganalisis apakah terjadi peningkatan atau penurunan pada minat belajar siswa. Setelah hasil didapatkan, kemudian dilihat KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil angket ini kemudian dianalisis menggunakan statistik kuantitatif dengan skala 1-4. Adapun interpretasinya adalah 4=sangat setuju, 3=setuju, 2= tidak setuju, dan 1=sangat tidak setuju. Setelah angket diisi, kemudian hasil angket pada setiap sampel dihitung perolehan skor akhirnya dengan rumus berikut:

$$\mathbf{P = \frac{F}{N} X\ 100}\ \%$$

Keterangan :

P = presentase

F = frekuensi

N = jumlah yang disajikan

100% = bilangan tetap[53]

[53] Anas sudjono, pengantar statistik pendidikan (jakarta: rajawalipers,2009),h.43

Tabel 3.3 Skala Pepersentasean

Rentang skor	Kriteria
91% - 100 %	Sangat Tinggi
81% - 90%	Tinggi
71% - 80%	Cukup
60% - 70%	Rendah
0% - 20%	Sangat Rendah

جامعة الرانري
A R - R A N I R Y

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Analisis hasil penelitian di kelas V SDN SIRON menggunakan rumus persentase untuk mendeskripsikan observasi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran serta melihat minat belajar siswa terhadap permainan KLOBERKA. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus. Adapun uraian pelaksanaan setiap siklus adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Tanggal Pelaksanaan Penelitian

No	Tanggal Pelaksanaan Penelitian	Siklus
1.	16 Maret 2023	Siklus I
2.	17 Maret 2023	Siklus II
3.	18 Maret 2023	Siklus III

a) Siklus I

Dalam proses penelitian ini tahapan yang akan ditempuh meliputi tahap perencanaan berupa menyusu RPP, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, LKPD, soal evaluasi dan lembar angket siswa. Pelaksanaannya dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2023. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran observasi aktivitas guru diamati oleh Ibu Munira, S.Pd.I, dan observasi aktivitas siswa diamati oleh Rifki Sabira. Maka dari uraian hasil penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut :

1. Aktivitas Guru Siklus I

Data hasil observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan metode permainan KLOBERKA dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Obsevasi Aktivitas Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Pada Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Skor Persentase	Kategori
1.	Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam tegur sapa, berdo'a mengkondisaikan kelas dan duduk dengan rapi.	4	Sangat Baik
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa	4	Sangat Baik
3.	Guru melakukan apresiasi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan kontekstual melalui tanya jawab tentang tema lingkungan sahabat kita.	2	Cukup
4.	Guru menyampaikan motivasi kepada siswa dan menyanyikan lagu " Tik Tik Bunyi Hujan " sesuai dengan tema.	3	Baik
5.	Guru menyampaikan tema pembelajaran.	4	Sangat Baik
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.	4	Sangat Baik
7.	Guru akan menjelaskan cara bermain permainan KLOBERKA.	4	Sangat Baik
8.	Guru akan menbagika 2 kelompok	2	Cukup
9.	Guru menyuruh siswa untuk menbacakan teks " Demi Air Bersih Warga Warobo Rela Berjalan Sampai 15 Kilometer "	3	Baik
10.	Guru menyuruh siswa untuk mengamati gambar yang ada disamping teks.	3	Baik
11.	Guru menyediakan berbagai gambar yang sesuai dengan tema.	2	Cukup
12.	Guru akan menberikan istilah ciri-	3	Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor Persentase	Kategori
	ciri gambar yang ada ditangan guru.		
13.	Guru menyuruh siswa untuk bergantian menerka gambar tersebut.	2	Cukup
14.	Guru mengatur posisi Kelompok yang bertugas sebagai penanya dan penerka akan berdiri berhadapan.	4	Sangat Baik
15.	Guru menyuruh salah satu perwakilan kelompok penanya untuk mengambilkan gambar yang ada di meja guru.	4	Sangat Baik
16.	Guru meminta perwakilan kelompok 1 sebagai penanya untuk menberikan ciri-cirinya gambar yang ada ditangannya.	2	Cukup
17.	Guru menyuruh kelompok 2 untuk menerka gambar apa yang ada di tangan kelompok 1 dengan ciri – ciri yang telah diberikan.	2	Cukup
18.	Guru akan menberikan 1 bintang untuk setiap kelompok yang bisa meneka gambar tersebut.	4	Sangat Baik
19.	Metode permainan akan dilakukan secara bergantian.	4	Sangat Baik
20.	Guru akan menbagikan LKPD berupa klos wacana.	3	Baik
21.	Guru menberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.	2	Cukup
22.	Guru menbimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran.	3	Baik
23.	Guru melakukan refleksi.	2	Cukup
24.	Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa.	2	Cukup
25.	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan salam.	4	Sangat Baik
Jumlah		**76**	
Persentase Persentase		**76 %**	

Sumber : Hasil Penelitian SDN SIRON Aceh Besar, 16 Maret 2023

$$\textbf{Penentuan Persentase} = \frac{\textbf{Skor Perolehan}}{\textbf{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{76}{100} \times 100$$

$$= 76\%$$

Berdasarkan data obsevasi aktivitas guru pada tabel 4.2 menunjukan bahwa hasil penelitian dalam mengelola pembelajaran diperoleh persentase yaitu 76% dengan kategori baik. Kegiatan aktivitas guru dipersentase oleh guru kelas dengan lembar obsevasi yang sudah ditetapkan.

2. Aktivitas Siswa Siklus I

Data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui penerapan metode permainan KLOBERKA dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Obsevasi Aktivitas Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pada Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Skor Pepersentasean	Kategori
1.	Siswa menjawab salam tegur sapa, berdo'a dan duduk dengan rapi.	3	Baik
2.	Siswa menjawab absensi guru.	3	Baik
3.	Siswa menjawab berbagai pertayaan dari guru.	2	Cukup
4.	Siswa mendegarka motivasi dari guru dan menyanyikan lagu " Tik Tik Bunyi Hujan " sesuai dengan tema.	3	Baik
5.	Siswa mendegarkan tema pembelajaran yang disampaikan	4	Sangat Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor Pepersentasean	Kategori
	oleh guru.		
6.	Siswa mendegarkan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai.	3	Baik
7.	Guru akan menjelaskan cara bermain permainan KLOBERKA.	2	Cukup
8.	Siswa dibagi menjadi 2 kelompok.	4	Sangat Baik
9.	Siswa menbacakan tek nonfiksi tentang " Demi Air Bersih Warga Warobo Rela Berjalan Sejauh 15 Kilometer"	3	Baik
10.	Siswamengamati gambar yang ada di tangan guru.	2	Cukup
11.	Siswa menerka gambar yang ada di tangan guru.	2	Cukup
12.	Siswa melihat akan menyebutkan gambar secara bergiliran gamar tersebut.	3	Baik
13.	Siswa secara bergantian menerka gambar tersebut.	2	Cukup
14.	Siswa akan bertanya kepada guru jika ada kendalan.	3	Baik
15.	Siswa akan melakukan permainan	3	Baik
16.	Siswa mendegarkan arahan guru	2	Cukup
17.	Siswa akan melakukan permainan itu dengan sangat bersemangat.	2	Cukup
18.	Siswa akan mendapatkan 1 bintang apabila bisa menajwab dengan benar.	3	Baik
19.	Metode permainan akan dilakukan secara bergantian.	3	Baik
20.	Siswa akan mengerjakan LKPD berupa klos wacana.	2	Cukup
21.	siswa diberikan kesmpatan bertanya tentang materi yang belum dipahami.	2	Cukup
22.	siswa menyimpulkan materi pelajaran.	2	Cukup
23.	Siswa melakukan refleksi.	3	Baik
24.	Siswa mendegarkan pesan moral kepada.	2	Cukup

No	Aspek Yang Diamati	Skor Pepersentasean	Kategori
25.	Siswa berdoa dan menajwab salam.	2	Cukup
Jumlah		**65**	
Persentase Persentase		**65 %**	

Sumber : Hasil Penelitian SDN SIRON Aceh Besar, 16 Maret 2023

$$\textbf{Penentuan Persentase} = \frac{\textbf{Skor Perolehan}}{\textbf{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{65}{100} \times 100$$

$$= 65\%$$

Bedarsarkan data observasi aktivitas siswa pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran diperoleh persentase yaitu 65% dengan kategori cukup. Oleh karena itu perlu dilakukan revisi pada pertemuan selanjutnya.

3. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk melihat semua aktivitas pada pembelajaran siklus I yang telah dilakukan, kemudian menyempurnakan pada siklus berikutnya. Adapun hasil obeservasi peneliti pada siklus I maka yang harus direfisi dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Temuan Dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Pada Siklus I

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Aktivitas guru pada siklusI masih memiliki kekurangan diantaranya adalah: a.Guru masih kurang	Aktivitas guru perlu dilakukan perbaikan seperti:

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
		mampu dalam melakukan apersepsi untuk mengaitkan materi dengan pengalaman awal siswa. b. Guru masih kurang keras suaranya dalam membaca teks air bersih warga waborodo rela berjalan sejauh 15 kilometer. c. Guru masih kurang tegas dalam menyuruh siswa untuk menyebutkan gambar yang harus diterka oleh siswa. d. Guru masih kurang tegas dalam menunjukkan siswa secara bergiliran dalam kegiatan kelompok. e. Guru masih kurang tegas dalam membimbing siswa untuk menerka gambar yang ada pada tangan lawannya. f. Guru masih kurang dalam membimbing siswa bermain permain bertanya dan menerka. g. Guru masih kurang mampu dalam melakukan refleksi. h. Guru masih kurang tegas dalam mengajukan pertanyaan kepada siswa.	a. Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru dapat melakukan apersepsi dengan mengaitkan pengalaman awal siswa dalam kegiatan sehari-hari. b. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih keras suaranya dalam membaca teks bacaan dibuku. c. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih tegas dalam mengarahkan siswa untuk menyebutkan gambar yang harus diterka oleh siswa. d. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih tegas dalam menunjukkan siswa untuk maju kedepan. e. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih memberikan bimbingan kepada siswa saat melaksanakan permainan KLOBERKA. f. Pertemuan

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
		i. Guru masih kurang dalam menyampaikan pesan moral kepada siswa.	selanjutnya, guru harus lebih memberikan bimbingan kepada siswa saat bermain permainan bertanya dan menerka. g. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih lebih mampu dalam melakukan refleksi bersama siswa. h. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih banyak dalam menyampaikan pesan moral kepada siswa.
2.	Aktivitas siswa	Aktivitas siswa pada siklusI masih memiliki kekurangan diantaranya adalah: a. Siswa masih kurang dalam menjawab berbagai pertanyaan dariguru. b. Siswa masih ada yang belum mampu menyimak teks yang dibacakan oleh guru. c. Siswa masih kurang mampu menyebutkan beberapa macam kegiatan tentang lingkungan pada gambar . d. Siswa kurang	Aktivitas guru perlu dilakukan perbaikan seperti: a. Pertemuan selanjutnya, guru lebih memancing siswa untuk menjawab pertanyaan. b. Pertemuan selanjutnya, guru lebih membimbing siswa dalam menyimak bacaan. c. Pertemuan selanjutnya,guru

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
		mengamati cara bermain permainan KLOBERKA yang guru prakterkkan di depan kelas. e. Siswa kurang mampudalam menyampaikan ciri-ciri gambar yang harus diterka. f. Siswa kurang mengamati cara bermain. **g.** Siswa kurang mendengarkan guru menjelaskan tahap-tahap permainan. h. Siswa kurang bertanya tentang materi yang telah diajarkan. i. Siswa kurang mamp udalam melakukan refleksi. j. Siswa kurang mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru.	lebih memancing siswa dalam menyebutkan macam kegiatan tentang lingkungan yang ada pada gambar. d. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih tegas dalam menyuruh siswa untuk mengamati gambar. e. Pertemuan selanjutnya, guru harus bisa mengarahkan siswa dalam penyampaian alas an menyebutkan ciri-ciri gambar yang diterka. f. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih tegas dalam menyuruh siswa untuk mengamati cara bermain. g. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih tegas dalam mengkondisikan siswa untuk mendengarkan. h. Pertemuan selanjutnya, guru harus bisa

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
			memancing siswa untuk bertanya. i. Pertemuan selanjutnya, guru lebih membimbing siswa untuk melakukan refleksi. j. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih tegas dalam mengkondisikan siswa untuk men dengarkan pesan moral yang disampaikan.
3.	Hasil belajar siswa	Hanya 6 siswa yang tuntas, sementara 8 siswa yang lainnya belum mencapai ketuntasan belajar individual pada minat belajar.	Pada pertemuan selanjutnya, guru harus lebih meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi dengan menggunakan metode permainan KLOBERKA yang mengasah pemikiran siswa.

Setelah melakukan proses mengajar pada siklus I, maka guru mengadakan evaluasi dengan menberikan lembar angket minat belajar siswa untuk dijawab oleh siswa. Melalui evaluasi hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Kisi-Kisi Lembar Angket Minat Belajar Siswa

No	Indikator Minat	No. Peryataan
1.	Perasaan Senang Siswa	1,7,8
2.	Keterlibatan Siswa	3,5,11
3.	Ketertarikan Siswa	10,6,12
4.	Perhatian Siswa	2,4,9

Tabel 4.6 Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Skor	Kategori
1.	AR	L	64,58	Rendah
2.	AR	L	81,25	Tinggi
3.	AK	L	85,41	Tinggi
4.	F	P	70,83	Rendah
5.	F A	P	60,41	Rendah
6.	HR	L	83,33	Tinggi
7.	HA	L	81,25	Tinggi
8.	M I	L	79,16	Cukup
9.	SN	P	77,08	Cukup
10.	S	P	85,41	Tinggi
11.	PN	P	83,33	Tinggi
12.	YF	L	79,16	Cukup
13.	ZN	P	83,33	Tinggi
Jumlah Siswa		**13**		
Skor Ideal		**48**		
Persentase Rata-Rata		**78,03**		
Persentase Tertinggi		**85,41**		
Persentase Terendah		**70,83**		

b) Siklus II

Dalam proses penelitian ini tahapan yang akan ditempuh meliputi tahap perencanaan berupa menyusu RPP, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, LKPD, soal evaluasi dan lembar angket siswa. Pelaksanaannya dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2023. Dalam

pelaksanaan proses pembelajaran observasi aktivitas guru diamati oleh Ibu Munira, S.Pd.I, dan observasi aktivitas siswa diamati oleh Rifki Sabira. Maka dari uraian hasil penelitian ini dapat di rinci sebagai berikut :

1. **Aktivitas Guru Siklus II**

Data hasil observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan metode permainan KLOBERKA dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Obsevasi Aktivitas Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Pada Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Skor Persentase	Kategori
1.	Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam tegur sapa, berdo'a mengkondisaikan kelas dan duduk dengan rapi.	4	Sangat Baik
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa	4	Sangat Baik
3.	Guru melakukan apresiasi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan kontekstual melalui tanya jawab tentang tema lingkungan sahabat kita.	3	Baik
4.	Guru menyampaikan motivasi kepada siswa dan menyanyikan lagu " Lihat Kebunku" sesuai dengan tema.	4	Sangat Baik
5.	Guru menyampaikan tema pembelajaran.	4	Sangat Baik
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.	4	Sangat Baik
7.	Guru akan menjelaskan cara bermain permainan KLOBERKA.	4	Sangat Baik
8.	Guru akan menbagika 2 kelompok	3	Baik
9.	Guru menyuruh siswa untuk	3	Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor Persentase	Kategori
	menbacakan teks " Beruang dan semut"		
10.	Guru menyuruh siswa untuk menerka gambar yang ada di tangan guru.	3	Baik
11.	Guru menyediakan berbagai gambar " Tong Sampah " yang harus diterka oleh siswa.	3	Baik
12.	Guru akan menberikan istilah ciri-ciri gambar yang ada ditangan guru.	3	Baik
13.	Guru secara bergantian menerka gambar tersebut.	3	Baik
14.	Siswa akan bertanya kepada guru jika ada kendalan.	3	Baik
15.	Guru akan menbagikan tugas siswa sesuai dengan kelompok.	3	Baik
16.	Guru meminta perwakilan kelompok 1 sebagai penanya untuk menberikan ciri-cirinya gambar yang ada ditangannya.	3	Baik
17.	Guru menyuruh kelompok 2 untuk menerka gambar apa yang ada di tangan kelompok 1 dengan ciri – ciri yang telah diberikan.	4	Sangat Baik
18.	Guru akan menberikan 1 bintang untuk setiap kelompok yang bisa meneka gambar tersebut.	4	Sangat Baik
19.	Metode permainan akan dilakukan secara bergantian.	3	Baik
20.	Guru akan menbagikan LKPD berupa klos wacana.	3	Baik
21.	Guru menberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.	2	Cukup
22.	Guru menbimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran.	2	Cukup
23.	Guru melakukan refleksi.	3	Baik
24.	Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa.	4	Sangat Baik
25.	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan salam.	4	Sangat Baik
Jumlah		**83**	
Persentase Persentase		**83%**	

Sumber : Hasil Penelitian SDN SIRON Aceh Besar, 17 Maret 2023

$$\textbf{Penentuan Persentase} = \frac{\textbf{Skor Perolehan}}{\textbf{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{83}{100} \times 100$$

$$= 83\%$$

Berdasarkan data obsevasi aktivitas guru pada tabel 4.7 menunjukan bahwa hasil penelitian dalam mengelola pembelajaran diperoleh persentase persentase yaitu 83% dengan kategori sangat baik. Kegiatan aktivitas guru dipersentase oleh guru kelas dengan lembar obsevasi yang sudah ditetapkan.

2. Aktivitas siswa siklus II

Data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui penerapan metode permainan KLOBERKA dapat dilihat pada tabel 4.8 sebagai berikut :

Tabel 4.8 Hasil Obsevasi Aktivitas Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pada Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Skor Pepersentasean	Kategori
1.	Siswa menjawab salam tegur sapa, berdo'a duduk dengan rapi.	4	Sangat Baik
2.	Siswa menjawab absensi guru.	4	Sangat Baik
3.	Siswa menjawab berbagai pertayaan dari guru.	3	Baik
4.	Siswa mendegarka motivasi dari guru dan menyanyikan lagu " Lihat kebunku" sesuai dengan tema.	4	Sangat Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor Pepersentasean	Kategori
5.	Siswa mendegarkan tema pembelajaran yang disampaikan oleh guru.	4	Sangat Baik
6.	Siswa mendegarkan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai.	4	Sangat Baik
7.	Guru akan menjelaskan cara bermain permainan KLOBERKA.	4	Sangat Baik
8.	Siswa dibagi menjadi 2 kelompok.	3	Baik
9.	Siswa menbacakan tek nonfiksi tentang “Beruang Dan Semut”	3	Baik
10.	Siswamengamati gambar yang ada di tangan guru.	3	Baik
11.	Siswa menerka gambar”Tong Sampah” yang ada di tangan guru.	3	Baik
12.	Siswa mendegarkan istilah ciri-ciri gambar yang ada ditangan guru, lalu menerka gambar tersebut.	3	Baik
13.	Siswa secara bergantian menerka gambar tersebut.	3	Baik
14.	Siswa akan bertanya kepada guru jika ada kendalan.	3	Baik
15.	Siswa akan melakukan permainan.	3	Baik
16.	Siswa mendegarkan arahan guru	3	Baik
17.	Siswa akan melakukan permainan itu dengan sangat bersemangat.	3	Baik
18.	Siswa akan mendapatkan 1 bintang apabila bisa menajwab dengan benar.	4	Sangat Baik
19.	Metode permainan akan dilakukan secara bergantian.	3	Baik
20.	Siswa akan mengerjakan LKPD berupa klos wacana.	3	Baik
21.	siswa diberikan kesmpatan bertanya tentang materi yang belum dipahami.	2	Cukup
22.	siswa menyimpulkan materi pelajaran.	2	Cukup

No	Aspek Yang Diamati	Skor Pepersentasean	Kategori
23.	Siswa melakukan refleksi.	3	Baik
24.	Siswa mendegarkan pesan moral kepada.	4	Sangat Baik
25.	Siswa berdoa dan menajwab salam.	4	Sangat Baik
Jumlah		**83**	
Persentase Persentase		**83%**	

Sumber : Hasil Penelitian SDN SIRON Aceh Besar, 17 Maret 2023

Penentuan Persentase = Skor Perolehan x 100%
Skor Maksimal

= 83 x 100
100

= 83%

Bedarsarkan data observasi aktivitas siswa pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran diperoleh persentase persentase yaitu 83 % dengan kategori sangat baik. Walaupun nulai persentase sudah meningkat akan tetapi perlu dilakukan revisi dan perbaikan terhadap metode permainan KLOBERKA pada siklus selanjutnya.

3. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk melihat semua aktivitas pada pembelajaran siklus II yang telah dilakukan, kemudian menyempurnakan pada siklus berikutnya. Adapun hasil obeservasi peneliti pada siklus II maka yang harus direfisi dapat dilihat pada tabel 4.13 sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Temuan Dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Pada Siklus II

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1		Aktivitas guru pada siklusII masih memiliki kekurangan diantaranya adalah: a) Guru masih kurang tegas dalam menyuruh siswa untuk menyebutkan gambar yang terka oleh siswa. b) Guru masih kurang tegas dalam menunjukkan siswa secara bergiliran untuk menberikan pertanyaan tentang gambar pada kelompok penerka. c) Guru masih kurang dalam membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran.	Aktivitas guru perlu dilakukan perbaikan seperti: a) Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih tegas dalam mengarahkan siswauntuk menyebutkan gambar yang diterka. b) Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih tegas dalamm enunjukkan siswa untuk maju kedepan. c) Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih membimbing siswa dalam menyimpulkan materi
2		Aktivitas siswa pada siklus II masih memiliki kekurangan diantaranya adalah: a) Siswa masih kurang	Aktivitas guru perlu dilakukan perbaikan seperti: a. Pertemuan selanjutnya, guru lebih memancing siswa untuk

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
		dalam bertanya tentang materi yang diajarkan. b) Siswa masih kurang mampu dalam menyimpulkan materi pelajaran.	bertanya. b. Pertemuan selanjutnya, guru lebih membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran.
3		Hanya 9 siswa yang tuntas, sementara 4 siswa yang lainnya belum mencapai ketuntasan belajar individual pada minat belajar.	Pada pertemuan selanjutnya, guru harus lebih meningkatkan minat belajar kepada siswa dalam mengasah pikiran siswa.

Setelah melakukan proses mengajar pada siklus II, maka guru mengadakan evaluasi dengan menberikan lembar angket minat belajar siswa untuk dijawab oleh siswa. Melalaui evaluasi hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.10 Kisi-Kisi Lembar Angket Minat Belajar Siswa

No	Indikator Minat	No. Peryataan
1.	Perasaan Senang Siswa	1,7,8
2.	Keterlibatan Siswa	3,5,11
3.	Ketertarikan Siswa	10,6,12
4.	Perhatian Siswa	2,4,9

Tabel 4.11 Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Skor	Persentase	Kategori
1.	AR	L	33	68,75	Rendah
2.	AR	L	31	64,58	Rendah
3.	AK	L	39	81,25	Tinggi
4.	F	P	40	83,33	Tinggi
5.	F A	P	33	60,41	Rendah
6.	HR	L	42	87,5	Tinggi
7.	HA	L	39	81,25	Tinggi
8.	M I	L	38	79,16	Cukup
9.	SN	P	41	85,41	Tinggi
10.	S	P	40	83,33	Tinggi
11.	PN	P	43	89,58	Tinggi
12.	YF	L	40	83,33	Tinggi
13.	ZN	P	41	85,41	Tinggi
Jumlah Siswa				**13**	
Skor Ideal				**48**	
Persentase Rata-Rata				**79,48**	
Persentase Tertinggi				**89,58**	
Persentase Terendah				**64,58**	

c) Siklus III

Dalam proses penelitian ini tahapan yang akan ditempuh meliputi tahap perencanaan berupa menyusu RPP, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, LKPD, soal evaluasi dan lembar angket siswa. Pelaksanaannya dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2023. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran observasi aktivitas guru diamati oleh Ibu Munira, S.Pd.I, dan observasi aktivitas siswa diamati oleh Rifki Sabira. Maka dari uraian hasil penelitian ini dapat di rinci sebagai berikut :

1. Aktivitas Guru Siklus III

Data hasil observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan metode permainan KLOBERKA dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.12 Hasil Obsevasi Aktivitas Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Pada Siklus III

No	Aspek Yang Diamati	Skor Pepersentasean	Kategori
1.	Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam tegur sapa, berdo'a mengkondisaikan kelas dan duduk dengan rapi.	4	Sangat Baik
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa	4	Sangat Baik
3.	Guru melakukan apresiasi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan kontekstual melalui tanya jawab tentang tema lingkungan sahabat kita.	4	Sangat Baik
4.	Guru menyampaikan motivasi kepada siswa dan menyanyikan lagu "kupu-kupu yang lucu " sesuai dengan tema.	4	Sangat Baik
5.	Guru menyampaikan tema pembelajaran.	4	Sangat Baik
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.	4	Sangat Baik
7.	Guru akan menbagi siswa menjadi 2 kelompok.	4	Sangat Baik
8.	Guru akan menberikan setiap kelompok 5 gambar.	4	Sangat Baik
9.	Guru menberikan contoh terlebih dahulu metode permainannya.	4	Sangat Baik
10.	Guru menyuruh salah satu siswa untuk menbacakan teks nonfiksi.	4	Sangat Baik
11.	Guru menyediakan berbagai gambar "petani"yang harus	4	Sangat Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor Pepersentasean	Kategori
	titerka oleh siswa.		
12.	Guru akan menberikan istilah ciri-ciri gamabar yang ada di tangan guru.	4	Sangat Baik
13.	Guru guru secara bergantian menyuruh siswa menerka gambar tersebut.	4	Sangat Baik
14.	Guru akan bertanya kepada siswa jika ada hal yang kurang dipahami.	4	Sangat Baik
15.	Guru akan menbagikan tugas siswa sesuai kelompok.	4	Sangat Baik
16.	Guru meminta perwakilan kelompok 1sebaagai penanya untuk menberikan ciri-ciri gambar yang ada ditangannya.	4	Sangat Baik
17.	Guru meminta kelompok 2 untuk menerka gamabr apa yang ada di tangankelompok 1 dengan ciri-ciri yang telah diberikan.	4	Sangat Baik
18.	Guru akan menberikan 1 bintang setiap kelompok yang bisa menerka gambar tersebut.	4	Sangat Baik
19.	Guru melakukan evaluasi kepada siswa tentang materi pelajaran tentang teks nonfiksi.	4	Sangat Baik
20.	Guru akan menbagikan LKPD berupa klos wacana.	3	Sangat Baik
21.	Guru menberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.	4	Sangat Baik
22.	Guru menbimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran.	4	Sangat Baik
23.	Guru melakukan refleksi.	3	Baik
24.	Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa.	3	Baik
25.	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan salam.	4	Sangat Baik
Jumlah		**97**	
Persentase Persentase		**97 %**	

Sumber : Hasil Penelitian SDN SIRON Aceh Besar, 18 Maret 2023

Penentuan Persentase = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}}$ x 100%

= $\frac{97}{100}$ x 100

= 97%

Berdasarkan data obsevasi aktivitas guru pada tabel 4.16 menunjukan bahwa hasil penelitian dalam mengelola pembelajaran diperoleh persentase persentase yaitu 97% dengan kategori sangat baik. Kegiatan aktivitas guru dipersentase oleh guru kelas dengan lembar obsevasi yang sudah ditetapkan.

2. Aktivitas siswa siklus III

Data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui penerapan metode permainan KLOBERKA dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.13 Hasil Obsevasi Aktivitas Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pada Siklus III

No	Aspek Yang Diamati	Skor Pepersentasean	Kategori
1.	Siswa menjawab salam tegur sapa, berdo'a duduk dengan rapi.	4	Sangat Baik
2.	Siswa menjawab absensi guru.	4	Sangat Baik
3.	Siswa menjawab berbagai pertayaan dari guru.	4	Sangat Baik
4.	Siswa mendegarka motivasi dari guru dan menyanyikan lagu " kupu-kupu yang lucu " sesuai dengan tema.	4	Sangat Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor Pepersentasean	Kategori
5.	Siswa mendegarkan tema pembelajaran yang disampaikan oleh guru.	4	Sangat Baik
6.	Siswa mendegarkan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai.	4	Sangat Baik
7.	Siswa dibagi menjadi 2 kelompok.	4	Sangat Baik
8.	Siswa mendegarkan arahan dari guru untuk menbentuk kelompok.	4	Sangat Baik
9.	Siswa memahami contoh metode permainan terlebih dahulu.	4	Sangat Baik
10.	Siswa menbacakan teks nonfiksi.	4	Sangat Baik
11.	Siswa melihat dan mendegar cara permainan berlansung.	4	Sangat Baik
12.	siswa menerka gambar yang telah guru berikan cirinya.	4	Sangat Baik
13.	Siswa duduk bersama kelompok sesuai yang ditunjukkan.	4	Sangat Baik
14.	Siswa perwakilan kelompok penerka untuk mengambilkan gambar yang ada di meja guru.	4	Sangat Baik
15.	Siswa kelompok 1 sebagai penanya untuk menberikan ciri – cirinya gambar yang ada ditangan penerka.	4	Sangat Baik
16.	Siswa kelompok 2 penerka gambar apa yang ada di tangan kelompok 1 dengan ciri – ciri yang telah diberikan.	3	Baik
17.	Siswa akan mendapatkan 1 bintang apabila bisa menajwab dengan benar.	4	Sangat Baik
18.	Metode permainan akan dilakukan secara bergantian.	4	Sangat Baik
19.	Siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan berupa teks nonfiksi.	4	Sangat Baik
20.	Siswa akan mengerjakan LKPD berupa klos wacana.	4	Sangat Baik
21.	siswa diberikan kesempatan bertanya tentang materi yang	3	Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor Pepersentasean	Kategori
	belum dipahami.		
22.	siswa menyimpulkan materi pelajaran.	3	Baik
23.	Siswa melakukan refleksi.	4	Sangat Baik
24.	Siswa mendegarkan pesan moral kepada.	4	Sangat Baik
25.	Siswa berdoa dan menajwab salam.	4	Sangat Baik
Jumlah		**97**	
Persentase Persentase		**97 %**	

Sumber : Hasil Penelitian SDN Siron Aceh Besar, 18 Maret 2023

Penentuan Persentase = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}}$ x 100%

= $\frac{97}{100}$ x 100

= 97%

Bedarsarkan data observasi aktivitas siswa pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran diperoleh persentase persentase yaitu 97% dengan kategori sangat baik.

3. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk melihat semua aktivitas pada pembelajaran siklus III yang telah dilakukan, kemudian menyempurnakan pada siklus berikutnya. Adapun hasil obeservasi peneliti pada siklus III maka yang harus direfisi dapat dilihat pada tabel 4.13 sebagai berikut :

Tabel 4.14 Hasil Temuan Dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Pada Siklus III

No	Refleksi	Hasil Temuan
1.	**Aktivitas Guru**	Kegiatan awal, inti, dan penutup sudah terlaksana dengan sangat baik seperti yang terlihat pada tabel siklus III.
2.	**Aktivitas Siswa**	Kegiatan awal, inti, dan penutup sudah terjadi peningkatan yang sangat baik dari siklus I dan II seperti yang terlihat pada tabel aktivitas siswa siklus III.
3.	**Hasil Minat Belajar Siswa**	Hasil minat belajar siswa sudah mencapai persentase ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu12 siswa tunta sbelajar dengan persentase 92,30% dan 1 orang siswa tidak tuntas dengan persentase 7,69% akan diserahkan kepada guru kelas.

Sehubung karena ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai, maka siklus selanjutnya tidak dilaksanakan. Hasil ini menunjukan bahwa pembelajaran menggunakan metode permainan KLOBERKA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Siron Aceh Besar Tahun Ajaran 2022/2023.

Berdasarkan hasil soal evaluasi siswa siklus I, II, III ini telah menunjukan hasil yang memuaskan, karena jumlah siswa dalam mengerjakan soal evaluasi semakin meningkat. Hal ini dibuktikan dari 13 siswa keseluruhan sebanyak 12 siswa dalam menjawab soal evaluasi yang diberikan telah mencapai KKM yang ditentukan yakni sebesar 92,30%, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 1 siswa.

Setelah melakukan proses mengajar pada siklus I, maka guru mengadakan evaluasi dengan menberikan lembar angket minat belajar siswa untuk dijawab oleh siswa. Melalaui evaluasi hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.15 Kisi-Kisi Lembar Angket Minat Belajar Siswa

No	Indikator Minat	No. Peryataan
1.	Perasaan Senang Siswa	1,7,8
2.	Keterlibatan Siswa	3,5,11
3.	Ketertarikan Siswa	10,6,12
4.	Perhatian Siswa	2,4,9

Tabel 4.16 Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus III

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1.	AR	L	38	48	79,16	Cukup
2.	AR	L	39	48	81,25	Tinggi
3.	AK	L	39	48	81,25	Tinggi
4.	F	P	40	48	83,33	Tinggi
5.	F A	P	38	48	79,16	Cukup
6.	HR	L	41	48	85,41	Tinggi
7.	HA	L	41	48	85,41	Tinggi
8.	M I	L	38	48	79,16	Cukup
9.	SN	P	43	48	89,58	Tinggi
10	S	P	40	48	83,33	Tinggi
11	PN	P	41	48	85,41	Tinggi
12	YF	L	41	48	85,41	Tinggi
13	ZN	L	41	48	85,41	Tinggi
Jumlah Siswa			**13**			
Skor Ideal			**48**			
Persentase Rata-Rata			**82,53**			
Persentase Tertinggi			**89,58**			
Persentase Terendah			**79,16**			

B. Analisis hasil penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan III siklus yang bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap metode permainan, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa pada kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka hal-hal yang perlu dianalisisa adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I, II dan III mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari persentase pada siklus I 76%, siklus II menjadi 83% dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 97%. Dengan demikian data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan metode permainan KLOBERKA terhadap minat belajar siswa mengalami peningktan dari siklus I, II sampai siklus III. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, inti dan penutup sudah terlaksana sesuai dengan rencana yangtelahdisusun pada RPP I, RPP II, dan RPP III.

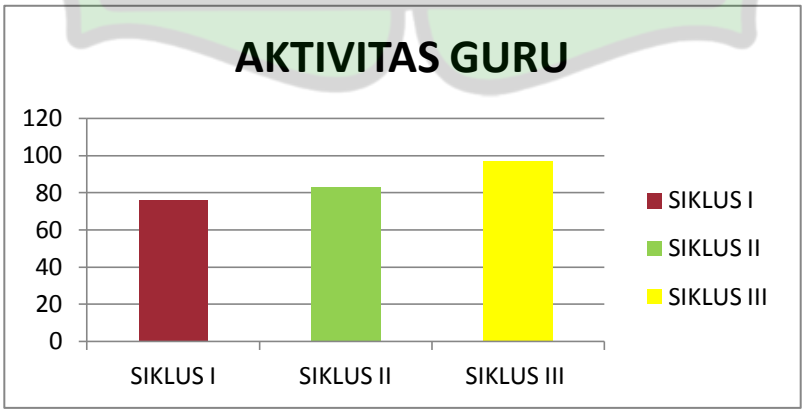


Diagram
Aktivitas Guru

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus I, II dan III menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari persentase pada siklus I 65%, siklus II menjadi 83% dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 97%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa di SDN SIRON Aceh Besar dalam mengikuti pembelajaran melaluipenerapan metode permainan KLOBERKA dapat meningkatkan minat belajar yang berlangsung dengan baik serta mengalami peningkatan dari siklus I, II dan III.

Diagram 4.2

aktivitas siswa

Perbandingan Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Permainan KLOBERKA Siswa Kelas V SDN Siron Aceh Besar

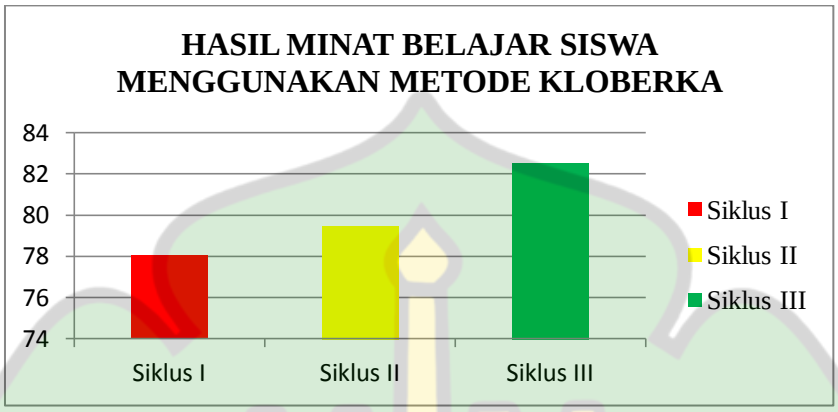


Diagram Minat Siswa

Dalam pembahasan pada bab 4 ini bahwasanya peneliti meneliti tentang minat, di samping itu proses minat bisa dilihat dari tingkah laku siswa. Keterlibatan siswa, ketertarikan siswa dalam bermain. Peneliti hanya meneliti tentang minat saja tidak perlu meneliti tentang hasil belajar tetapi karena ini jenisnya yaitu penelitian tindakan kelas. Jadi, peneliti menbuat hasil belajar juga karena jenis penelitian tindakan kelas tidak mudah tidak melalui proses tindakan kelas yaitu melalui hasil belajar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan judul " Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Permainan KLOBERKA Siswa Kelas V SDN SIRON Aceh Besar",dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

a. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan minat belajar siswa melalui metode permainan KLOBERKA siswa kelas V SDN SIRON mengalami peningkatan dari siklus I diperoleh persentase persentase dengan kategori 76% baik, pada siklus II menjadi 83% dengan kategori sangat baik, dan siklus III sebesar 93% dengan kategori sangat baik.

b. Aktivitas siswa di sekolah SDN SIRON mengalami peningkatan dari siklus I diperoleh persentase persentase 65% dengan kategori cukup, pada siklus II menjadi 83% dengan kategori sangat baik,dan siklus III sebesar 97% dengan kategori sangat baik.

c. Hasil minat belajar siswa melalui penerapan metode permainan KLOBERKA siswa kelas V SDN SIRON dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan minat belajar, terlihat pada hasil angket yang dilakukan oleh peneliti di kategorikan tinggi dalam mengelola pembelajaran bisa dilihat pada siklus I minat belajar siswa 78,03%

yang dikategorikan cukup dan pada siklus II minat belajar siswa 79,48% dengan kategori cukup sedangkan pada siklus III minat belajar siswa pada metode permainan kloberka 82,55 dengan ketegori tinggi maka dari itu setiap siklus yang diberikan oleh guru mendapatkan peningkatan setiap siklusnya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka ada beberapa saran daripenelitisebagai berikut:

a. Diharapkan kepada guru melalui penerapan metode permainan pada siswa dapat meningkatkan minat belajar dan dapat meningkatkan mutu pendidikandan kualitas pendidikan. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal guru harus dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.
b. Diharapkan kepada peneliti yang ingin menerapkan metode permainan dalam pembelajaran dapat memilih materi yang lain.
c. Diharapkan kepada kepala sekolah untuk dapat menberikan arah tentang metode yang diajarkan harus bervariasi agar siswa tertarik untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto Suharsimi, (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta).

Anggriyani Winda, (2021), *Pengembangan Teknologi Pendidikan IPA Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*, (Gorontalo, Cahaya Arsh Publisher).

Arikunto Suharsimi, (2020), *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, (Yokjakarta: Group Penerbit Budi Utama).

Ananda Rusdi, (2020), *Penelitian Tindakan Kelas (Teori Dan Praktik Untuk Pengembangan Kompetensi Guru)*, (Medan : Pusdikra MJ).

Alpansyah, (2020). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Persentase Karakter*,(Indonesia: Guepedia).

Bahrisyaiful,(2000),*Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kom petensi*,(Jakarta: PT Rineka Cipta).

Basrudin, Ratman Dkk, (2012), *Penerapan Metode Tanya Jawab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Sumber Daya Alam*, Jurnal Kraetif Tadulako Online, Vol 1., No 1.

Br.Ginting Dewi, Lisa Septia, (2020), *Bahasa Indonesia Sd 2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Indonesia: Guepedia).

Budi Hartono Agus, (2022), *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Tpgether (THT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Jurnal Pendidikan Emprrisme*, Vol 1., No1. Diakses Tanggal 10 Oktober.

Darmdi, (2014). *Stategi Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Sejak Usia Dini*, (Bogor: Guepedia).

Darmadi,(2017), *Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Group Cv, Budi Utama).

Dewi Rika, Saudah, (2021), *Minat Belajar Dan Kompetensi Mahapeserta Didik Dalam Penerapan Praktik Kebidanan*, (Jakarta : Gremedia).

Darmadi,(2017), *Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Group Cv, Budi Utama).

Elvina, Delia Putri, (2022), *Pelatihan Kemampuan Menyimak Dengan Menggunakan Teknik Simak Terka Pada Peserta Didik Kelas IV Di Sd*

Negeri Rambahsamo, (2021), Jurnal Masyarakat Negeri Rokania, Vol 3., No 2. Diakses Tanggal 25 Januari 2023.

Gustia Ningsih Ayu, dkk, (2013), *Peningkatan Keterampilan Berbicara Metode Permain Teka – Taki Peserta Didik Kelas X Mas Tabek Gadang Kabupaten Puluh Kota*,Vol,1.,No1., Bahasa Sastra Dan Pembelajaran).Diakses Tanggal 1 Desember 2022.

Hamruni, (2021), *Strategi Dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenagkan*, (Yogyakarta: Investidaya).

Hafrison Mohd,(2008), *Jurnal Permainan Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Dikelas Rendah Sekolah Dasar : Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Bahasa Bernuansa Psikologuistik*, Vol 1., No .,9, Bahasa Dan Seni). Diakses Tanggal 5 Januari 2023.

Hendriki Legi, (2020), *Metode Mengajar Pendidikan Agama Kristen*, (Tasikmalaya: Edu Publisher).

Hamzah Uno B, Dkk,(2011), *Menjadi Peneliti PTK Profesional*, (Jakarta : Bumi Aksara)..

Imawati Veni, Achmad Maulana, (2021), *Minat Belajar Dalam Mengikut Proses Pembelajaran Pjok*, Jurnal Patria Education, Vol.1, No.1,.Tanggal Akses 27-08-2022, Pukul 21.00.

Kurniati Euis, (2016), *Permainan Tradisonal Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Group).

Kunandar, (2020) *Penelitian Tindakan Kelas Classroom Action Research*, (Yokjakarta: Group Penerbit ,Budi Utama).

Mukminah,(2021), *Meningkatkan Kecepatan Efektif Membaca Dengan Menggunakan Metode Klos Pada Peserta Didik*, Jurnal Edukasi Saintifik, Vol 1., No 1.Akses Tanggal 12-09-2022

Muhammad Ridho Alfianto Dkk.2019, "*Kartu Rumpang Bergambar Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Arab-Melayu Disekolah Dasar*". Abdimas-Polibatam, Vol.1, No.1.Diakses Tanggal 5 November 2022.

Muchlison Andih, (2022), *Implementasi Supervisi Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru Dalam Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)*, Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan, Vol 2., No 1.Diakses Tanggal 20 November 2022.

Mardiah, (2008) , *Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidayah*, Jurnal Mitra PGMI, Vol 1., No 1.Diakses Tanggal 4 Januari 2023.

Nursyaidah, dkk, (2021), , *Mengenali Minat Dan Bakat Peserta Didik Melalui Tes Stifin*, (Medan : CV Merdeka Kreasi Group).

Rahmati Hidayat, Abdullah, (2019), *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori Dan Aplikasinya*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (Lpppi).

Roesstiyah, (2008) *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta).

R Semiawan Corry, (2002), *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks).

Suci Marwah Nurul, (2014), P*eningkatan Pemahaman Isi Wacana Dengan Teks Rumpang*, Makassar: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah).

Sudijono Anas, (2008), *Pengatar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada).

Irwan Akib, (2020), *Gagasan Konsep Minat Belajar Matematika*, (Makassar: Guepedia).

Strauss Dan Corbin, (2003), *Metodelogi Penelitian Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus*,(Sukabumi: Golafshani,CV Jejak).

Shintia Ketty, (2019) *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Metode Permainan Bingo Pada Pembelajarab Tematik Kelas Iv*,(Universitas Negri Medan).

Susanto, (2012), *Teori Belajar Pembelajaran Disekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group,

Syifa Fauziyah, (2019), *Monograf Efektivitas E-Learning Berbantuan Edmodo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*, (Jawa Tengah :Lakeisha,

Slameto,(2010), *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Menpegaruhi*, (Jakarta:PT Rineka Cipta).

Suminar Retno Dewi, (2019), *Psikologi Bermain Dan Permainan Bagi Perkembagan Anak*, (Surabaya: Airlangga).

Sudono Anggani,(2000), *Sumber Belajar Dan Alat Permaianan*,(Jakarta: PT Grasindo).

Trygu,(2021), *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika, (*Indonesia: Guepedia.

Tedjasaputra Maykes, (2001), *Bermain Mainan Dan Permaianan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini,* (Jakarta: PT Grasindo).

Wahyudi Yuyu, (2019), *Peningkatan Kecepatan Efektif Membaca Dengan Menggunakan Metode Klos, Cakrawala Pedagogik*, Vol 3., No 2.Diakses Tanggal 1 Januari 2023.

Wahyuni Noor Adi, (2019). *Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Ekplenasi Melalui Permainan Kata Di Kelas Xi Iis Sman 2, Skripsi, Kalimatan Selatam, Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan,* Sma Negeri 2 Paringin.

Zahra Lubis Hilda,(2018), *Metode Pengembangan Bahasa Anak Pra Sekolah*, Jurnal Raudhah, Vol 6., No 2.Diakses Tanggal 10 Desember 2022.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-12507/Un.08/FTK/KP.07.6/09/2022

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

Menimbang :
a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud,

Mengingat :
1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003,Tentang Sistem Pendidikan Nasional,
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 14 September 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:

1. Silvia Sandi Wisuda Lubis, M. Pd — sebagai pembimbing pertama
2. Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd — sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama	:	Nisa Kaisara
NIM	:	190209132
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi	:	Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa melalui Metode Permainan KLOBERKA Siswa Kelas V SDN Siron Aceh Besar

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023
KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 22 September 2022
An. Rektor
Dekan,

Safrul Muluk

Tembusan
1. *Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;*
2. *Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;*
3. *Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;*
4. *Yang bersangkutan*

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-4708/Un.08/FTK.1/TL.00/03/2023
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,
Kepala SDN Siron Kabupaten Aceh Besar
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **Nisa kaisara / 190209132**
Semester/Jurusan : / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Gampoeng Lam Ilie Ganto Kec. Indrapuri Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa melalui Metode Permainan Kloberka Siswa Kelas V SDN Siron Kabupaten Aceh Besar***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 15 Maret 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Berlaku sampai : 15 April 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

AR-RANIRY

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon (0651) 7551423 - Faksimile (0651) 7553020
EMAIL [illegible] Web: ftk.uin-ar-raniry.ac.id

Nomor : B-101/Un.08/PGMI/03/2023 Banda Aceh, 09 Maret 2023
Lampiran : -
Hal : Pengantar Validasi Instrumen Skripsi

Kepada Yth:
Ibu Realita, S.Ag., M.Ag
di-
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh
Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memohon kepada Ibu untuk dapat menjadi Validator, mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Nisa Kaisara
NIM : 190209132
Prodi : PGMI
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa melalui Metode Permainan KLOBERKA Siswa Kelas V SDN Siron Aceh Besar

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh.

Ketua Prodi PGMI

Mawardi

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
EMAIL: [illegible] Web: ftk.uin-ar-raniry.ac.id

Nomor : B-101/Un.08/PGMI/03/2023
Lampiran : -
Hal : Pengantar Validasi Instrumen Skripsi

Banda Aceh, 09 Maret 2023

Kepada Yth:
Ibu Realita, S.Ag., M.Ag
di-
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh
Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memohon kepada Ibu untuk dapat menjadi Validator, mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Nisa Kaisara
NIM : 190209132
Prodi : PGMI
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa melalui Metode Permainan KLOBERKA Siswa Kelas V SDN Siron Aceh Besar

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh.

Ketua Prodi PGMI

Mawardi

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI PENELITIAN TENTANG METODE KLOBERKA

A. Identitas

Nama : Nisa Kaisara

Judul :Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Permain Kloberka Siswa Kelas V SDN SIRON ACEH BESAR.

Tanggal :

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dalam penelitian " Metode KLOBERKA"

C. Petunjuk

1. Ibu diminta menberikan penilaian dengan cara menberi tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Makna poin validasi adalah sebagai berikut :

   Sangat minat (SM) , Minat (M), Tidak Minat (TM), Sangat Tidak Minat(STM) .

   1 = Sangat Tidak Minat (STM)

   2 = Tidak Minat (TM)

   3 = Minat (M)

   4 = Sangat Minat (SM)

3. Bila menurut ibu validator angket metode kloberka perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

No	Aspek yang divalidasi	Penilian			
		1	2	3	4
1	Petunjuk penggunaan angket sudah jelas.			✓	
2	Kalimat pernyataan mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.		✓	✓	
3	Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar.			✓	
4	Kesesuaian pernyataan dengan indikator minat belajar		✓	✓	
5	Pernyataan yang diajukan dapat mengungkapkan indikator minat belajar yang dimiliki siswa.			✓	

Komentar dan Saran

No. 1. tambahkan intruksi agar petunjuk angket semakin jelas

No. 2. Pernyataan nomor 2 masih rancu, nomor 5 dan 6, 11, 12 hendaknya dituliskan melalui pernyataan KLOBERKA

No. 7 & 8, 10 hampir mirip

No. 3. sebagian blm sesuai dgn kaidah B. Indonesia (penulisannya).

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas, lembar angket respon siswa dinyatakan:

a. Layak digunakan tanpa revisi

b. Layak digunakan revisi

c. Tidak layak digunakan

Banda aceh 14/3 – 2023

Validator

Realita

(.....)

+

- Arahkan indikator minat (keterlibatan siswa & perhatian siswa) sesuai dgn kegiatan metode.

+ pernyataan tts indikator "perhatian".

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS I

Satuan Pendidikan	: Sdn Siron Aceh Besar
Kelas /Semester	**:** V/2 (Dua)
Tema 8	**:**Lingkungan Sahabat Kita
Subtema 1	**:** Manusia Dan Lingkungan
Pembelajaran Ke-	**:** I
Fokus Pembelajaran	**:** Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	**:** 2 X 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

3.8 Menguraikan urutan peristiwaatau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

3.8.1 Menrangkaikan urutan peristiwa atau tindakan dengan memerhatikan latar cerita pada teks nonfiksi“Demi Air Bersih Warga Rela Berjalan Sejauh 15 Kilometer”.

3.8.2 Menyusun kembali urutan peristiwa atau tindakan kelansungan makluk hidup, manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan baik.

3.8.3 Berdiskus diharapkan dapat menyelesaikan berbagai macam persoalan tentang teks nonfiksi“Demi Air Bersih Warga Rela Berjalan Sejauh 15 Kilometer”.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu menyelesaikan soal wacana rumpang tentang peristiwa pada teks nonfiksi tentang ” Demi Air Bersih warga waboro Mampu Berjalan sejauh 15 kilometer” dengan benar.

2. Setelah menperhatikan guru menyampaikan petunjuk mengenai permainan bertanya dan menerka, siswa mampu menguraikan manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan baik.
3. Setelah berdiskusi dan bermain, siswa diharapkan dapat menyelesaikan berbagai macam persoalan yang diberikan guru dengan benar.

E. MATERI PEMBELAJARAN

Lingkungan Sehat Dan Air Bersih.

Demi Air Bersih, Warga Waborobo Rela Berjalan Sejauh 15 Kilometer

Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambari, Kota Baubau, Sulawesi Tenggara sulit mencari air bersih. Mereka harus menempuh perjalanan hingga sejauh 15 kilometer dari tempat tinggalnya untuk mendapatkan air bersih. Mereka terpaksa mengambil air bersih di Kelurahan Kaisabu Baru, Kecamatan Sorowolio. Mereka biasanya menumpang mobil dan membawa beberapa jeriken ukuran 15 liter. Jeriken itu digunakan untuk menampung air yang mengalir dari aliran sebuah anak sungai di Kelurahan Kaisabu Baru.

Letak Kelurahan Waborobo berada di dataran tinggi. Di daerah itu air tanah sulit didapat. Kalau pun ada, air hanya sedikit. Daerah itu juga belum mendapatkan akses aliran air bersih, karena pipa-pipa PDAM belum mencapai ke daerah sana. Warga Kelurahan Waborobo sangat membutuhkan air dan sangat mengharapkan bantuan dari pemerintah daerah untuk keperluan tersebut.

(Diolah dari sumber: nationalgeographic.co.id dengan perubahan)

Kamu telah membaca bacaan "Demi Air Bersih, Warga Waborobo Rela Berjalan Sejauh 15 Kilometer". Peristiwa apa yang terdapat pada bacaan? Carilah, lalu lengkapilah gambar peta pikiran berikut.

- Pengertian Air Bersih

Air bersih merupakan air yang dapat digunakan untuk keperluan sehari-hari yang kualitasnya memenuhi syarat-syarat kesehatan dan dapat diminum apabila telah dimasak. Sedangkan yang dinamakan air minum adalah air yang melalui proses pengolahan atau tahapan proses pengolahan memenuhi syarat kesehatan dan langsung diminum.

- Ciri-Ciri Air Bersih

  Ciri-ciri air bersih yang aman dikonsumsi akan terlihat tidak berwarna dan jernih. Apabila warnanya tidak wajar, seperti keruh atau kecoklatan, sebaiknya jangan dikonsumsi lantaran bisa dipastikan itu mengandung zat-zat berbahaya.

- Fungsi Dari Air Bersih

  Selain itu, air juga dipergunakan untuk memasak, mencuci, mandi, dan membersihkan kotoran yang ada di sekitar rumah. Air juga digunakan untuk keperluan industri, pertanian, peternakan, perkebunan, pemadam kebakaran, tempat rekreasi, rumah makan, hotel, transportasi, dan berbagai keperluan lainnya.

- Sumber Air Bersih

1) Mata Air
2) Air Tanah
3) Air Permukaan
4) Dan Air Hujan.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Permainan KLOBERKA (Klos Wacana Bertanya dan Menerka)

G. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Teks bacaan.

2. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar.

3. LKPD

Bahan : kertas bergambar.

Sumber Belajar : 1. Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 8:sahabat lingkungan kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Sintak Metode Permainan KLOBERKA	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal		1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa dan menkondisikan kelas dengan duduk yang rapi. **(Religius)**	**5 Menit**
		2. Guru melakukan absensi kepada siswa.	
		3. Guru melakukan apresiasi, yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman awal siswa dan kontekstual melaui tanya jawab tentang tema lingkungan.	
		4. Guru menyampaikan motivasi kepada siswa dan menyanyikan lagu “Tik Tik Bunyi Hujan” agar	

Kegiatan	Sintak Metode Permainan KLOBERKA	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
		semangat dalam mengikuti pembelajaran.	
		5. Guru menyampaikan tema pembelajaran.	
Kegiatan Inti	**Langkah 1 :** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cara bermain	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.	
		2. Guru akan menjelaskan cara bermain permainan KLOBERKA.	
	Langkah 2 : Guru menbagikan kelas menjadi 2 kelompok	3. Guru menyuruh siswa untuk menbacakan teks tentang "Demi Air Bersih, Warga Waborobo Rela Berjalan Sejauh 15 Kilometer" dengan bantuan guru.	**45 Menit**
		4. Guru menyuruh siswa untuk mengamati gambar yang ada di samping teks. **(Mencoba)**	
	Langkah 3 : Guru akan menyediakan gambar untuk setiap kelompok	5. Guru akan menyediakan berbagai gambar yang sesuai dengan tema.	
		6. Guru akan menberikan istilah ciri-ciri gambar yang ada di tangan guru. **(Mengamati)**	
	Langkah 4 : Guru akan menperlihatkan gambar tersebut kepada murid	7. Guru menyuruh siswa secara bergiliran untuk menerka ciri-ciri gambar. **(Menalar)**	
		8. Guru mengatur posisi kelompok yang bertugas sebagai penanya dan penerka akan berdiri berhadapan.	
	Langkah 5 : Guru menberi arahan kepada siswa tentang permainan KLOBERKA	9. Guru menyuruh salah satu perwakilan kelompok penanya untuk mengambilkan gambar yang ada di meja guru. **(Mengkomunukasikan)**	

Kegiatan	Sintak Metode Permainan KLOBERKA	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Langkah 6 : Guru menberikan persentase untuk setiap kelompok	10. Guru meminta perwakilan kelompok I KLOBERKA sebagai penanya untuk menberikan ciri-ciri yang telah diberikan. **(Mencoba, Mengkomunikasikan**)	
		11. Guru menyuruh kelompok 2 untuk menerka gambar apa yang ada di tangan kelompok 1 dengan ciri-ciri yang telah diberikan.	
		12. Guru akan menberikan 1 bintang untuk setiap kelompok yang bisa menerka gambar tersebut.	
		13. Guru menberi arahan bahwa Permainan KLOBERKA akan dilakukan secara bergantian. **(Mengkomunikasikan)**	
		14. Guru akan menberikan persentase kepada setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dari lawan main.	
	Langkah 7 : guru akan menberi tahu kepada siswa bahwa permain akan dilakukan secara bergantian	15. Guru menbagikan LKPD berupa Wacana Rumpang kepada siswa dan menbimbing pegerjaannya. **(Menalar)**	
		16. Guru menberi arahan terlebih dahulu bagaimana cara mengerjakan wacana rumpang yang harus di selesaikan oleh siswa.	
		17. Guru meminta siswa untuk mengerjakan LKPD Wacana Rumpang dengan teliti. **(Menalar)**	

Kegiatan	Sintak Metode Permainan KLOBERKA	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
		18. Guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan LKPD dan hasil persentase LKPD. **(Mengkomunikasikan)**	
		19. Guru menberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum di pahami. **(Menanya)**	
	Langkah 8 : guru akan menberi tahukan siapa pemenang dalam permainan KLOBERKA	20. Guru menbimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran dan menberi penguatan.	
Kegiatan Penutup	**Kegiatan 9 :** Kesimpulan	1. Guru melakukan refleksi.	**20 Menit**
		2. Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa.	
		3. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa dan salam. 4. **(Relegius)**	

I. PEPERSENTASEAN

1. Teknik Pepersentasean

a. Pepersentasean Sikap = Observasi

2. Bentuk Instrumen Pepersentasean

a. Aspek Pepersentasean sikap

No	Aspek Yang Dilihat	Kriteria			Persentase
		1	2	3	
1.	Perasaan senang	Siswa memiliki ekspresi tidak senang dan perasaan tidak senang pada saat bermain permainan KLOBERKA.	Siswa memiliki ekspresi senang dan perasaan tidak senang pada saat bermain permainan KLOBERKA.	Siswa memiliki ekspresi senang dan perasaan senang pada saat bermain permainan KLOBERKA.	
2.	Keterlibatan	Siswa tidak ikut melibatkan diri dan tidak melaksanakan kerja kelompok.	Siswa ikut melibatkan diri tetapi tidak melaksanakan kerja kelompok.	Siswa ikut melibatkan diri dalam melaksanakan kerja kelompok.	
3.	Ketertarikan	Siswa tidak dapat menerka gambar dengan benar dan tepat.	Siswa dapat menerka gambar dengan benar tetapi kurang tepat.	Siswa dapat menerka gambar dengan benar dan tepat.	
4.	Perhatian	Siswa tidak menperhatikan permainan KLOBERKA dan tidak bisa mejawab soal yang diterka.	Siswa menperhatikan permainan KLOBERKA tetapi tidak bisa mejawab soal yang diterka.	Siswa menperhatikan permainan KLOBERKA dan bisa mejawab soal yang diterka.	

b. Aspek Pepersentasean Pengetahuan

No	Aspek Yang Dipersentase	Kriteria				Persentase
		1	2	3	4	
1.	Pemahaman Materi	Siswa kurang mampu memahami materi yang diberikan	Siswa tidak mampu memahami materi yang diberikan	Siswa mampu memahami materi yang diberikan	Siswa sangat mampu memahami materi yang diberikan	
2.	Pengetahuan Berpikir	Siswa kurang mampu berpikir dengan baik	Siswa tidak mampu berpikir dengan baik	Siswa mampu berpikir dengan baik	Siswa sangat mampu berpikir dengan baik	
3.	Kemapuan Menalar	Siswa kurang mampu menalar materi yang diajarkan	Siswa tidak mampu menalar materi yang diajarkan	Siswa mampu menalar materi yang diajarkan	Siswa sangat mampu menalar materi yang diajarkan	
4.	Tangung Jawaban	Siswa kurang mampu berkerja kelompok dengan baik	Siswa tidak mampu berkerja kelompok dengan baik	Siswa mampu berkerja kelompok dengan baik	Siswa sangat mampu berkerja kelompok dengan baik	

c. Aspek PepersentaseanKeterampilan

No	Aspek yang dipersentase	Kriteria			Persentase
		1	2	3	
1.	Mampu merancang pertayaan	Siswa tidak dapat merancang pertayaan dengan baik dan benar	Siswa dapat merancang pertayaan dengan baik dan tetapi belum benar	Siswa dapat merancang pertayaan dengan baik dan benar	

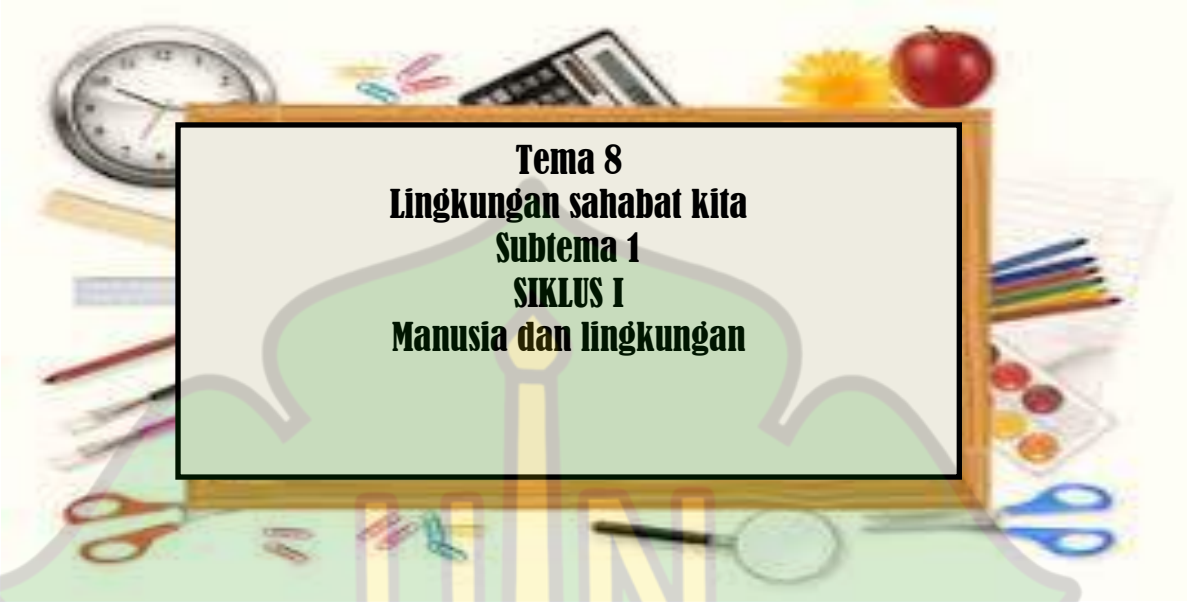
Aceh Besar, 16 Maret 2023

Guru Kelas V **Peneliti**

Munira S.Pd.I
NUPTK : 60417665130163

Nisa Kaisara
Nim : 190209132

جامعة الرانري
AR-RANIRY



Tema 8
Lingkungan sahabat kita
Subtema 1
SIKLUS I
Manusia dan lingkungan

(LKPD)
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
LINGKUNGAN SAHABAT KITA

- awali dengan membaca basmalah.
- Tulislah nama kelompok masing-masing .
- Boleh berdiskusi dengan teman sekelompok masing-masing.
- Tanyakan kepada guru jika terdapat hal-hal yang kurang dipahami.

Nama Anggota Kelompok : 1.

2.

3.

4.

5.

Satuan Pendidikan	**:**	**SDN SIRON ACEH BESAR**
Kelas / Semester	**:**	**V (Lima) / 2**
Tema 8	**:**	**Lingkungan Sahabat Kita**
Sub Tema 1	**:**	**Manusia Dan Lingkungan**
Pembelajaran	**:**	**I**
Alokasi Waktu	**:**	
Hari / Tgl Pelaksanaan:		**..... / .....**

1. **Perhatikanlah gambar disamping teks dan tugas siswa menjawab titik yang ada pada teks dengan benar .**

Bekerja Sama Membersihkan Rumah

Edo, ayah, dan ibu menbersihkan rumah. Edo ditugaskan oleh ibu untuk menbersihkan(1) ..... dan perabotan. Tugas ibu adalah(2) ..... seluruh rumah. Ririn ditugaskan oleh ibu untuk menbersihkan (3)..... dan ruang keluarga. Sedangkan ayah menbatu ibu untuk(4) ..... seluruh sudut rumah. Maka dari itu rumah edo menjadi(5) ..... dan nyaman. Mereka gembira bekerja sama, mereka ingin rumahnya bersih dan sehat selalu.

Karena kebersiahan adalah pangkal kesehatan.

2. Pasangkanlah pernyataan dan gambar dibawah ini dengan benar !

Pernyataan	Gambar Yang Harus Diterka
1. Manfaat Air Bagi Hewan	
2. Cara Menjaga Kebersihan Lingkungan	
3. Dampak Air Apabila Sering Terjadi Hujan	
4. Cara Melestarikan Alam	
5. Dampak Menbuang Sampah Sembarangan	

Soal Evaluasi

1. Jawablah soal klos wacana rumpang berdasarkan dengan gambar yang ada pada wacana dibawah ini.

Bagaimana Cara Menjaga Alam Yang Bersih

Setiap makluk di muka bumi harus mejaga alam dengan baik, agar tidak mudah terjadi bencana alam. Cara menjaga alam dengan baik adalah dengan tidak menbuang sembarangan apalagi di . karena bisa terjadi banjir. Dengan menbuang di tempat sampah akan mencintakan lingkungan yang . dan rapi dipandang, kembali pohon yang telah ditebang oleh tangan manusia juga salah satu cara menjaga lingkungan agar tidak terjadinya bencana alam.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

1. Jawablah soal wacana rumpang dibawah ini dengan baik dan benar.

Air Bersih

Masalah air bersih merupakan hal yang paling fatal bagi kehidupan kita. Dimana setiap hari kita membutuhkan **a.....** bersih untuk minum, memasak, **m.....** dan mencuci. Dengan **a.....** yang bersih tentunya membuat kita terhindar dari **p.....** . Kalau kita tahu, saat ini air bersih merupakan **b....** yang langka di negeri tercinta kita ini, apalagi di kota-kota **.....**seperti Jakarta, air bersih merupakan barang yang **m.....** dan sering diperjual belikan. Tidak seperti halnya beberapa puluh tahun yang lalu, saat itu air bersih mudah diperoleh dan selalu berlimpah mengalir di setiap sudut **t.....** negeri kita ini, karena pada waktu itu belum banyak terjadi polusi air dan **u.....**. Dari rasa dan warnanya pun saat ini berbeda tidak sealami dulu dikarenakan oleh polusi tersebut.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

LAMPIRAN I

Lembar Observasi Aktivitas Guru Dengan Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Permainan KLOBERKA Siswa Kelas V

SIKLUS I

Satuan Pendidikan = SDN Siron Aceh Besar

Kelas/ Semester = V / Genap

Hari/ Tanggal = 16 Maret 2023

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) sesuai dengan kriteria dibawah ini pada kolom berikut:

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam tegur sapa, berdo'a mengkondisaikan kelas dan duduk dengan rapi.				✓
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa				✓
3.	Guru melakukan apresiasi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan kontekstual melalui tanya jawab tentang tema lingkungan sahabat kita.		✓		
4.	Guru menyampaikan motivasi kepada			✓	

	siswa dan menyanyikan lagu " Tik Tik Bunyi Hujan " sesuai dengan tema.				
5.	Guru menyampaikan tema pembelajaran.				✓
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.				✓
7.	Guru akan menjelaskan cara bermain permainan KLOBERKA.				✓
8.	Guru akan menbagika 2 kelompok			✓	
9.	Guru menyuruh siswa untuk menbacakan teks " Demi Air Bersih Warga Warobo Rela Berjalan Sampai 15 Kilometer "			✓	
10.	Guru menyuruh siswa untuk mengamati gambar yang ada disamping teks.		✓		
11.	Guru menyediakan berbagai gambar yang sesuai dengan tema.			✓	
12.	Guru akan menberikan istilah ciri-ciri gambar yang ada ditangan guru.		✓		
13.	Guru menyuruh siswa untuk menerka gambar tersebut.				✓
14.	Guru mengatur posisi Kelompok yang bertugas sebagai penanya dan penerka akan berdiri berhadapan.				✓
15.	Guru menyuruh salah satu perwakilan kelompok penanya untuk mengambilkan gambar yang ada di meja guru.		✓		
16.	Guru meminta perwakilan kelompok 1 sebagai penanya untuk menberikan ciri-cirinya gambar yang ada ditangannya.		✓		
17.	Guru menyuruh kelompok 2 untuk menerka gambar apa yang ada di tangan kelompok 1 dengan ciri – ciri yang telah diberikan.				✓
18.	Guru akan menberikan 1 bintang untuk setiap kelompok yang bisa meneka gambar tersebut.				✓
19.	Metode permainan akan dilakukan secara bergantian.		✓		
20.	Guru akan menbagikan LKPD berupa klos wacana.			✓	

20.	Guru akan menbagikan LKPD berupa *klos wacana*.			✓	
21.	Guru menberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.		✓		
22.	Guru menbimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran.			✓	
23.	Guru melakukan refleksi.		✓		
24.	Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa.		✓		
25.	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan salam.				✓
Jumlah		76			
Nilai Presentase		76%			

B. Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Aceh besar, 16-03-2023

Pengamat

Munira, S.Pd.I

NUPTK : 6041764665130163

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dengan Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Permainan KLOBERKA Siswa Kelas V

SIKLUS I

Satuan Pendidkan = SDN Siron Aceh Besar

Kelas/Semester = V/ Genap

Hari/ Tanggal = 16-03-2023

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) sesuai dengan kriteria dibawah ini pada kolom berikut:

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam tegur sapa, berdo'a duduk dengan rapi.			✓	
2.	Siswa menjawab absensi guru.			✓	
3.	Siswa menjawab berbagai pertayaan dari guru.		✓		
4.	Siswa mendegarka motivasi dari guru dan menyanyikan lagu " Tik Tik Bunyi Hujan " sesuai dengan tema.			✓	
5.	Siswa mendegarkan tema pembelajaran yang disampaikan oleh guru.				✓
6.	Siswa mendegarkan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai.			✓	
7.	Guru akan menjelaskan cara bermain permainan KLOBERKA.		✓		
8.	Siswa dibagi menjadi 2 kelompok.				✓

9.	Siswa menbacakan tek nonfiksi tentang " Demi Air Bersih Warga Warobo Rela Berjalan Sejauh 15 Kilometer"			✓	
10.	Siswamengamati gambar yang ada di tangan guru.		✓		
11.	Siswa menerka gambar yang ada di tangan guru.		✓		
12.	Siswa melihat akan menyebutkan gambar secara bergiliran gamar tersebut.			✓	
13.	Siswa secara bergantian menerka gambar tersebut.		✓		
14	Siswa akan bertanya kepada guru jika ada kendalan.			✓	
15.	Siswa akan melakukan permainan			✓	
16.	Siswa mendegarkan arahan guru		✓		
17.	Siswa akan melakukan permainan itu dengan sangat bersemangat.		✓	.	
18.	Siswa akan mendapatkan 1 bintang apabila bisa menajwab dengan benar.			✓	
19.	Metode permainan akan dilakukan secara bergantian.			✓	
20.	Siswa akan mengerjakan LKPD berupa klos wacana.		✓		
21.	siswa diberikan kesmpatan bertanya tentang materi yang belum dipahami.		✓		
22.	siswa menyimpulkan materi pelajaran.		✓		
23.	Siswa melakukan refleksi.			✓	
24.	Siswa mendegarkan pesan moral kepada.		✓		
25.	Siswa berdoa dan menajwab salam.		✓		
Jumlah			65		
Nilai Persentase			65%		

$\frac{65}{25.4} \times 100\%$

$= \frac{65}{100} \times 100\%$

$= 65\%$

B. Saran Dan Komentar Pengamat

.....

.....

.....

.....

Aceh Besar, 16-03-2023

Pengamat

Rifki Sabira

Soal Evaluasi

1. Jawablah soal klos wacana rumpang berdasarkan dengan gambar yang ada pada wacana dibawah ini.

Bagaimana Cara Menjaga Alam Yang Bersih

Setiap makluk di muka bumi harus mejaga alam dengan baik. agar tidak mudah terjadi bencana alam. Cara menjaga alam dengan baik adalah dengan tidak menbuang sampah sembarangan apalagi di sungai karena bisa terjadi banjir. Dengan menbuang sampah di tempat sampah akan mencintakan lingkungan yang bersih dan rapi dipandang, tanaman kembali pohon yang telah ditebang oleh tangan manusia juga salah satu cara menjaga lingkungan agar tidak terjadinya bencana alam.

2. **Jawablah soal wacana rumpang dibawah ini dengan baik dan benar.**

Air Bersih

Masalah air bersih merupakan hal yang paling fatal bagi kehidupan kita. Dimana setiap hari kita membutuhkan **a.i.r.** bersih untuk minum, memasak, **m**.....dan mencuci. Dengan **a.i.r.** yang bersih tentunya membuat kita terhindar dari **p.....**. Kalau kita tahu, saat ini **m**.....air bersih merupakan barang yang langka di negeri tercinta kita ini, apalagi di kota-kota **b....**seperti Jakarta, air bersih merupakan barang yang **m.....** dan sering diperjual belikan. Tidak seperti halnya beberapa puluh tahun yang lalu, **s...** itu air bersih mudah diperoleh dan selalu berlimpah mengalir di setiap sudut **t.**....negeri kita ini, karena pada waktu itu belum banyak terjadi polusi air. Dari rasa dan **w....** pun saat ini berbeda tidak sealami dulu dikarenakan oleh polusi tersebut.

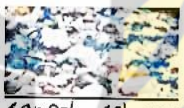
جامعة الرانري
AR-RANIRY

Nilai Ramadani

Soal Evaluasi

1. Jawablah soal klos wacana rumpang berdasarkan dengan gambar yang ada pada wacana dibawah ini.

Bagaimana Cara Menjaga Alam Yang Bersih

Setiap makluk di muka bumi harus mejaga alam dengan baik, agar tidak mudah terjadi bencana alam. Cara menjaga alam dengan baik adalah dengan tidak menbuang sampah sembarangan apalagi di sugai karena bisa terjadi banjir. Dengan menbuang  sampah sebarangan di tempat sampah akan mencintakan lingkungan yang bersih dan rapi dipandang, tanam pohon kembali pohon yang telah ditebang oleh tangan manusia juga salah satu cara menjaga lingkungan agar tidak terjadinya bencana alam.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

2. Jawablah soal wacana rumpang dibawah ini dengan baik dan benar.

Air Bersih

Masalah air bersih merupakan hal yang paling fatal bagi kehidupan kita. Dimana setiap hari kita membutuhkan air.. bersih untuk minum, memasak, m.....dan mencuci. Dengan air.. yang bersih tentunya membuat kita terhindar dari p.....

Kalau kita tahu, saat ini m.....ir bersih merupakan barang yang langka di negeri tercinta kita ini, apalagi di kota-kota b.....seperti Jakarta, air bersih merupakan barang yang m.....dan sering diperjual belikan. Tidak seperti halnya beberapa puluh tahun yang lalu, ...itu air bersih mudah diperoleh dan selalu berlimpah mengalir di setiap sudut t.....negeri kita ini, karena pada waktu itu belum banyak terjadi polusi air. Dari rasa dan w.....pun saat ini berbeda tidak sealami dulu dikarenakan oleh polusi tersebut.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

INTRSUMEN ANGKET MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN KLOBERKA SISWA KELAS V SIKLUS I

1. **Keterangan Pepersentasean**
   1 = Sangat Tidak Setuju
   2= Tidak Setuju
   3= Setuju
   4= Sangat Setuju

Jumlah Indikator Yang Diamati Ada 12

No	Nama Siswa	Angket Minat Belajar Siswa												Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L				
1.	AR	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	31	48	64,58	Rendah
2.	AR	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	39	48	81,25	Tinggi
3.	AK	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	41	48	85,41	Tinggi
4.	F	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	34	48	70,83	Rendah
5.	F A	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	4	29	48	60,41	Rendah
6.	HR	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	40	48	83,33	Tinggi
7.	HA	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	39	48	81,25	Tinggi
8.	M I	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	38	48	79,16	Cukup
9.	SN	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	37	48	77,08	Cukup
10.	S	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	41	48	85,41	Tinggi
11.	PN	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	40	48	83,33	Tinggi
12.	YF	1	1	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38	48	79,16	Cukup
13.	ZN	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	40	48	83,33	Tinggi
Jumlah Siswa					**13**												
Skor Mentah					**487**												
Skor Ideal					**48**												
Total Hasil Akhir					**1,014**												
Persentase Rata-Rata					**78,03**												
Persentase Tertinggi					**85,41**												
Persentase Terendah					**70,83**												

Aspek yang dipersentase ada 4 indikator dan skor pepersentasean ada 4 (STS,ST,S,ST) sehingga jumlah aspek ada yang diukur adalah (N) = 12x4 = 48

Ketuntasan individual

Persentase Tertinggi = 85,41

Persentase Terendah = 70,83

Persentase Rata-Rata $x = \frac{\sum x}{\sum N}$ x100 = $\frac{1.014}{13}$ x 100 = 78,03

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II

Satuan Pendidikan	: SDN Siron Aceh Besar
Kelas /Semester	**:** V/2 (Dua)
Tema 8	**:**Lingkungan Sahabat Kita
Subtema 1	**:** Manusia dan Lingkungan
Pembelajaran Ke-	**:** II
Fokus Pembelajaran	**:** Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	**:** 2 X 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

3.8 Menguraikan urutan peristiwaatau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

3.8.1 Menrangkaikan urutan peristiwa atau tindakan dengan memerhatikan latar cerita pada teks nonfiksi tentang beruang dan semut.

3.8.2 Menyusun kembali urutan peristiwa atau tindakan kelansungan makluk hidup, menguraikan manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan baik.

3.8.3 berdiskusi dan bermain, diharapkan dapat menyelesaikan berbagai macam persoalan tentang teks nonfiksitentang beruang dan semut.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu merangkaikan urutan peristiwa atau tindakan yang melengkapi teks rumpang (klos wacana) dengan memerhatikan latar cerita pada teks nonfiksi tentang "semut dan beruang".
2. Setelah kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu menyusun kembali urutan peristiwa atau tindakan dengan kegiatan bertanya dan menerka pada peristiwa dibumi serta kelansungan makluk

hidup.menguraikan manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan baik.

3. Setelah berdiskusi dan bermain, siswa diharapkan dapat menyelesaikan berbagai macam persoalan yang diberikan guru dengan benar.

E. MATERI PEMBELAJARAN

Beruang Dan Semut

Ayo Membaca

Semut dan Beruang

Pada suatu hari, Beri si Beruang melihat ke dalam mata air. Beri mengeluh, "Sepertinya air di mata air ini semakin sedikit saja. Pasti bangsa semut terlalu banyak mengambil air!" Beri lalu menundukkan kepala, melihat ke tanah dengan teliti. Ah, ia melihat seekor semut hitam berjalan membawa guci mungil di pundak.

"Berhenti, semut!" teriaknya. "Aku tak akan membiarkanmu mengambil air di sumber airku lagi. Kamu sudah terlalu banyak mengambil air. Berhenti atau kucakar kau!" ancam Beri Beruang.

Semut hitam kecil itu tidak mempertedulikan teriakan Beri. Ia mengintip ke bawah beberapa helai daun kering. Ia terus berjalan menuju sumber mata air. Beri melompat dan mengendus daun-daun sambil berteriak, "Tak ada gunanya sembunyi! Aku bisa mencium kamu!"

Semut hitam berteriak dari celah belakang Beri, "Kenapa kamu pelit sekali? Bayi-bayi semut di lembah sana sangat kehausan. Air di mata air ini kan masih banyak sekali. Bahkan masih cukup untuk semua kita!"

"Dengar katakan," geram Beri sambil menatap sekeliling. "Aku tak akan membiarkanmu air lagi. Semua semut dilarang mengambil air di sini lagi!"

Semut hitam tertawa sebentar. Lalu katanya, "Apa boleh buat. Kalau kau sudah memutuskan begitu! Tapi aku tetap akan mengambil air untuk bayi-bayi semut di lembah!"

Beri beruang sangat marah. Namun, Semut hitam sudah menghilang lagi ke bawah daun-daun kering. Beri mengintip, tetapi ia tidak melihat apapun di rumput. Akhirnya ia kembali dengan langkah ke sungainya di dekat pohon oak.

Semut-semut yang haus menunggu di lembah semut. Setelah menunggu cukup lama, akhirnya mereka berhenti menaju mata air. Salah satu semut melihat guci air mulik Semut hitam yang tergeletak di jalan.

"Pasti Semut Hitam mendapat masalah. Ubahlah! Ini gunanya, tapi dia tidak sampai!" Mereka memungut guci itu dan terus berjalan.

- fungsi air bagi kehidupan

  Selain itu, air juga dipergunakan untuk memasak, mencuci, mandi, dan membersihkan kotoran yang ada di sekitar rumah. Air juga digunakan untuk keperluan industri, pertanian, peternakan, perkebunan, pemadam kebakaran, tempat rekreasi, rumah makan, hotel, transportasi, dan berbagai keperluan lainnya.

- fungsi air bagi manusia hewan dan tumbuhan.

  air merupakan sumber kehidupan bagi semua makhluk hidup termasuk manusia, hewan dan tumbuhan, sebagian besar air digunakan untuk memasak, makan, minum, mandi, mencuci, mengairi sawah, kegiatan pertanian, perkebunan dan sebagainya.

- Faktor yang menyebabkan tubuh kita kekurangan air

Dampak yang terjadi karena kurang minum air putih berikutnya yaitu terasa haus, tenggorokan terasa haus, tenggorak terasa kering, suhu badan menjadi panas, terkena gejala sakit kepala, air seni akan berwarna pekat, denyut nadi yang terasa cepat. Hal ini tentunya akan sangat berpengaruh pada kesehatan kita

F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Permainan KLOBERKA (Klos Wacana Bertanya dan Menerka)

G. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Teks bacaan.

2. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar.

3. LKPD

Bahan : kertas bergambar.

Sumber Belajar : 1. Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 8:sahabat lingkungan kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Sintak Metode Permainan KLOBERKA	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal		1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa dan menkondisikan kelas dengan duduk yang rapi. **2. (Religius)**	**5 Menit**
		3. Guru melakukan absensi kepada siswa.	

Kegiatan	Sintak Metode Permainan KLOBERKA	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
		4. Guru melakukan apresiasi, yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman awal siswa dan kontekstual melaui tanya jawab tentang tema lingkungan.	
		5. Guru menyampaikan motivasi kepada siswa dan menyanyikan lagu "tik tik bunyi hujan" agar semangat dalam mengikuti pembelajaran.	
		6. Guru menyampaikan tema pembelajaran.	
Kegiatan Inti	**Langkah 1 :** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cara bermain	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.	
		2. Guru akan menjelaskan cara bermain permainan KLOBERKA.	
	Langkah 2 : Guru menbagikan kelas menjadi 2 kelompok	3. Guru menyuruh siswa untuk menbacakan teks tentang "Beruang Dan Semut" dengan bantuan guru.	**45 Menit**
		4. Guru menyuruh siswa untuk mengamati gambar yang ada di samping teks. **(Mencoba)**	
	Langkah 3 : Guru akan menyediakan gambar untuk setiap kelompok	5. Guru akan menyediakan berbagai gambar yang sesuai dengan tema.	
		6. Guru meminta siswa untuk menerka ciri-ciri gambar "tong sampah" yang ada di tangan guru. **(Mengamati)**	
	Langkah 4 : Guru akan menperlihatkan gambar tersebut kepada murid	7. Guru menunjukkan siswa secara bergiliran untuk menerka ciri-ciri gambar "pohon " yang ada ditangan guru. **(Menalar)**	

Kegiatan	Sintak Metode Permainan KLOBERKA	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
		8. Guru meminta lawan kelompok untuk menerka gambar tersebut.	
	Langkah 5 : Guru menberi arahan kepada siswa tentang permainan KLOBERKA	9. Guru membimbing siswa apabila siswa mendapatkan kendala dalam menerkaciri-ciri yang terdapat pada gambar. **(Mengkomunukasikan)**	
	Langkah 6 : Guru menberikan persentase untuk setiap kelompok	10. Guru menbimbing siswa untuk melakukan permainan KLOBERKA. **(Mencoba , Mengkomunikasikan**)	
	Langkah 7 : guru akan menberi tahu kepada siswa bahwa permain akan dilakukan secara bergantian	11. Guru menberi arahan bahwa Permainan KLOBERKA akan dilakukan secara bergantian. **(Mengkomunikasikan)** 12. Guru akan menberikan persentase kepada setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dari lawan main.	
		13. Guru menbagikan LKPD berupa Wacana Rumpang kepada siswa dan menbimbing pegerjaannya. **(Menalar)**	
		14. Guru menberi arahan terlebih dahulu bagaimana cara mengerjakan wacana rumpang yang harus di selesaikan oleh siswa.	
		15. Guru meminta siswa untuk mengerjakan LKPD Wacana Rumpang dengan teliti. **(Menalar)**	

Kegiatan	Sintak Metode Permainan KLOBERKA	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
		16. Guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan LKPD dan hasil persentase LKPD. **(Mengkomunikasikan)**	
	Langkah 8 : guru akan menberi tahukan siapa pemenang dalam permainan KLOBERKA	17. Guru menberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum di pahami. **(Menanya)**	
Kegiatan Penutup	**Kegiatan 9 :** Kesimpulan	1. Guru menbimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran dan menberi penguatan.	**20 Menit**
		2. Guru melakukan refleksi.	
		3. Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa.	
		4. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa dan salam. **(Relegius)**	

I. PEPERSENTASEAN

1. Teknik Pepersentasean

a. Pepersentasean Sikap = Observasi

b. Bentuk Instrumen Pepersentasean

a. Aspek Pepersentasean sikap

No	Aspek Yang Dilihat	Kriteria			Persentase
		1	2	3	
1.	Perasaan senang	Siswa memiliki ekspresi tidak senang dan perasaan tidak senang pada saat bermain permainan KLOBERKA.	Siswa memiliki ekspresi senang dan perasaan tidak senang pada saat bermain permainan KLOBERKA.	Siswa memiliki ekspresi senang dan perasaan senang pada saat bermain permainan KLOBERKA.	
2.	Keterlibatan	Siswa tidak ikut melibatkan diri dan tidak melaksanakan kerja kelompok.	Siswa ikut melibatkan diri tetapi tidak melaksanakan kerja kelompok.	Siswa ikut melibatkan diri dalam melaksanakan kerja kelompok.	
3.	Ketertarikan	Siswa tidak dapat menerka gambar dengan benar dan tepat.	Siswa dapat menerka gambar dengan benar tetapi kurang tepat.	Siswa dapat menerka gambar dengan benar dan tepat.	
4.	Perhatian	Siswa tidak menperhatikan permainan KLOBERKA dan tidak bisa mejawab soal yang diterka.	Siswa menperhatikan permainan KLOBERKA tetapi tidak bisa mejawab soal yang diterka.	Siswa menperhatikan permainan KLOBERKA dan bisa mejawab soal yang diterka.	

b. AspekPepersentaseanPengetahuan

No	Aspek yang dipersentase	Kriteria				Persentase
		1	2	3	4	
1.	Pemahaman materi	Siswakurang mampu memahami materi yang diberikan	Siswatidak mampu memahami materi yang diberikan	Siswamampu memahami materi yang diberikan	Siswa sangat mampu memahami materi yang diberikan	
2.	Pengetahuan Berpikir	Siswakurang mampu berpikir dengan baik	Siswatidak mampu berpikir dengan baik	Siswamampu berpikir dengan baik	Siswasangat mampu berpikir dengan baik	
3.	Kemapuan Menalar	Siswa kurang mampu menalar materi yang diajarkan	Siswatidak mampu menalar materi yang diajarkan	Siswamampu menalar materi yang diajarkan	Siswasangat mampu menalar materi yang diajarkan	
4.	Tangung jawaban	Siswakurang mampu berkerja kelompok dengan baik	Siswatidak mampu berkerja kelompok dengan baik	Siswamampu berkerja kelompok dengan baik	Siswasangat mampu berkerja kelompok dengan baik	

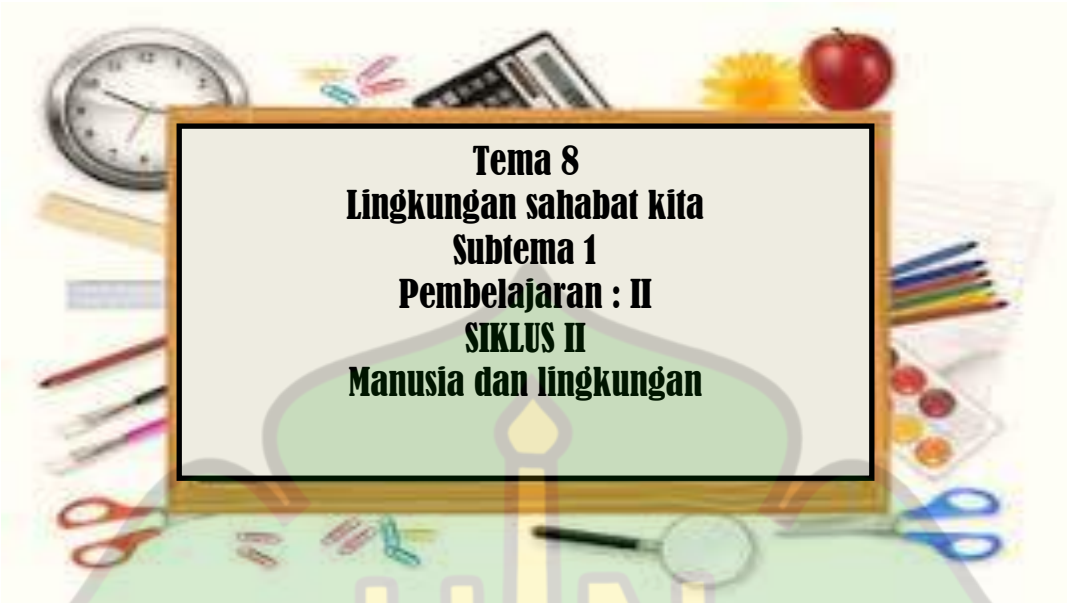
c. Aspek PepersentaseanKeterampilan

No	Aspek yang dipersentase	Kriteria			Persentase
		1	2	3	
1.	Mampu merancang pertayaan	Siswa tidak dapat merancang pertayaan dengan baik dan benar	Siswa dapat merancang pertayaan dengan baik dan tetapi belum benar	Siswa dapat merancang pertayaan dengan baik dan benar	

Aceh Besar, 17 Maret 2023

Guru Kelas V **Peneliti**

Munira S.Pd.I **Nisa Kaisara**
NUPTK : 60417665130163 **Nim : 190209132**



(LKPD)
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
LINGKUNGAN SAHABAT KITA

- awali dengan membaca basmalah.
- Tulislah nama kelompok masing-masing .
- Boleh berdiskusi dengan teman sekelompok masing- masing.
- Tanyakan kepada guru jika terdapat hal-hal yang kurang di pahami.

Nama anggota kelompok : 1.

2.

3.

4.

5.

Satuan Pendidikan	**:**	**SDN SIRON ACEH BESAR**
Kelas / Semester	**:**	**V (lima) / 2**
Tema 8	**:**	**Lingkungan Sahabat Kita**
Sub Tema 1	**:**	**Manusia dan Lingkungan**
Pembelajaran	**:**	**II**
Alokasi Waktu	**:**	
Hari / Tgl Pelaksanaan:		**..... / .....**

1. **Perhatikanlah gambar disamping teks dan tugas siswa menjawab titik yang ada pada teks dengan benar .**

Sungai merupakan hal penting dalam menunjang kehidupan manusia, tidak ada makhluk hidup yang sanggup hidup tanpa air. Sungai memiliki beberapa (1) ..... dalam pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari, salah satunya adalah sebagai sumber irigasi, sarana transportasi, bahan baku air(2) ..... , saluran pembuangan air hujan, dan juga berpotensi sebagai objek wisata yang menarik.Jika (3) ..... di sekitar tempat tinggal kita dapat dijaga kebersihannya dan kelestarian lingkungannya, maka banyak sekali manfaat yang dapat kita rasakan dari sungai tersebut. Namun kenyataannya sekarang ini banyak ditemukan sungai yang (4) ..... dan kotor bahkan beralih fungsi menjadi tempat pembuangan sampah oleh penduduk sekitar. Hal ini diakibatkan kurangnya kesadaran masyarakat akan (5) ..... dan kesehatan serta kelestarian lingkungan.

2. **Perhatikan gambar dibawah ini, tulislah ciri-ciri dari gambar tersebut sesuai dengan pemahaman anda!**

1. **Menanam pohon kembali**
2.
3.

1.
2.
3. **Menbuang sampah sembarangan**

جامعة الرانري
AR-RANIRY

1.

2.

3.

4.

5.

1.

2.

3.

4.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Soal Evaluasi

1. Perhatikan gambar dibawah ini, lalu Jawablah soal wacana rumpang dibawah ini dengan baik dan benar.

Setiap pagi sebelum berangkat sekolah Sofie ..... di kamar mandinya yang besar, tak jarang dia bermain ..... di setiap waktu mandinya. Air yang deras dari keran itu di..... untuk sekedar memenuhi bak yang sebelumnya sudah kosong karena airnya telah dicampurnya dengan sabun. Melihat perilaku Sofie, Ayah, ... serta kakak-kakaknya kerap kali mengingatkan untuk tidak ..... air. Namun, Sofie tetap membandel dan tidak ..... apa kata orangtuanya dan tetap melakukan pemborosan air.Suatu hari, saat Sofie terbangun dan menuju..... , dinyalakannya keran yang mengalirkan air cukup..... Sofie mengeluh dan mandi seadanya. Wajahnya cemberut karena tak bisa ..... air seperti biasanya. Dia mengeluhkan keadaan ini pada orangtuanya, orangtuanya membenarkan dan mengatakan bahwa daerah tempat mereka tinggal termasuk daerah yang terkena dampak krisis air..... , tentu saja Sofie belum mengerti keadaan semacam ini.

LAMPIRAN II

Lembar Observasi Aktivitas Guru Dengan Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Permainan KLOBERKA Siswa Kelas V

SIKLUS II

Satuan Pendidikan = SDN Siron Aceh Besar

Kelas/ Semester = V / Genap

Hari/ Tanggal = 17 Maret 2023

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) sesuai dengan kriteria dibawah ini pada kolom berikut:

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam tegur sapa, berdo'a mengkondisaikan kelas dan duduk dengan rapi.				✓
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa				✓
3.	Guru melakukan apresiasi yaitu mengaitkan			✓	

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	materi dengan pengalaman siswa dan kontekstual melalui tanya jawab tentang tema lingkungan sahabat kita.				
4.	Guru menyampaikan motivasi kepada siswa dan menyanyikan lagu " Lihat Kebunku" sesuai dengan tema.				✓
5.	Guru menyampaikan tema pembelajaran.				✓
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.				✓
7.	Guru akan menjelaskan cara bermain permainan KLOBERKA.				✓
8.	Guru akan menbagika 2 kelompok			✓	
9.	Guru menyuruh siswa untuk menbacakan teks " Beruang dan semut"			✓	
10.	Guru menyuruh siswa untuk menerka gambar yang ada di tangan guru.			✓	
11.	Guru menyediakan berbagai gambar " Tong Sampah " yang harus diterka oleh siswa.			✓	
12.	Guru akan menberikan istilah ciri-ciri gambar yang ada ditangan guru.			✓	
13.	Guru secara bergantian menerka gambar tersebut.			✓	
14.	Siswa akan bertanya kepada guru jika ada kendalan.			✓	
15.	Guru akan menbagikan tugas siswa sesuai dengan kelompok.			✓	
16.	Guru meminta perwakilan kelompok 1 sebagai penanya untuk menberikan ciri-cirinya gambar yang ada ditangannya.			✓	
17.	Guru menyuruh kelompok 2 untuk menerka gambar apa yang ada di tangan kelompok 1 dengan ciri – ciri yang telah diberikan.				✓
18.	Guru akan menberikan 1 bintang untuk setiap kelompok yang bisa meneka gambar tersebut.				✓
19.	Metode permainan akan dilakukan secara bergantian.			✓	
20.	Guru akan menbagikan LKPD berupa klos wacana.			✓	

	materi pelajaran tentang teks nonfiksi.			✓	
20.	Guru akan menbagikan LKPD berupa *klos wacana*.			✓	
21.	Guru menberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.		✓		
22.	Guru menbimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran.			✓	
23.	Guru melakukan refleksi.			✓	
24.	Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa.			✓	
25.	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan salam.				✓
Jumlah		83			
Nilai Presentase		83%			

D. Saran dan Komentar

.....
.....
.....
.....
.....

Aceh besar, 17-03-2023

Pengamat

Munira, S.Pd.I

NUPTK : 601764665130163

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dengan Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Permainan KLOBERKA Siswa Kelas V

SIKLUS II

Satuan Pendidkan = SDN Siron Aceh Besar

Kelas/Semester = V/ Genap

Hari/ Tanggal = 17 Maret 2023

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) sesuai dengan kriteria dibawah ini pada kolom berikut:

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam tegur sapa, berdo'a duduk dengan rapi.				✓
2.	Siswa menjawab absensi guru.				✓
3.	Siswa menjawab berbagai pertayaan dari guru.			✓	
4.	Siswa mendegarka motivasi dari guru dan menyanyikan lagu " Lihat kebunku" sesuai dengan tema.				✓
5.	Siswa mendegarkan tema pembelajaran yang disampaikan oleh guru.				✓
6.	Siswa mendegarkan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai.				✓
7.	Guru akan menjelaskan cara bermain permainan KLOBERKA.				✓
8.	Siswa dibagi menjadi 2 kelompok.			✓	
9.	Siswa menbacakan tek nonfiksi tentang "Beruang Dan Semut"			✓	

10.	Siswa mengamati gambar yang ada di tangan guru.			✓	
11.	Siswa menerka gambar"Tong Sampah" yang ada di tangan guru .			✓	
12.	Siswa mendegarkan istilah ciri-ciri gambar yang ada ditangan guru, lalu menerka gambar tersebut.			✓	
13.	Siswa secara bergantian menerka gambar tersebut.			✓	
14.	Siswa akan bertanya kepada guru jika ada kendalan.			✓	
15.	Siswa akan melakukan permainan.			✓	
16.	Siswa mendegarkan arahan guru			✓	
17.	Siswa akan melakukan permainan itu dengan sangat bersemangat.			✓	
18.	Siswa akan mendapatkan 1 bintang apabila bisa menajwab dengan benar.				✓
19.	Metode permainan akan dilakukan secara bergantian.			✓	
20.	Siswa akan mengerjakan LKPD berupa klos wacana.			✓	
21.	siswa diberikan kesmpatan bertanya tentang materi yang belum dipahami.		✓		
22.	siswa menyimpulkan materi pelajaran.		✓	✓	
23.	Siswa melakukan refleksi.			✓	
24.	Siswa mendegarkan pesan moral kepada.				✓
25.	Siswa berdoa dan menajwab salam.				✓
Jumlah				85	
Nilai Persentase				85 %	

B. Saran Dan Komentar Pengamat

.....

.....

.....

.....

Aceh Besar, 17 - 03 2023
Pengamat

Rifki Sabira

Afrizal Khairi

Soal Evaluasi

1. **Perhatikan gambar dibawah ini, lalu Jawablah soal wacana rumpang dibawah ini dengan baik dan benar.**

Setiap pagi sebelum berangkat sekolah Sofie mandi... di kamar mandinya yang besar, tak jarang dia bermain ...air..... di setiap waktu mandinya. Air yang deras dari keran itu di.....di2.. untuk sekedar memenuhi bak yang sebelumnya sudah kosong karena airnya telah dicampurnya dengan sabun. Melihat perilaku Sofie, Ayah, ...Ibu... serta kakak-kakaknya kerap kali mengingatkan untuk tidak ...main..... air. Namun, Sofie tetap membandel dan tidak ...dengar... apa kata orangtuanya dan tetap melakukan pemborosan air.Suatu hari, saat Sofie terbangun dan menuju..ke kamar mandi..... , dinyalakannya keran yang mengalirkan air cukup...sedikit..... Sofie mengeluh dan mandi seadanya. Wajahnya cemberut karena tak bisa ...main..... air seperti biasanya. Dia mengeluhkan keadaan ini pada orangtuanya, orangtuanya membenarkan dan mengatakan bahwa daerah tempat mereka tinggal termasuk daerah yang terkena dampak krisis air..besar..., tentu saja Sofie belum mengerti keadaan semacam ini.

90

2

kisis [illegible]

Soal Evaluasi

1. **Perhatikan gambar dibawah ini, lalu Jawablah soal wacana rumpang dibawah ini dengan baik dan benar.**

Setiap pagi sebelum berangkat sekolah Sofie mandi di kamar mandinya yang besar, tak jarang dia bermain selalu di setiap waktu mandinya. Air yang deras dari keran itu di..jukuh untuk sekedar memenuhi bak yang sebelumnya sudah kosong karena airnya telah dicampurnya dengan sabun. Melihat perilaku Sofie, Ayah, ~~[illegible]~~ Ibu serta kakak-kakaknya kerap kali mengingatkan untuk tidak menghamburkan air. Namun, Sofie tetap membandel dan tidak ..mengan..... apa kata orangtuanya dan tetap melakukan pemborosan air.Suatu hari, saat Sofie terbangun dan menuju..ke kamar mandi, dinyalakannya keran yang mengalirkan air cukup..basah-Sofie mengeluh dan mandi seadanya. Wajahnya cemberut karena tak bisa ..air..... air seperti biasanya. Dia mengeluhkan keadaan ini pada orangtuanya, orangtuanya membenarkan dan mengatakan bahwa daerah tempat mereka tinggal termasuk daerah yang terkena dampak krisis air..bersih tentu saja Sofie belum mengerti keadaan semacam ini.

60
2

INTRSUMEN ANGKET MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN KLOBERKA SISWA KELAS V SIKLUS II

1. **Keterangan pepersentasean**
   1 = Sangat Tidak Setuju
   2= Tidak Setuju
   3= Setuju
   4= Sangat Setuju

Jumlah Indikator Yang Diamati Ada 12

No	Nama Siswa	Angket Minat Belajar Siswa												Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L				
1.	Ar	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	33	48	68,75	Rendah
2.	Ar	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	31	48	64,58	Rendah
3.	Ak	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	39	48	81,25	Tinggi
4.	F	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	40	48	83,33	Tinggi
5.	F A	1	1	1	3	3	3	3	3	3	4	4	4	33	48	60,41	Rendah
6.	Hr	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	42	48	87,5	Tinggi
7.	Ha	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	39	48	81,25	Tinggi
8.	M I	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	38	48	79,16	Cukup
9.	Sn	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	41	48	85,41	Tinggi
10.	S	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	40	48	83,33	Tinggi
11.	Pn	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	41	48	85,41	Tinggi
12.	Yf	1	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	40	48	83,33	Tinggi
13.	Zn	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	41	48	85,41	Tinggi
Jumlah Siswa					**13**												
Skor Mentah					**503**												
Skor Ideal					**48**												
Total Hasil Akhir					**1,033**												
Persentase Rata –Rata					**79,48**												
Persentase Tertinggi					**87,58**												
Persentase Terendah					**64,58**												

Aspek yang dipersentase ada 4 indikator dan skor pepersentasean ada 4 (STS,ST,S,ST) sehingga jumlah aspek ada yang diukur adalah (N) = 12x4 = 48

Ketuntasan individual

Persentase tertinggi = 89,58

Persentase terendah = 64,58

Persentase rata-rata $x = \frac{\sum x}{\sum N} = \frac{1,033}{13} = 79,48$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS III

Satuan Pendidikan	: SDN Siron Aceh Besar
Kelas /Semester	**:** V/2 (Dua)
Tema 8	**:**Lingkungan Sahabat Kita
Subtema 1	**:** Manusia dan Lingkungan
Pembelajaran Ke-	**:** III
Fokus Pembelajaran	**:** Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	**:** 2 X 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

3.8 Menguraikan urutan peristiwaatau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

3.8.1 Menrangkaikan urutan peristiwa atau tindakan dengan memerhatikan latar cerita pada teks nonfiksitentang " Jenis Usaha Dengan Mengolah Sumber Daya Alam".

3.8.2 Menyusun kembali urutan peristiwa atau tindakan kelansungan makluk hidup, menguraikan manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan baik.

3.8.3 berdiskusi dan bermain, diharapkan dapat menyelesaikan berbagai macam persoalan tentang teks nonfiksi tentang "beruang dan semut".

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu merangkaikan urutan peristiwa atau tindakan yang melengkapi teks rumpang (klos wacana) dengan memerhatikan latar cerita pada teks nonfiksi tentang Jenis Usaha Dengan Mengolah Sumber Daya Alam"..
2. Setelah kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu menyusun kembali urutan peristiwa atau tindakan dengan kegiatan bertanya dan menerka pada peristiwa dibumi serta kelansungan makluk

hidup.menguraikan manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan baik.

3. Setelah berdiskusi dan bermain, siswa diharapkan dapat menyelesaikan berbagai macam persoalan yang diberikan guru dengan benar.

E. MATERI PEMBELAJARAN

Jenis Usaha Dengan Mengelola Sumber Daya Alam

- Pengertian Jenis Usaha

  Usaha merupakan sebuah kegiatan manusia yang memiliki tujuan untuk mencari keuntungan ekonomi guna untuk menghidupi kebutuhan sehari-hari.
- Jenis Kegiatan Usaha
  1) Usaha perekonomian pertanian.
  2) Peternakan.
  3) Perikanan.
  4) Pertambangan.
  5) Kehutanan.
  6) Perdagangan.
  7) Perindustrian.
  8) Pariwisata.

- Tujuan Usaha
  Pada dasarnya tujuan utama dari sebuah bisnis usaha adalah mendapatkan keuntungan.

F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Permainan KLOBERKA (Klos Wacana Bertanya dan Menerka)

G. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Teks bacaan.

2. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar.

3. LKPD

Bahan : kertas bergambar.

Sumber Belajar : 1. Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 8:sahabat lingkungan kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Sintak Metode Permainan KLOBERKA	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal		1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa dan menkondisikan kelas dengan duduk yang rapi. **(Religius)**	**10 Menit**
		2. Guru melakukan absensi kepada siswa.	
		3. Guru melakukan apresiasi, yaitu mengaitkan materi	

Kegiatan	Sintak Metode Permainan KLOBERKA	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
		dengan pengalaman awal siswa dan kontekstual melaui tanya jawab tentang tema lingkungan.	
		4. Guru menyampaikan motivasi kepada siswa dan menyanyikan lagu "Disini senang Disana senang" agar semangat dalam mengikuti pembelajaran.	
		5. Guru menyampaikan tema pembelajaran.	
Kegiatan Inti	**Langkah 1 :** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cara bermain	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.	
		2. Guru akan menjelaskan cara bermain permainan KLOBERKA.	
	Langkah 2 : Guru menbagikan kelas menjadi 2 kelompok	3. Guru menyuruh siswa untuk menbacakan teks tentang " Jenis Usaha Dengan Megolah Sumber Daya Alam" dengan bantuan guru.	**45 Menit**
		4. Guru menyuruh siswa untuk mengamati gambar yang ada di samping teks. **(Mencoba)**	
	Langkah 3 : Guru akan menyediakan gambar untuk setiap kelompok	5. Guru akan menyediakan berbagai gambar yang sesuai dengan tema.	
		6. Guru meminta siswa untuk menerka ciri-ciri gambar "tong sampah" yang ada di tangan guru. **(Mengamati)**	

Kegiatan	Sintak Metode Permainan KLOBERKA	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Langkah 4 : Guru akan menperlihatkan gambar tersebut kepada murid	7. Guru menunjukkan siswa secara bergiliran untuk menerka ciri-ciri gambar "petani" yang ada ditangan guru. **(Menalar)**	
		8. Guru meminta lawan kelompok untuk menerka gambar tersebut.	
	Langkah 5 : Guru menberi arahan kepada siswa tentang permainan KLOBERKA	9. Guru membimbing siswa apabila siswa mendapatkan kendala dalam menerkaciri-ciri yang terdapat pada gambar. **(Mengkomunukasikan)**	
	Langkah 6 : Guru menberikan persentase untuk setiap kelompok	10. Guru menbimbing siswa untuk melakukan permainan KLOBERKA. **(Mencoba,Mengkomunikasikan**)	
	Langkah 7 : guru akan menberi tahu kepada siswa bahwa permain akan dilakukan secara bergantian	11. Guru menberi arahan bahwa Permainan KLOBERKA akan dilakukan secara bergantian. **(Mengkomunikasikan)**	
		12. Guru akan menberikan persentase kepada setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dari lawan main.	
		13. Guru menbagikan LKPD berupa Wacana Rumpang kepada siswa dan menbimbing pegerjaannya. **(Menalar)**	

Kegiatan	Sintak Metode Permainan KLOBERKA	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
		14. Guru menberi arahan terlebih dahulu bagaimana cara mengerjakan wacana rumpang yang harus di selesaikan oleh siswa.	
		15. Guru meminta siswa untuk mengerjakan LKPD Wacana Rumpang dengan teliti. **(Menalar)**	
		16. Guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan LKPD dan hasil persentase LKPD. **(Mengkomunikasikan)**	
	Langkah 8 : guru akan menberi tahukan siapa pemenang dalam permainan KLOBERKA	17. Guru menberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum di pahami. **(Menanya)**	
Kegiatan Penutup	**Kegiatan 9 :** Kesimpulan	1. Guru menbimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran dan menberi penguatan.	**20 Menit**
		2. Guru melakukan refleksi.	
		3. Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa.	
		4. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa dan salam. **5. (Relegius)**	

I. PEPERSENTASEAN

1. Teknik Pepersentasean

a. Pepersentasean Sikap = Observasi

b. Bentuk Instrumen Pepersentasean

a. Aspek Pepersentasean sikap

No	Aspek Yang Dilihat	Kriteria			Persentase
		1	2	3	
1.	Perasaan senang	Siswa memiliki ekspresi tidak senang dan perasaan tidak senang pada saat bermain permainan KLOBERKA.	Siswa memiliki ekspresi senang dan perasaan tidak senang pada saat bermain permainan KLOBERKA.	Siswa memiliki ekspresi senang dan perasaan senang pada saat bermain permainan KLOBERKA.	
2.	Keterlibatan	Siswa tidak ikut melibatkan diri dan tidak melaksanakan kerja kelompok.	Siswa ikut melibatkan diri tetapi tidak melaksanakan kerja kelompok.	Siswa ikut melibatkan diri dalam melaksanakan kerja kelompok.	
3.	Ketertarikan	Siswa tidak dapat menerka gambar dengan benar dan tepat.	Siswa dapat menerka gambar dengan benar tetapi kurang tepat.	Siswa dapat menerka gambar dengan benar dan tepat.	
4.	Perhatian	Siswa tidak menperhatikan permainan KLOBERK	Siswa menperhatikan permainan KLOBERKA tetapi tidak	Siswa menperhatikan permainan KLOBERKA dan bisa	

		A dan tidak bisa mejawab soal yang diterka.	bisa mejawab soal yang diterka.	mejawab soal yang diterka.	

b. AspekPepersentaseanPengetahuan

No	Aspekyang dipersentase	Kriteria				Persentase
		1	2	3	4	
1.	Pemahaman materi	Siswakurang mampu memahami materi yang diberikan	Siswatidak mampu memahami materi yang diberikan	Siswamampu memahami materi yang diberikan	Siswasangat mampu memahami materi yang diberikan	
2.	Pengetahuan Berpikir	Siswakurang mampu berpikir dengan baik	Siswatidak mampu berpikir dengan baik	Siswamampu berpikir dengan baik	Siswasangat mampu berpikir dengan baik	
3.	Kemapuan Menalar	Siswa kurang mampu menalar materi yang diajarkan	Siswatidak mampu menalar materi yang diajarkan	Siswamampu menalar materi yang diajarkan	Siswasangat mampu menalar materi yang diajarkan	
4.	Tangung jawaban	Siswakurang mampu berkerja kelompok dengan baik	Siswatidak mampu berkerja kelompok dengan baik	Siswamampu berkerja kelompok dengan baik	Siswasangat mampu berkerja kelompok dengan baik	

c. Aspek PepersentaseanKeterampilan

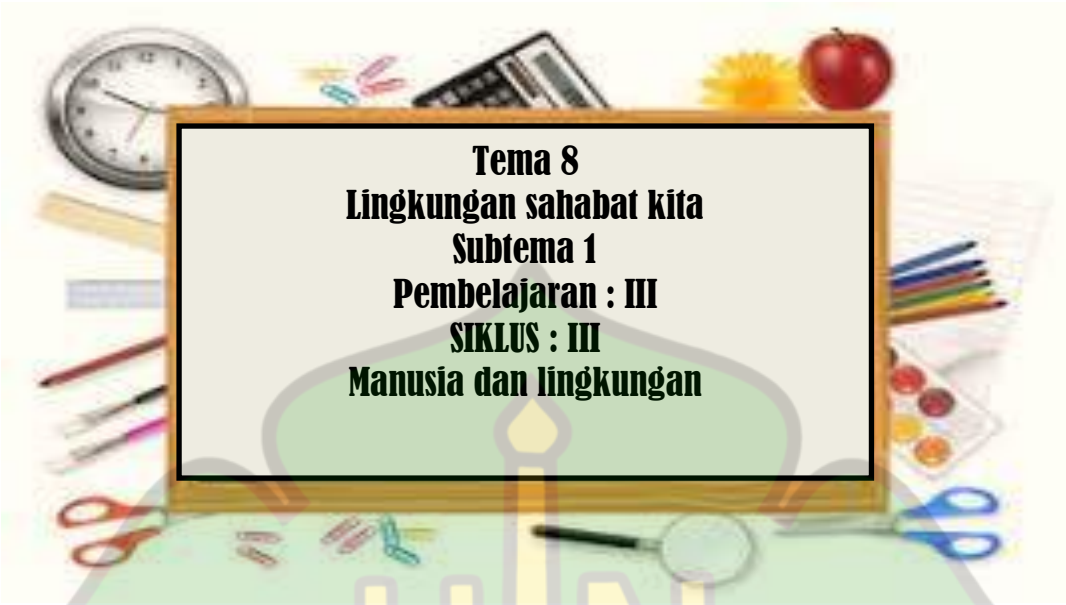
No	Aspek Yang Dipersentase	Kriteria			Persentase
		1	2	3	
1.	Mampu merancang pertayaan	Siswa tidak dapat merancang pertayaan dengan baik dan benar	Siswa dapat merancang pertayaan dengan baik dan tetapi belum benar	Siswa dapat merancang pertayaan dengan baik dan benar	

Aceh Besar, 18 Maret 2023

Guru Kelas V **Peneliti**

Munira S.Pd.I **Nisa Kaisara**
NUPTK : 60417665130163 **Nim : 190209132**

جامعة الرانري
AR-RANIRY



Tema 8
Lingkungan sahabat kita
Subtema 1
Pembelajaran : III
SIKLUS : III
Manusia dan lingkungan

(LKPD)
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
LINGKUNGAN SAHABAT KITA

- awali dengan membaca basmalah.
- Tulislah nama kelompok masing-masing .
- Boleh berdiskusi dengan teman sekelompok masing -masing.
- Tanyakan kepada guru jika terdapat hal- hal yang kurang di pahami.

Nama Anggota Kelompok : 1.

2.

3.

4.

5.

Satuan Pendidikan	**:**	**SDN SIRON ACEH BESAR**
Kelas / Semester	**:**	**V (lima) / 2**
Tema 8	**:**	**Lingkungan Sahabat Kita**
Sub Tema 1	**:**	**Manusia dan Lingkungan**
Pembelajaran	**:**	**III**
Alokasi Waktu	**:**	
Hari / Tgl Pelaksanaan:		**..... / .....**

1. **Lihat Dan Perhatiakan Gambar Secara Seksama, Isilah Soal Klos Wacana Rumpang Dibawah Ini Dengan Benar ?**

Aku adalah seorang remaja, anak yang beruntung demikian kata orang karena aku terlahir dari **K.....** orangtua yang berprofesi sebagai **D.....** Hidupku tidak pernah kekurangan, apa yang kuminta akan segera diberikan oleh kedua orangtuaku. Namun satu yang tidak pernah diberikan oleh orangtuaku, adalah adik untuk teman bermainku. Ayah dan Ibu sangat **S.....,** dan teramat sibuk menurutku. Mereka hanya menyisakan sedikit saja waktunya bersamaku. Bahkan di tengah malampun terkadang kedua orang tuaku tidak bisa menemani waktu **T.....** Dan kata ibu, "ayahmu ada operasi nak". Kadang ayah yang berkata " Ibumu ada operasi nak".Selalu itu-itu saja yang ku dengar. Setiap kali mendengar alasan itu, aku hanya bisa menarik nafas panjang dan mencoba menghibur **D.....** sendiri. Mengatakan bahwa aku bukan anak **M.....,** bukan anak cengeng, dan aku tidak akan kecewa karena pekerjaan orangtuaku. Ketika ayah atau Ibu **P.....,** aku kadang tidak tega melihatnya mereka begitu lelah dan langsung terlelap begitu saja. Aku memendam keinginanku untuk bercerita, dan bermain dengan mereka..aku menghabiskan banyak waktu di depan **T.....,** PS dan mengobrol dengan kucingku, kucingku begitu setia menemaniku.

2. **Perhatikan soal dibawah ini, lalu berikanlah garis yang sesuai dengan titik-titik yang sesuai dengan gambar ?**

Aku dan keluarga sangat suka ..... dibelakang rumah, ibuku bertugas memetika sayur-sayura, ayahku bertugas menbersihkan halaman kebun, sedangkan aku dan adikku hanya menbantu saja.	
Aku bercita sebagai....., karena aku sangat termotivasi dengan guru wali kelasku yang begitu pandai dan baik.	
Ani pergi kerumah sakit karena dia sakit yang begitu parah, rupanya ..... mengatakan bahwa dia harus dioperasi karena usus buntu yang dideritanya.	
Pak anis setiap hari pergi kepuncak melihat pegawainya berkerja, tidak disangka bahwa pak anis memiliki lahan kebun ..... yang sangat besar.	
Aku dan ayahku pagi itu sangat buru untuk kesekolah, rupanya ayah ketinggalan dompet dirumah tak disangka di jalan lagi ada razia besar-besar dan aku dan ayahku di.....	
Aku sangat malas belajar, ibuku selalu memarahi ku karena aku selalu sibuk bermain ..... sehingga aku lupa dengan pekerjaan sekolah yang diberikan guru.	

Soal Evaluasi

1. **Perhatikanlah Gambar Dibawah Ini, Lalu Isilah Teks Dan Menjawab Titik Yang Ada Pada Teks Dengan Benar .**

Sungai merupakan hal penting dalam menunjang kehidupan manusia, tidak ada makhluk hidup yang sanggup hidup tanpa air. Sungai memiliki beberapa (1) ..... dalam pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari, salah satunya adalah sebagai sumber irigasi, sarana transportasi, bahan baku air(2) ..... , saluran pembuangan air hujan, dan juga berpotensi sebagai objek wisata yang menarik.Jika (3) ..... di sekitar tempat tinggal kita dapat dijaga kebersihannya dan kelestarian lingkungannya, maka banyak sekali manfaat yang dapat kita rasakan dari sungai tersebut. Namun kenyataannya sekarang ini banyak ditemukan sungai yang (4) ..... dan kotor bahkan beralih fungsi menjadi tempat pembuangan sampah oleh penduduk sekitar. Hal ini diakibatkan kurangnya kesadaran masyarakat akan (5) ..... dan kesehatan serta kelestarian lingkungan.

2. **Perhatikan Gambar Dibawah Ini, Siswa Haru Menerka Nama Dan Tugas/ Pekerjaan Dari Gambar Yang Anda Amati!**

.....

1.
2.
3.
4.
5.
6.

.....

1.
2.
3.
4.
5.

.....

1.
2.
3.
4.
5.

LAMPIRAN III

Lembar Observasi Aktivitas Guru Dengan Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Permainan KLOBERKA Siswa Kelas V

SIKLUS III

Satuan Pendidikan = SDN Siron Aceh Besar

Kelas/ Semester = V / Genap

Hari/ Tanggal = 10-03-2023

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) sesuai dengan kriteria dibawah ini pada kolom berikut:

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam tegur sapa, berdo'a mengkondisaikan kelas dan duduk dengan rapi.				✓
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa				✓
3.	Guru melakukan apresiasi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan kontekstual melalui tanya jawab tentang tema lingkungan sahabat kita.				✓
4.	Guru menyampaikan motivasi kepada siswa dan menyanyikan lagu "Disini Senang Disana Senang" sesuai dengan				✓

	tema.				
5.	Guru menyampaikan tema pembelajaran.				✓
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.				✓
7.	Guru akan menjelaskan cara bermain permainan KLOBERKA.				✓
8.	Guru akan menbagika 2 kelompok				✓
9.	Guru menyuruh siswa untuk menbacakan teks " Jenis Usaha Dengan Mengelolah Sumber Daya Alam"				✓
10.	Guru menyuruh siswa untuk menerka gambar yang ada di tangan guru.				✓
11.	Guru menyediakan berbagai gambar "Petani" yang harus diterka oleh siswa.				✓
12.	Guru akan menberikan istilah ciri-ciri gambar yang ada ditangan guru.				✓
13.	Guru secara bergantian menerka gambar tersebut.				✓
14.	Siswa akan bertanya kepada guru jika ada kendalan.				✓
15.	Guru akan menbagikan tugas siswa sesuai dengan kelompok.				✓
16.	Guru meminta perwakilan kelompok 1 sebagai penanya untuk menberikan ciri-cirinya gambar yang ada ditangannya.				✓
17.	Guru menyuruh kelompok 2 untuk menerka gambar apa yang ada di tangan kelompok 1 dengan ciri – ciri yang telah diberikan.				✓
18.	Guru akan menberikan 1 bintang untuk setiap kelompok yang bisa meneka gambar tersebut.				✓
19.	Metode permainan akan dilakukan secara bergantian.			✓	
20.	Guru akan menbagikan LKPD berupa klos wacana.				

	materi pelajaran tentang teks nonfiksi.				
20.	Guru akan menbagikan LKPD berupa *klos wacana.*			✓	
21.	Guru menberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.				✓
22.	Guru menbimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran.				✓
23.	Guru melakukan refleksi.			✓	
24.	Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa.			✓	
25.	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan salam.				✓
Jumlah		97			
Nilai Presentase		97%			

F. Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Aceh besar, 18-03-2023

Pengamat

Munira. S.Pd.I

NUPTK : 601764665130163

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dengan Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Permainan KLOBERKA Siswa Kelas V

SIKLUS III

Satuan Pendidkan = SDN Siron Aceh Besar

Kelas/Semester = V/ Genap

Hari/ Tanggal = 10-03 - 2023

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) sesuai dengan kriteria dibawah ini pada kolom berikut:

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam tegur sapa, berdo'a duduk dengan rapi.				✓
2.	Siswa menjawab absensi guru.				✓
3.	Siswa menjawab berbagai pertayaan dari guru.				✓
4.	Siswa mendegarka motivasi dari guru dan menyanyikan lagu "Disini Senang Disana Senang" sesuai dengan tema.				✓
5.	Siswa mendegarkan tema pembelajaran yang disampaikan oleh guru.				✓
6.	Siswa mendegarkan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai.				✓
7.	Guru akan menjelaskan cara bermain permainan KLOBERKA.				✓
8.	Siswa dibagi menjadi 2 kelompok.				✓
9.	Siswa menbacakan tek nonfiksi tentang "Jenis Usaha Dengan Mengelolah				✓

	Sumber Daya Alam"				
10	Siswa mengamati gambar yang ada di tangan guru				✓
11.	Siswa menerka gambar"Tong Sampah" yang ada di tangan guru				✓
12.	Siswa mendegarkan istilah ciri-ciri gambar yang ada ditangan guru, lalu menerka gambar tersebut				✓
13.	Siswa secara bergantian menerka gambar tersebut				✓
14.	Siswa akan bertanya kepada guru jika ada kendalan.				✓
15.	Siswa akan melakukan permainan.				✓
16	Siswa mendegarkan arahan guru			✓	
17.	Siswa akan melakukan permainan itu dengan sangat bersemangat.				✓
18.	Siswa akan mendapatkan 1 bintang apabila bisa menajwab dengan benar.				✓
19.	Metode permainan akan dilakukan secara bergantian.				✓
20.	Siswa akan mengerjakan LKPD berupa klos wacana.				✓
21.	siswa diberikan kesmpatan bertanya tentang materi yang belum dipahami.			✓	
22.	siswa menyimpulkan materi pelajaran.			✓	
23.	Siswa melakukan refleksi.			✓	
24.	Siswa mendegarkan pesan moral kepada.			✓	
25.	Siswa berdoa dan menajwab salam.			✓	
Jumlah					
Nilai Persentase					

B. Saran Dan Komentar Pengamat

.....

.....

.....

.....

Aceh Besar, 10-03 2023

Pengamat

Rifki Sabira

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Yasrul Fata

Soal Evaluasi

1. **Perhatikanlah Gambar Dibawah Ini, Lalu Isilah Teks Dan Menjawab Titik Yang Ada Pada Teks Dengan Benar .**

Sungai merupakan hal penting dalam menunjang kehidupan manusia, tidak ada makhluk hidup yang sanggup hidup tanpa air. Sungai memiliki beberapa (1) manfaat dalam pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari, salah satunya adalah sebagai sumber irigasi, sarana transportasi, bahan baku air(2) Salah satu, saluran pembuangan air hujan, dan juga berpotensi sebagai objek wisata yang menarik. Jika (3) air di sekitar tempat tinggal kita dapat dijaga kebersihannya dan kelestarian lingkungannya, maka banyak sekali manfaat yang dapat kita rasakan dari sungai tersebut. Namun kenyataannya sekarang ini banyak ditemukan sungai yang (4) keruh dan kotor bahkan beralih fungsi menjadi tempat pembuangan sampah oleh penduduk sekitar. Hal ini diakibatkan kurangnya kesadaran masyarakat akan (5) kebersihan dan kesehatan serta kelestarian lingkungan.

95

2. **Perhatikan Gambar Dibawah Ini, Siswa Haru Menerka Nama Dan Tugas/ Pekerjaan Dari Gambar Yang Anda Amati!**

Petani

1. tanam Padi
2. bajak sawah
3. beri Pupuk
4. memusukan air kesawah
5.
6.

dokter

1. Jaga Pasien
2. Periksa Pasien
3. Persi kerumah sakit
4. monolong orang
5. mengobati

Guru

1. menberi ilmu
2. mengajar
3. mengangagi murid
4. menberi tugas
5.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

hilal Ramadhani

Soal Evaluasi

1. **Perhatikanlah Gambar Dibawah Ini, Lalu Isilah Teks Dan Menjawab Titik Yang Ada Pada Teks Dengan Benar .**

Sungai merupakan hal penting dalam menunjang kehidupan manusia, tidak ada makhluk hidup yang sanggup hidup tanpa air. Sungai memiliki beberapa (1) ....faktor.... dalam pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari, salah satunya adalah sebagai sumber irigasi, sarana transportasi, bahan baku air(2) ....adanya.... saluran pembuangan air hujan, dan juga berpotensi sebagai objek wisata yang menarik. Jika (3) ....air.... di sekitar tempat tinggal kita dapat dijaga kebersihannya dan kelestarian lingkungannya, maka banyak sekali manfaat yang dapat kita rasakan dari sungai tersebut. Namun kenyataannya sekarang ini banyak ditemukan sungai yang (4) ....bersih.... dan kotor bahkan beralih fungsi menjadi tempat pembuangan sampah oleh penduduk sekitar. Hal ini diakibatkan kurangnya kesadaran masyarakat akan (5) ....ilmu.... dan kesehatan serta kelestarian lingkungan.

70

2. **Perhatikan Gambar Dibawah Ini, Siswa Haru Menerka Nama Dan Tugas/ Pekerjaan Dari Gambar Yang Anda Amati!**

Petani

1. nanam padi
2. bajak suwah
3. masukan air kesawah
4.
5.
6.

Dokter

1. Jaga pasien
2. rawat pasien
3.
4.
5.

GURU

1. memberi ilmu
2.
3.
4.
5.

INTRSUMEN ANGKET MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN KLOBERKA SISWA KELAS V SIKLUS III

1. **Keterangan pepersentasean**
   1 = Sangat Tidak Setuju
   2= Tidak Setuju
   3= Setuju
   4= Sangat Setuju

Jumlah Indikator Yang Diamati Ada 12

No	Nama Siswa	Angket Minat Belajar Siswa												Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L				
1.	AR	1	2	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	38	48	79,16	Cukup
2.	AR	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	39	48	81,25	Tinggi
3.	AK	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	39	48	81,25	Tinggi
4.	F	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	40	48	83,33	Tinggi
5.	F A	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	38	48	79,16	Cukup
6.	HR	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	41	48	85,41	Tinggi
7.	HA	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	41	48	85,41	Tinggi
8.	M I	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	38	48	79,16	Cukup
9.	SN	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	43	48	89,58	Tinggi
10.	S	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	40	48	83,33	Tinggi
11.	PN	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	41	48	85,41	Tinggi
12.	YF	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	41	48	85,41	Tinggi
13.	ZN	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	41	48	85,41	Tinggi
Jumlah Siswa					**13**												
Skor Mentah					**507**												
Skor Ideal					**48**												
Total Hasil Akhir					**1,073**												
Persentase Rata-Rata					**82,53**												
Persentase Tertinggi					**89,58**												
Persentase Terendah					**79,16**												

Aspek yang dipersentase ada 4 indikator dan skor pepersentasean ada 4 (STS,ST,S,ST) sehingga jumlah aspek ada yang diukur adalah (N) = 12x4 = 48

Ketuntasan individual

Persentase tertinggi = 89,58

Persentase terendah = 79,16

Persentase rata-rata x = $\frac{\sum x}{\sum N}$ = 1073,18= 82,53

LAMPIRAN FOTO

Guru menbuka pembelajaran dengan mengucapkan salam

Guru dan siswa berdo,a tegur sapa dan mengkondisikan kelas melalui pembelajaran

Guru menyampaikan motivasi dan bernyanyi bersama.

Guru melemparkan beberapa pertanyaan pada siswa tentang tema yang akan dipelajari

Guru menyuruh siswa untuk menbaca tema yang berkaitan

Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang gambar yang terdapat pada buku teks

Guru menpraktekan permainan KLOBERKA terlebih dahulu

Guru menberi arahan pada siswa untuk menbagikan kelompok

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Guru menjelaskan cara bermain permainan KLOBERKA

Guru menbagikan 2 kelompok kelompok 1 sebagai penanya dan kelompok 2 sebagai penerka

Siswa menberikan ciri-ciri gambar yang ada pada tangan lawan

Jika ada kelompok yang bisa menjawab dengan benar maka guru akan menberikan bintang

AR-RANIRY

Permainan dilakukan secara bergantian

Guru menyuruh salah satu perwakilan kelompok yang menang untuk menempelkan bintang

Guru menbimbing siswa dalam mengerjakan LKPD

Siswa menpresetasikan hasil kerja kelompok didepan kelas dengan menuliskan jawaban pada papan tulis

Guru menbagikan angket kepada siswa

Guru menbimbing siswa dalam mengerjakan angket yang diberikan

Guru dan siswa melakukan refleksi bersama

Sebelum menutup pembelajaran guru menyampaikan pesan moral pada siswa

Guru dan siswa menutup pembelajarn dengan berdoa bersama