

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pra Tindakan

Kegiatan Pra siklus ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana skor awal minat belajar pada siswa kelas V sebelum diberikan berupa tindakan. Pra siklus dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 Juli 2020. Peneliti melakukan kegiatan pengamatan terhadap siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung dan pengamatan ini dilaksanakan ketika peneliti melakukan wawancara dan observasi awal pada tanggal 07 Maret 2020. Peneliti memberikan angket pada tanggal 13 Juli 2020 yang dilaksanakan sebelum memberikan tindakan yang mana bertujuan agar mengetahui berapa skor minat belajar pada siswa kelas V.

Berdasarkan hasil observasi, ketika guru menjelaskan materi pelajaran kebanyakan siswa asik mengerjakan kegiatannya sendiri seperti ada yang mengobrol dan melakukan kegiatan lain. Ada siswa yang mengganggu temannya, ada pula siswa yang asik memainkan alat tulisnya sehingga kurang memperhatikan pelajaran. ketika guru memperlihatkan media kepada siswa hanya beberapa siswa yang memperhatikannya. Selain itu, fokus siswa saat kegiatan belajar mengajar hanya sebentar. Awal pembelajaran siswa bersemangat dan sangat fokus terhadap materi akan tetapi setelah 15 menit pelajaran berlangsung siswa melakukan kegiatan di luar pembelajaran. Siswa yang memperhatikan

pelajaran dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran hanya siswa yang mendapatkan rangking saja.

Peneliti memberikan angket pra tindakan yang mana tujuannya yakni untuk memperoleh berapa skor minat belajar siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang mana pada saat melakukan penelitian, peneliti berkolaborasi dengan dua teman sejawat. Yang mana guru kelas V SDN 007 Pulau Lawas hanya memantau dari luar saja, untuk mengetahui bagaimana kegiatan yang dilakukan oleh peneliti. Dalam hal ini peneliti berperan sebagai guru yang mengajar dan teman sejawat I berperan sebagai observer aktivitas guru, dan teman sejawat II berperan sebagai observer aktivitas siswa.

Pengisian angket dilaksanakan untuk mengetahui berapa hasil skor dari minat belajar terhadap pelajaran tema 1 yakni organ gerak hewan dan manusia sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*. Angket minat belajar terdiri dari beberapa pertanyaan yakni 16 butir pertanyaan yang diajukan kepada siswa, yang mana pertanyaannya dalam bentuk pilihan ganda dan setiap butir pertanyaan terdapat 4 pilihan jawaban. Nilai tertinggi dari pilihan yaitu 4, sedangkan nilai terendah dari pilihan yaitu 1. Total dari perolehan nilai dari semua siswa dianalisis untuk mengetahui berapa berapa besar minat belajar siswa secara klasikal tersebut. Adapun perolehan skor pada minat belajar siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas sebagai berikut.

Tabel 4.1
Perolehan Skor Angket Minat Belajar Siswa Pra Siklus

No	Indikator	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kriteria
1	Perasaan Senang	84	37,05	Sedang
2	Ketertarikan Siswa	78	34,82	Sedang
3	Perhatian Siswa	75	33,48	Sedang
4	Keterlibatan Siswa	80	35,71	Sedang
Jumlah Keseluruhan		317	35,26	Sedang

Sumber: Hasil Data Angket Tahun 2020

Berdasarkan tabel 4.1, menunjukkan minat belajar dengan kriteria sedang pada aspek indikator perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan keterlibatan siswa. Jika dihitung secara keseluruhan, minat belajar terhadap pelajaran tema mencapai 35,26 % dengan kriteria Sedang. Berdasarkan hasil angket minat belajar yang menunjukkan minat siswa tergolong sedang terhadap pelajaran tema, maka disini sangat besar kesempatan dalam mengoptimalkan kemampuan siswa untuk mencapai tujuan yang maksimal yang bisa dilihat pada lampiran.

2. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

a. Siklus I

Siklus 1 dalam pertemuan ini dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Yang mana masing- masing pertemuan berlangsung selama 2×35 menit atau 70 menit setara 2 jam pelajaran. Pertemuan pertama pada siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2020, pada pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2020. Adapun tahapan atau prosedur penelitian ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan serta refleksi. Berikut penjabarannya:

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini, peneliti berdiskusi dengan kepala sekolah yang mana penentuan untuk melaksanakan penelitian yaitu langsung pada tanggal 17 Juli, yang mana pada masa pandemi Covid 19 ini mengharuskan siswa belajar di rumah. Peneliti meminta izin kepada kepala sekolah untuk memberi izin dilaksanakannya penelitian. Penelitian dilaksanakan dengan mengikuti protokol kesehatan yang mana siswa dan guru mengecek suhu badan sebelum memasuki perkarangan sekolah serta menggunakan memakai masker saat penelitian, menyediakan cuci tangan atau hand sanitizer sebelum memulai kegiatan dan tempat duduk siswa dijarakkan.

Tahap perencanaan pada siklus 1 bertujuan untuk mempersiapkan kebutuhan dalam melaksanakan penelitian, pada tahap perencanaan pada siklus 1 meliputi kegiatan sebagai berikut:

1. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan untuk melaksanakan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran).
2. Peneliti mempersiapkan keperluan penelitian siklus 1 yaitu lembar aktivitas belajar oleh guru, lembar observasi minat belajar siswa, angket minat belajar siswa, skenario pembelajaran.
3. Peneliti mempersiapkan simulasi model *Role Playing* kepada guru kelas dan memberitahukan mengenai hal-hal yang diperlukan saat penelitian.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus 1 dilaksanakan dalam 2 pertemuan yang mana pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Jum'at, 17 Juli 2020 dan pada pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Sabtu, 18 Juli 2020. Dalam pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini setiap pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran.

a) Pertemuan Pertama

Pembelajaran tema merupakan pembelajaran pokok, tema ini merupakan gabungan beberapa pelajaran dalam satu tema. Penelitian ini dilaksanakan setiap pertemuan dengan beralokasi waktu 2 jam pelajaran. Adapun pelaksanaan tindakan dalam setiap pertemuan sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Pertemuan pertama pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 17 Juli 2020 selama 2 jam pelajaran. Tepatnya pada jam pertama pembelajaran yang mana dimulai dari jam 07.30 – 09.15. Pada tahap ini dilaksanakan ± 10 menit yang mana kegiatan dimulai dengan masuk kelas mengucapkan salam. Siswa menjawab salam yang diucapkan oleh guru.

Guru membuka kelas dengan menanyakan bagaimana keadaan siswa. Siswa menjawab keadaannya sangat baik. Guru meminta ketua Kelas untuk menyiapkan kelas dan memimpin doa. Ketua kelas menyiapkan kelas dan semua siswa berdo'a sebelum memulai kegiatan pembelajaran.

Guru mengabsen siswa serta mengkondisikan kelas dan meminta siswa melihat sampah disekitar mereka. Setelah kelas menjadi bersih guru memulai pembelajaran dengan memberikan apersepsi dengan cara menanyakan siapa diantara anak-anak ibuk ada hewan ternak di rumahnya? hewan apa saja yang ada dirumah anak-anak ibuk? dan apakah anak-anak ibuk tahu dengan menggunakan apa mereka bergerak?, siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Guru menyebutkan tujuan pembelajaran hari ini yakni mengetahui bagaimana organ gerak pada hewan.

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan selama \pm 50 menit yang mana pada kegiatan ini guru menanyakan kepada siswa. Guru bertanya mengenai apa saja organ gerak pada hewan? dan siswa menjawab dengan jawaban bermacam- macam. Ada yang menjawab kaki, sayap, yang digunakan hewan itu buk. Bermacam- macam jawaban siswa, guru memberikan pengertian bahwa organ gerak ini merupakan alat yang digunakan untuk melakukan aktivitas seperti burung organ geraknya yaitu kaki dan sayap.

Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa tentang apa saja yang ada pada organ gerak hewan tersebut. Setelah menjelaskan sebagian materi, guru melakukan persiapan untuk menerapkan model *Role Playing*. Pada tahap ini guru bertanya kepada siswa apakah anak ibuk mengetahui apa itu bermain peran? Sebagian siswa masih bingung karena sebelumnya tidak pernah diterapkan dalam proses pembelajaran. Guru menjelaskan apa itu bermain peran serta bagaimana

tahapan yang harus lakukan siswa. Guru melakukan persiapan untuk melaksanakan kegiatan bermain peran dan siswa memperhatikan apa yang dilakukan guru dan skenario yang dimainkan siswa tentang organ gerak dan manusia. (Langkah *Role Playing* 1)

Guru Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang telah dibuat guru dalam memerankan skenario yang dibuat guru. (Langkah *Role Playing* 2). Setelah mempersiapkan skenario yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran, Guru Menunjuk 3 siswa untuk mempelajari skenario yang telah dibuat guru dan memerankan skenario. Siswa diminta kedepan kelas untuk mempelajari kemudian memerankan langsung, akan tetapi masih menggunakan teks dalam pengucapan yang akan dimainkan oleh siswa.

Membaca skenario tersebut dan siswa yang lain memperhatikan temannya di depan kelas. Setelah memperagakan skenario yang dibuat oleh guru, guru membentuk kelompok yang anggotanya 4-5 orang, siswa duduk bersama teman kelompoknya. (Langkah *Role Playing* 3). Pada tahapan selanjutnya guru menjelaskan apa saja kompetensi yang akan dicapai siswa dengan menampilkan kegiatan bermain peran ini dengan tujuan untuk mengetahui apa saja organ gerak hewan dan menumbuhkan minat belajar siswa dan siswa memperhatikan penjelasan yang dijelaskan oleh guru. (Langkah *Role Playing* 4).

Guru menunjuk siswa untuk melakonkan kembali skenario yang diberikan oleh guru tanpa melihat teks. (Langkah *Role Playing* 5). Siswa masih bingung dengan pengucapan yang akan ia lakukan dan kelompok yang ditunjuk oleh guru

mengamati dan memperhatikan bagaimana penampilan dari temannya. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan dengan tujuan siswa dapat memahami bagaimana penerapan pembelajaran hari ini. (Langkah *Role Playing* 6). Setelah melakukan kegiatan bermain peran, guru bertanya kepada setiap kelompok mengenai apa saja yang telah diperankan dan setiap kelompok menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Siswa selesai menampilkan perannya di depan kelas, masing - masing siswa diberi tugas untuk mengetahui sampai mana pengetahuan siswa. Siswa bersama teman kelompoknya mengerjakan tugas yang diberikan guru yang diberikan guru. Guru mengamati proses pekerjaan siswa. (Langkah *Role Playing* 7). Setelah siswa mengerjakan tugas, guru meminta siswa untuk mendiskusikan kedepan kelas apa yang didiskusikan bersama teman kelompok. (Langkah *Role Playing* 8). Melakukan evaluasi dari kegiatan yang dilaksanakan pada hari ini, dan apa saja yang harus diperbaiki untuk melaksanakan pelajaran selanjutnya dengan lebih baik.

(3) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir dilaksanakan selama ± 10 menit. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran dan meminta salah satu siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini.

2) Pertemuan Kedua

(1) Kegiatan Awal

Pertemuan kedua pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 18 Juli 2020 selama 2 jam pelajaran. Tepatnya pada jam pertama pembelajaran yang mana dimulai dari jam 08.00 – 09.20. Sama halnya dengan pertemuan pertama guru mengucapkan salam dan meminta ketua kelas menyiapkan kelas dan berdoa. guru mengabsen kehadiran siswa.

Guru mengkondisikan kelas dan meminta siswa melihat sampah disekitar mereka. Setelah kelas menjadi bersih guru memulai pembelajaran dengan memberikan apersepsi dengan cara menanyakan Apersepsi dilakukan dengan cara menanyakan siapa diantara anak-anak yang tau kalau kaki digunakan untuk apa? Apakah hewan hanya kaki organ gerakny?. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Guru menyebutkan tujuan pembelajaran hari ini yakni menyebutkan tujuan pembelajaran hari ini yakni tentang fungsi dari organ gerak hewan.

(2) Kegiatan inti

kegiatan ini dilaksanakan \pm 50 menit. Guru bertanya mengenai apa saja organ gerak pada hewan? dan siswa menjawab dengan jawaban bermacam-macam. Ada yang menjawab kaki, sayap, yang digunakan hewan itu buk. Dari jawaban siswa, guru memberikan pengertian bahwa organ gerak ini merupakan alat yang digunakan untuk melakukan aktivitas seperti burung organ gerakny yaitu kaki dan sayap.

Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa tentang apa saja fungsi organ gerak hewan. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan dalam memulai kegiatan pada saat itu yani tentang fungsi organ gerak hewan. (Langkah *Role Playing* 1). Guru Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang telah dibuat guru dalam memerankan skenario yang dibuat guru. (Langkah *Role Playing* 2).

Guru mempersiapkan skenario yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran, meminta siswa duduk pada kelompok masing-masing, siswa duduk bersama teman kelompoknya. (Langkah *Role Playing* 3). Pada tahapan selanjutnya guru menjelaskan apa saja kompetensi yang akan dicapai Guru mengatakan kalimat penghubung yang menjembatani perpindahan kompetensi dari cerita gambar ke organ gerak hewan. (Langkah *Role Playing* 4). Setelah Menjelaskan apa saja kompetensi yang akan dicapai oleh siswa lalu guru menunjuk siswa untuk melakokan kembali skenario yang diberikan oleh guru tanpa melihat teks. (Langkah *Role Playing* 5).

Siswa masih bingung dengan pengucapan yang akan ia lakukan dan kelompok yang ditunjuk oleh guru mengamati dan memperhatikan bagaimana penampilan dari temannya. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan dengan tujuan siswa dapat memahami bagaimana penerapan pembelajaran hari ini. (Langkah *Role Playing* 6). Setelah melakukan kegiatan bermain peran, guru bertanya kepada setiap kelompok mengenai apa saja yang telah diperankan dan setiap kelompok

menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Ketika siswa selesai menampilkan perannya di depan kelas, masing - masing siswa diberikan tugas dengan tujuan untuk mengetahui sampai mana pemahaman siswa.

Siswa bersama teman kelompoknya mengerjakan tugas yang diberikan guru. Guru mengamati proses pekerjaan siswa. (Langkah *Role Playing* 7). Setelah siswa mengerjakan tugas, guru meminta siswa untuk mendiskusikan kedepan kelas apa yang didiskusikan bersama teman kelompok. (Langkah *Role Playing* 8). Melakukan evaluasi dari kegiatan yang dilaksanakan pada hari ini, dan apa saja yang harus diperbaiki untuk melaksanakan pelajaran selanjutnya dengan lebih baik.

(3) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir dilaksanakan selama ± 10 menit. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran dan meminta salah satu siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini.

3) Tahap Observasi

Tahap observasi pelaksanaan tindakan siklus 1 pada pertemuan 1 dilakukan oleh dua orang teman sejawat. Aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V dengan menerapkan model *role playing*. Observasi yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Pemberian dilaksanakan pada hari senin, 20 Juli 2020 angket diberikan dengan tujuan untuk mengetahui berapa persen minat belajar siswa dalam menerapkan model *role playing* tersebut.

a) Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Observasi aktivitas belajar siswa yang diamati yaitu kegiatan belajar mengajar, terutama saat guru menjelaskan materi pelajaran. Dalam hal ini bertujuan hasilnya dapat digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan tindakan pada siklus II. Siswa belumlah berminat dalam mengikuti pembelajaran karena siswa belum mengerti tentang kegiatan yang disajikan guru dan siswa kurang terlibat aktif dalam kelompok. Selain menggunakan lembar aktivitas belajar siswa, peneliti juga menggunakan angket untuk mengukur seberapa besar minat belajar siswa.

Berdasarkan nilai pada siklus I pertemuan I minat belajar siswa per-individu dari keseluruhan sebanyak 14 siswa pada siklus 1 pertemuan 1 sebesar 37,05 %. Berdasarkan klasifikasi persentase minat belajar siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas, bahwa diketahui siswa yang mendapatkan nilai dengan keterangan tidak tuntas sebanyak 14 siswa (100 %) yang mana berinisial API, AM, MAA, MCY, MF, MH dan WSK, MK, NH, RI, RR, SM, ZA, dan ZH. Sedangkan pada siswa yang memperoleh keterangan tuntas 0 siswa (0 %). Hal ini dikarenakan siswa kurang berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena siswa kurang mengerti tentang kegiatan pada model pembelajaran *role playing*. Guru telah menjelaskan kepada siswa bagaimana langkah dari model pembelajaran tersebut. Akan tetapi siswa masih bingung dalam mengikuti kegiatan yang diterapkan oleh guru. Perolehan data angket minat belajar siswa

pada siklus I pertemuan I bisa dilihat pada lampiran 18. Adapun perolehan skor indikator angket minat belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.2
Perolehan Skor Indikator Angket Minat Belajar Siswa Siklus I
Pertemuan I

No	Indikator	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kriteria
1	Perasaan Senang	90	40,17	Sedang
2	Ketertarikan Siswa	85	37,94	Sedang
3	Perhatian Siswa	82	36,60	Sedang
4	Keterlibatan Siswa	86	38,39	Sedang
Jumlah Keseluruhan		332	38,27	Sedang

Sumber: Hasil Data Angket Tahun 2020

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa hasil perolehan skor indikator angket minat belajar siswa siklus I pertemuan I menunjukkan perolehan mencapai persentase 38,27 % yang mana dalam kriteria sedang. Dalam minat belajar terkait padanya 4 indikator: Perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan juga keterlibatan siswa. angka yang diperoleh dari persentase indikator perasaan senang sebesar 40,17 %, Ketertarikan siswa 37,94 %, Perhatian siswa 36,60 % dan pada keterlibatan siswa 38,39 %.

Berdasarkan data angket siklus I pertemuan II bahwa diketahui nilai pada minat belajar siswa per- individu dari keseluruhan yang berjumlah 14 siswa sebesar 45,53 %. Berdasarkan klasifikasi persentase minat belajar siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas, bahwa dapat diketahui siswa yang mendapatkan nilai keseluruhan secara individu sebesar 45,53 %. Pada keterangan tidak tuntas sebanyak 14 siswa (100 %), yang mana berinisial API, AM, MAA, MCY, MF,

MH, MK, NH, RI, RR, SM, WSK, ZA dan ZH. Sedangkan pada siswa yang memperoleh keterangan tuntas 0 siswa (0 %). Pada siklus I pertemuan II siswa masih belum mengikuti dengan baik kegiatan yang sudah dijelaskan oleh guru karena siswa masih malu dan kurang terlibat dalam memainkan peran sehingga 100 % siswa secara individu masih dibawah rata-rata KKM. Secara klasikal persentase dari pertemuan I ke pertemuan II meningkat. Akan tetapi tidak meningkatkan perindividu. Perolehan data angket minat belajar siswa pada siklus I pertemuan I bisa dilihat pada lampiran. Adapun perolehan skor indikator angket minat belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.3
Perolehan Skor Indikator Angket Minat Belajar Siswa
Siklus I Pertemuan II

No	Indikator	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kriteria
1	Perasaan Senang	105	46,87	Sedang
2	Ketertarikan Siswa	98	43,75	Sedang
3	Perhatian Siswa	106	47,32	Sedang
4	Keterlibatan Siswa	99	44,29	Sedang
Jumlah Keseluruhan		408	45,55	Sedang

Sumber: Hasil Data Angket Tahun 2020

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat diketahui bahwa hasil angket minat siswa siklus I pertemuan II menunjukkan perolehan minat belajar pada siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas mencapai persentase 45,55 % dalam kriteria sedang. Minat belajar yang terkait padanya 4 indikator: Perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan juga keterlibatan siswa. angka yang diperoleh dari persentase indikator perasaan senang sebesar 46,87 %, Ketertarikan siswa

43,75%, Perhatian siswa 47,32 % dan keterlibatan siswa 44,29 %. Adapun perolehan skor akhir angket minat belajar siswa pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.4
Perolehan Skor Akhir Angket Minat Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Siklus I	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Perasaan Senang	90	105
2	Ketertarikan Siswa	85	98
3	Perhatian Siswa	82	106
4	Keterlibatan Siswa	86	99
Jumlah Keseluruhan		332	408
Persentase Respon (%)		38,27 %	45,55 %
Kriteria		Sedang	Sedang

Sumber: Hasil Data Angket Tahun 2020

Hasil perolehan minat belajar pada siklus I pertemuan I dan II dapat diperoleh hasil akhir pada siklus I. Berdasarkan Tabel 4.4 menunjukkan minat belajar siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas menunjukkan peningkatan yaitu pada siklus I pertemuan I persentase minat belajar siswa sebesar 38,27 % sedangkan pada siklus I pertemuan II menunjukkan persentase sebesar 45,55 % dalam kriteria sedang. Peningkatan juga terjadi pada setiap indikator minat belajar dan bisa dilihat data lengkapnya pada lampiran.

b) Observasi Aktivitas Guru

Terlaksananya penelitian di kelas, peneliti juga melakukan observasi terhadap terlaksananya model *Role Playing* oleh guru. Guru melakukan apersepsi pelajaran dan juga memberikan semangat kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran. Mengajak siswa untuk melihat kondisi kelas sebelum memulai

kegiatan pembelajaran. Guru menegur siswa yang bermain dan tidak memperhatikan pembelajaran.

Guru kurang mengkondisikan kelas sebaik mungkin sehingga kurang menumbuhkan minat belajar siswa. Menumbuhkan semangat, perhatian siswa agar senang mengikuti pembelajaran. Selalu melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar pembelajaran menjadi baik.

4) Tahap Refleksi Siklus I

Penelitian sudah terlaksana pada pertemuan II pada siklus I, setelah itu peneliti dan teman sejawat melakukan refleksi tentang pelaksanaan siklus I. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kekurangan yang terdapat pada pelaksanaan siklus I yang akan dijadikan sebagai pedoman pada siklus II. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan 2 teman sejawat, ada beberapa masalah yang masih perlu diperbaiki, antara lain: guru masih belum menguasai kelas, guru masih sulit mengkondisikan siswa ketika bermain peran, masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti dan teman sejawat mengubah tindakan yaitu perubahan anggota kelompok belajar. Anggota baru dibentuk pada siklus II dan kelompoknya secara acak yang mana akan digabungkan siswa yang tingkat intelegensi tinggi akan digabungkan dengan yang sedang dan kurang dari hasil belajar pada siklus I serta memberikakan motivasi yg berbeda agar pada siklus II siswa lebih baik dalam mengikuti pembelajaran.

b. Siklus II

Siklus II dilaksanakan 2 pertemuan. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 2×35 menit atau setara 2 jam pelajaran. Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2020, pada pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 23 Juli 2020. Adapun pada tahapan atau prosedur pada penelitian ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan serta refleksi. Berikut penjabarannya:

1) Tahap Perencanaan

Tahapan perencanaan ini, peneliti berdiskusi dengan kepala sekolah dan wali kelas V yang mana penetapan untuk melaksanakan penelitian pada siklus II yaitu langsung pada tanggal 22 Juli yang mana pada masa tidak memungkinkan peneliti untuk melakukan penelitian karena pandemi Covid 19 ini mengharuskan siswa belajar di rumah. Peneliti meminta izin agar diperbolehkan melanjutkan penelitian. Hal ini sama dengan siklus I, penelitian dilaksanakan dengan mengikuti protokol kesehatan yang mana siswa dan guru mengecek suhu badan sebelum memasuki lingkungan sekolah dan memakai masker saat penelitian, menyediakan cuci tangan atau hand sanitizer sebelum memulai kegiatan dan tempat duduk siswa dijarakkan. Pada tahap perencanaan pada siklus II meliputi kegiatan sebagai berikut:

1. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan untuk melaksanakan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran).

2. Peneliti mempersiapkan keperluan penelitian siklus II yaitu lembar aktivitas belajar oleh guru, lembar observasi minat belajar siswa, angket minat belajar siswa, skenario pembelajaran.
3. Peneliti mempersiapkan simulasi model *Role Playing* kepada guru kelas dan memberitahukan mengenai hal-hal yang diperlukan saat penelitian.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus II dilaksanakan dalam 2 pertemuan yang mana pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Juli 2020 dan pada pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Juli 2020. Dalam pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini setiap pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran atau setara 2×35menit.

a) Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan dalam setiap pertemuan sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Pertemuan pertama pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 22 Juli 2020 selama 2 jam pelajaran. Tepatnya pada jam pertama pembelajaran yang mana dimulai dari jam 07.30 – 09.15. Pada tahap ini dilaksanakan ±10 menit yang mana kegiatan dimulai dengan masuk kelas mengucapkan salam. Siswa menjawab salam yang diucapkan oleh guru. Setelah itu guru membuka kelas dengan menanyakan bagaimana keadaan siswa. Siswa menjawab keadaannya sangat baik.

Guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan kelas dan memimpin doa. Ketua kelas menyiapkan kelas dan semua siswa berdo'a sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Guru mengabsen siswa serta mengkondisikan kelas dan meminta siswa melihat sampah disekitar mereka. Setelah kelas menjadi bersih guru memulai pembelajaran dengan memberikan apersepsi dengan cara menanyakan siapa diantara anak-anak ibuk yang pernah melihat banjir? Apa penyebabnya?. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Guru menyebutkan tujuan yakni tentang perubahan alam yang disebabkan oleh tangan manusia.

(2) Kegiatan Inti

kegiatan ini dilaksanakan \pm 50 menit. Kegiatan dimulai dengan guru bertanya mengenai apa saja perubahan yang diakibatkan oleh tangan manusia? dan siswa menjawab dengan jawaban bermacam- macam. Ada yang menjawab membuang sampah mengakibatkan banjir buk, menebang hutan sembarangan buk, membakar hutan dan jawaban lainnya.

Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa tentang akibat yang dihasilkan dari ulah tangan manusia bagi lingkungan. Guru meminta siswa untuk membuat skenario pendek tentang bencana alam. (Langkah *Role Playing* 1). Guru meminta siswa untuk mempelajari skenario yang telah dibuatnya dan memerankan skenario tersebut. (Langkah *Role Playing* 2).

Siswa mempelajari skenario dengan teman kelompoknya. Setelah siswa mempelajari skenario yang dibuatnya, Guru membagi kembali kelompok belajar

agar siswa lebih aktif. Siswa duduk bersama teman kelompoknya (Langkah *Role Playing* 3). Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai yakni mengetahui apa saja perubahan yang terjadi dan apa dampak bagi kehidupan. (Langkah *Role Playing* 4). Menjelaskan apa saja kompetensi yang akan dicapai oleh siswa lalu guru memanggil kelompok 1 untuk mempraktekkan skenario yang telah dibuatnya. (Langkah *Role Playing* 5).

Siswa sudah baik dalam memerankan skenarionya dan siswa lain bersemangat memperhatikan temannya serta terlibat ikut terlibat aktif. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan dengan tujuan siswa dapat memahami bagaimana penerapan pembelajaran hari ini. (Langkah *Role Playing* 6). Melakukan kegiatan bermain peran, guru bertanya kepada siswa apa yang dapat kita ambil pelajaran dari yang ditampilkan kelompok I?, siswa menjawab dengan semangat. Setelah selesai melaksanakan kegiatan, masing- masing siswa diberi tugas untuk mengetahui sampai mana pengetahuan siswa. Siswa bersama teman kelompoknya mengerjakan tugas yang diberikan guru yang diberikan guru.

Guru mengamati proses pekerjaan siswa. (Langkah *Role Playing* 7). Setelah siswa mengerjakan tugas, guru meminta siswa untuk mendiskusikan kedepan kelas apa yang didiskusikan bersama teman kelompok. (Langkah *Role Playing* 8). Melakukan evaluasi dari kegiatan yang dilaksanakan pada hari ini, dan apa saja yang harus diperbaiki untuk melaksanakan pelajaran selanjutnya dengan lebih baik.

(3) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir dilaksanakan selama ± 10 menit. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran dan meminta salah satu siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini.

2) Pertemuan Kedua

(1) Kegiatan Awal

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 23 Juli 2020 selama 2 jam pelajaran. Tepatnya pada jam pertama pembelajaran yang mana dimulai dari jam 07.30 – 09.15. Sama halnya dengan pertemuan pertama guru masuk kelas mengucapkan salam. Siswa menjawab salam yang diucapkan oleh guru. Setelah itu guru membuka kelas dengan menanyakan bagaimana keadaan siswa. Siswa menjawab keadaannya sangat baik. Guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan kelas dan memimpin doa. Ketua kelas menyiapkan kelas dan semua siswa berdo'a sebelum memulai kegiatan pembelajaran.

Guru mengabsen siswa serta mengkondisikan kelas dan meminta siswa melihat sampah disekitar mereka. Setelah kelas menjadi bersih guru memulai pembelajaran dengan memberikan apersepsi dengan cara menanyakan siapa diantara anak-anak ibuk yang tau apa itu geografis? dan apakah anak ibuk pernah melihat orang yang gotong royong?. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Guru menyebutkan tujuan pembelajaran hari ini yakni tentang letak geografis di Indonesia serta pentingnya menanamkan sifat gotong royong.

(2) Kegiatan inti

kegiatan ini dilaksanakan ±50 menit. Kegiatan dimulai dengan guru bertanya kepada siswa letak geografis apa saja yang ada di Indonesia? Dan apa penting kita mengetahui tentang letak geografis pada Indonesia? Setelah itu guru bertanya kepada siswa, apakah penting menerapkan sifat gotongroyong? dan siswa menjawab dengan jawaban bermacam- macam. Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa tentang tentang letak geografis pada Indonesia dan gotongroyong.

Siswa diminta untuk membuat skenario pendek tentang gotong royong. (Langkah *Role Playing* 1). Guru meminta siswa untuk mempelajari skenario yang telah dibuatnya dan memerankan skenario tersebut. (Langkah *Role Playing* 2). Siswa mempelajari skenario dengan teman kelompoknya. Setelah siswa mempelajari skenario yang dibuatnya, Guru meminta siswa duduk bersama teman kelompoknya. Siswa duduk bersama teman kelompoknya. (Langkah *Role Playing* 3). Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai yakni mengetahui apa saja perubahan yang terjadi dan apa dampak bagi kehidupan. (Langkah *Role Playing* 4). Setelah Menjelaskan apa saja kompetensi yang akan dicapai oleh siswa lalu guru memanggil kelompok 4 untuk mempraktekkan skenario yang telah dibuatnya. (Langkah *Role Playing* 5).

Siswa sudah baik dalam memerankan skenarionya dan siswa lain bersemangat memperhatikan temannya serta terlibat ikut terlibat aktif. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang

sudah dipersiapkan dengan tujuan siswa dapat memahami bagaimana penerapan pembelajaran hari ini. (Langkah *Role Playing* 6). Setelah melakukan kegiatan bermain peran, guru bertanya kepada siswa apa yang dapat kita ambil pelajaran dari yang ditampilkan kelompok 4? siswa menjawab dengan sangat baik. Setelah selesai melaksanakan kegiatan, masing-masing siswa diberi tugas untuk mengetahui sampai mana pengetahuan siswa.

Siswa bersama teman kelompoknya mengerjakan tugas yang diberikan guru yang diberikan guru. Guru mengamati proses pekerjaan siswa. (Langkah *Role Playing* 7). Setelah selesai memperagakan guru meminta siswa mendiskusikan hasil pengamatan dari skenario yang ditampilkan temannya bersama teman kelompok. (Langkah *Role Playing* 8). Melakukan evaluasi dari kegiatan yang dilaksanakan pada hari ini, dan apa saja yang harus diperbaiki untuk melaksanakan pelajaran selanjutnya dengan lebih baik.

(3) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir dilaksanakan selama ± 10 menit. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran dan meminta salah satu siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini.

3) Tahap Observasi

Observasi minat belajar siswa ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana solusi dari hasil refleksi pada siklus 1. Penerapan siklus II siswa sudah mulai memainkan peran dengan baik dan mengerjakan LTS bersama teman kelompoknya dengan pengawasan yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan data angket pada siklus II pertemuan I dapat diketahui bahwa nilai pada minat belajar siswa per- individu dari keseluruhan sebanyak 14 siswa pada siklus II pertemuan 1. Berdasarkan klasifikasi persentase minat belajar siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas, bahwa dapat diketahui siswa yang mendapatkan nilai sebesar 58,92 %. Keterangan tidak tuntas terdapat 12 siswa (85,71 %) yang mana berinisial API, AM, MAA, MCY, MF, MH, MK, RI, RR, WSK, ZA dan ZH. Siswa yang memperoleh keterangan tuntas 2 siswa (14,29 %) yang berinisial NH dan SM.

Ketuntasan masih jauh dari harapan, karena siswa sudah mulai paham akan tetapi masih ada beberapa siswa yg masih belum mau terlibat dalam kegiatan. Setelah selesai siswa bermain peran di depan kelas guru memberikan motivasi yg berbeda kepada siswa agar mengikuti pembelajaran dengan baik. Guru membangkitkan semangat siswa agar lebih berimajinasi dalam memerankan perannya. Guru meminta siswa agar mengepresikan perannya dengan baik tanpa ada malu. Meminta siswa menampilkan kembali perannya dan siswa lebih percaya diri untuk mengimajinasikan pelajaran dengan cara bermain peran. Meminta siswa lebih berlatih di rumah untuk memerankan peran ini agar lebih baik. Data angket minat belajar siklus II pertemuan I bisa dilihat pada lampiran 20. Perolehan skor indikator angket minat belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.5
Perolehan Skor Indikator Angket Minat Belajar Siswa
Siklus II Pertemuan I

No	Indikator	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kriteria
1	Perasaan Senang	151	67,41	Tinggi
2	Ketertarikan Siswa	131	58,48	Tinggi
3	Perhatian Siswa	120	53,57	Tinggi
4	Keterlibatan Siswa	126	56,25	Tinggi
Jumlah Keseluruhan		528	58,92	Tinggi

Sumber: Hasil Data Angket Tahun 2020

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat diketahui bahwa hasil angket minat siswa siklus II pertemuan I menunjukkan bahwa perolehan minat belajar pada siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas mencapai persentase 58,92 % yang mana dalam kriteria tinggi. Dalam minat belajar terkait padanya 4 indikator: Perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan juga keterlibatan siswa. angka yang diperoleh dari persentase indikator perasaan senang sebesar 67,41%, Ketertarikan siswa 58,48 %, Perhatian siswa 53,57 % dan pada keterlibatan siswa persentasenya sebesar 56,25 %.

Berdasarkan data angket minat belajar pada siklus II pertemuan II dapat diketahui bahwa nilai pada minat belajar siswa per- individu dari keseluruhan sebanyak 14 siswa pada siklus II pertemuan II sebesar 77,12 %. Berdasarkan klasifikasi persentase minat belajar siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas, bahwa dapat diketahui siswa yang mendapatkan nilai ketuntasan individu pada kriteria baik yang mana di atas KKM yaitu 12 Siswa (85,71 %) yang mana berinisial AM, MF, MH, RR, SM, WSK, MAA, MK, NH, RI, ZA dan ZH. Pada kriteria cukup terdapat 2 siswa (14,29 %) yang mana berinisial API, MCY.

Pada siklus II pertemuan II ini minat belajar siswa sudah sesuai dengan harapan bahkan lebih karena per-individu minat siswa di atas rata-rata KKM. Siswa bersungguh-sungguh dalam memerankan perannya masing-masing. Model *role playing* ini lama dalam menumbuhkan minat siswa per-individunya akan tetapi setelah siswa mulai mengerti dan tidak malu mengikuti kegiatan pembelajaran serta berimajinasi maka minat siswa naik terbalik dari angka ketuntasan pada siklus II pertemuan I.

Hal ini disebabkan guru meminta siswa bersungguh-sungguh dan ikhlas dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mengepresikan perannya tanpa ada malu serta lebih berlatih di rumah agar lebih mengembangkan kreativitasnya dalam memerankan perannya masing-masing. Hasilnya minat siswa baik secara individu dan klasikal. Data Angket minat belajar pada siklus II pertemuan II bisa dilihat pada lampiran 21. Perolehan skor indikator angket minat belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 4.6
Perolehan Skor Indikator Angket Minat Belajar Siswa
Siklus II Pertemuan II

No	Indikator	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kriteria
1	Perasaan Senang	182	81,25	Sangat Tinggi
2	Ketertarikan Siswa	169	75,44	Sangat Tinggi
3	Perhatian Siswa	173	77,23	Sangat Tinggi
4	Keterlibatan Siswa	167	75,55	Sangat Tinggi
Jumlah Keseluruhan		691	77,36	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil Data Angket Tahun 2020

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat diketahui bahwa hasil data angket minat siswa pada siklus II pertemuan II menunjukkan perolehan minat belajar mencapai persentase 77,36 % yang mana dalam kriteria sangat tinggi. Minat belajar terkait padanya 4 indikator: Perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan juga keterlibatan siswa. angka yang diperoleh dari persentase indikator perasaan senang sebesar 81,25 %, Ketertarikan siswa 75,44 %, Perhatian siswa 77,23 % dan pada keterlibatan siswa persentasenya sebesar 75,55 %. Adapun perolehan skor akhir angket minat belajar siswa pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.7
Perolehan Skor Akhir Angket Minat Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator	Siklus II	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Perasaan Senang	151	182
2	Ketertarikan Siswa	131	169
3	Perhatian Siswa	120	173
4	Keterlibatan Siswa	126	167
Jumlah Keseluruhan		528	691
Persentase Respon (%)		58,92 %	77,36 %
Kriteria		Tinggi	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil Data Angket Tahun 2020

Dari hasil skor data pada siklus pada pertemuan I dan II dapat diperoleh hasil akhir pada siklus II. Berdasarkan Tabel 4.7 menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas menunjukkan peningkatan yaitu pada siklus II pertemuan I persentase minat belajar siswa sebesar 58,92 % sedangkan pada siklus II pertemuan II menunjukkan persentase sebesar 77,36 % dan ini dalam kriteria tinggi.

a) **Observasi Aktivitas Guru**

Selama terlaksananya penelitian, peneliti juga melakukan observasi dalam penerapan siklus II terhadap terlaksananya model *Role Playing* oleh guru. Sama hal yang dilakukan pada siklus I. Pada siklus II, guru sudah mulai mencoba memperbaiki segala kekurangan ketika dalam penerapan pada siklus I. Guru juga telah dapat mengolah dan mengkondisikan kelas saat berlangsungnya proses pembelajaran, guru menumbuhkan semangat, perhatian siswa agar senang mengikuti pembelajaran. Guru selalu melibatkan siswa terhadap semua kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar pembelajaran menjadi baik.

b) **Observasi Aktivitas Siswa**

Siswa sudah baik dalam mengikuti pembelajaran ditunjukkan siswa baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang disajikan guru. Siswa terlibat aktif dalam kelompok belajar sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Senang dalam mengikuti kegiatan yang diajarkan oleh guru.

4) **Tahap Refleksi Siklus II**

Refleksi pada siklus II ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana refleksi yang terdapat pada pelaksanaan siklus II. Diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pada pembelajaran yang meningkatkan minat belajar dengan menerapkan model *role playing* sudah baik dilaksanakan oleh guru peneliti.
- 2) Adanya LTS yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui bagaimana pemahaman siswa akan materi yang disampaikan dengan adanya penerapan model *role playing* ini.

- 3) Guru mulai menambah fokus pengawasan. Hal tersebut terlihat saat guru menerangkan pembelajaran, siswa baik dalam memperhatikan materi pembelajaran.

Hasil refleksi pada penerapan siklus II setelah diadakannya diskusi dengan kedua teman sejawat dapat diputuskan untuk dapat menulis laporan hasil penelitian, dengan berdasar hasil refleksi dan terbatasnya waktu penelitian karena dampak covid 19 ini.

5) Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Perbandingan minat belajar pada tema organ gerak hewan dan manusia sebelum tindakan (Pra siklus), siklus I dan siklus II dengan adanya penerapan model *role playing* dapat dilihat pada tabel berikut:

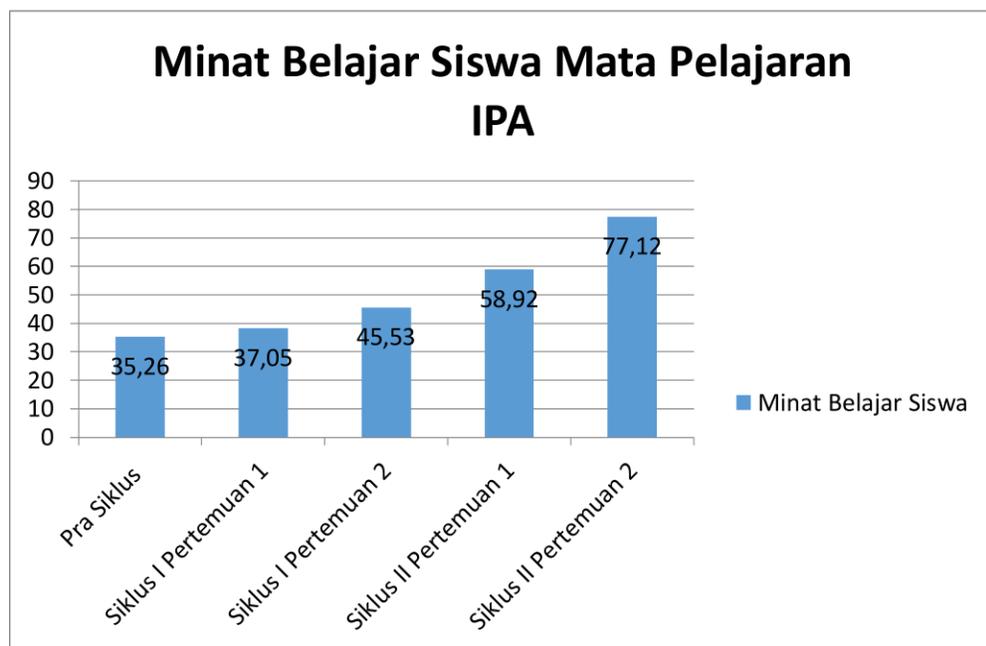
Tabel 4.8
Rekapitulasi Minat Belajar Siswa
Kelas V SDN 007 Pulau Lawas dengan Penerapan Model *Role Playing*
Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Skor Minat Belajar				
		Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Perasaan Senang	84	90	105	151	182
2	Kertarikan siswa	78	85	98	131	169
3	Perhatian Siswa	75	82	106	120	173
4	Keterlibatan siswa	80	86	99	126	167
Jumlah Keseluruhan		317	332	408	528	691
Persentase Respon (%)		35,26	38,27	45,55	58,92	77,36

Kriteria	Sedang	Sedang	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil Data Angket Tahun 2020

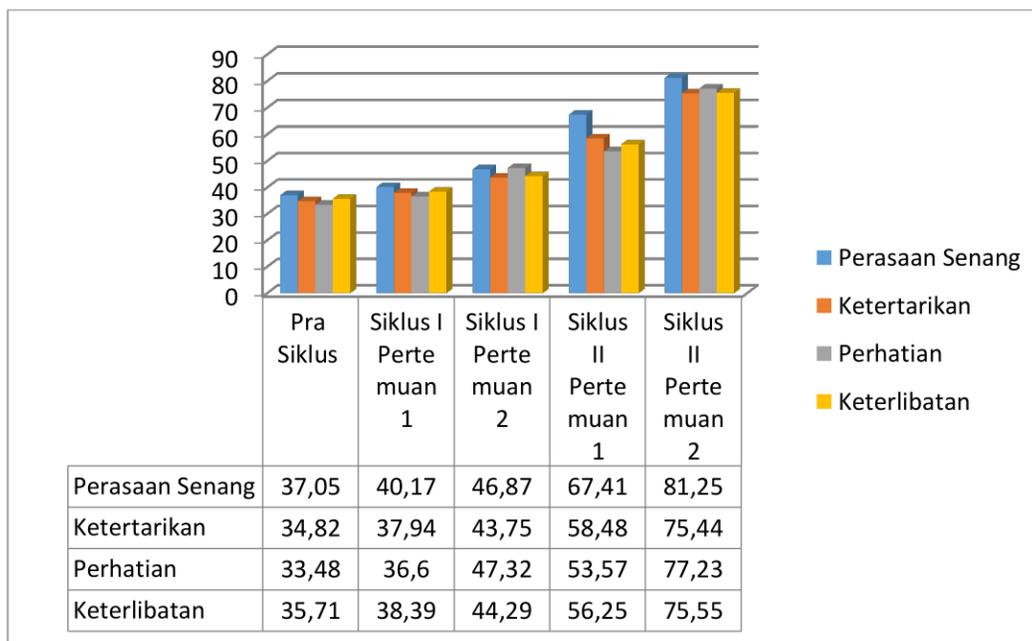
Minat belajar siswa dilihat pada pra siklus yang mana sebelum diberikan tindakan. Selain kendala pada siklus I sudah mulai teratasi sesuai dengan harapan yang direncanakan pada refleksi siklus I, dalam siklus II indikator keberhasilan pada penelitian ini sudah tercapai. Dimana target dari penelitian ini 80 % siswa kelas V memperoleh skor minat belajar dalam kriteria tinggi. Selain sudah mencapai indikator keberhasilan, rata-rata minat belajar siswa pada kelas V SDN 007 Pulau Lawas mengalami peningkatan persiklusnya. Untuk mengetahui secara jelas peningkatan setiap tindakan dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.1
Diagram Minat Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Setelah melihat tabel rekapitulasi minat belajar pada pra siklus, siklus I dan Siklus II, dan diagram minat belajar siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas pada tema organ gerak hewan dan manusia, dapat dilihat adanya peningkatan minat belajar dari sebelum tindakan (Pra siklus), siklus I hingga siklus II. Dapat dilihat minat belajar siswa siklus II telah mencapai atau melebihi indikator ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 80 % siswa kelas V memperoleh skor minat belajar dalam kriteria tinggi. Demikian itu peneliti tidak perlu melaksanakan siklus berikutnya, karena sudah jelas hasil dari minat belajar siswa pada tema organ gerak hewan dan manusia itu meningkat. Adapun perolehan skor disetiap masing-masing indikator minat belajar pada pra siklus, siklus I dan Siklus II sebagai berikut.

Minat Belajar siswa pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia



Gambar 4.2
Diagram Indikator Minat Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Dari diagram indikator minat belajar tiap siklus di atas, dapat dilihat adanya peningkatan dalam setiap pelaksanaan siklus pada indikator perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan keterlibatan siswa selalu meningkat pada setiap tindakan yang diberikan guru penelitian.

B. Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan di SDN 007 Pulau lawas dengan mengikuti protokol kesehatan, yang mana siswa menggunakan masker, yang mana siswa dan guru mengecek suhu badan sebelum memasuki lingkungan sekolah. Siswa masuk kelas dengan mencuci tangan terlebih dahulu. Pada kondisi awal minat belajar siswa pada kelas V SDN 007 Pulau Lawas yang diperoleh peneliti dengan memberikan angket pra siklus dan pengamatan yang dilaksanakan sebelum melaksanakan penelitian yang mana menunjukkan perolehan skor minat pra siklus sebesar 35,26 % yang mana kriteria pada perolehan ini dalam kriteria sedang.

Berdasarkan kondisi awal minat belajar siswa tersebut maka diberikannya sebuah tindakan yakni penerapan model *role playing* pada tema organ gerak hewan dan manusia dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa. Peneliti dengan bantuan kedua teman sejawat melaksanakan tindakan, yang mana tindakan dilaksanakan dalam dua siklus yang mana setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran.

Melalui penerapan model *role playing*, guru dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa dengan adanya bermain peran, dengan adanya hal ini dapat membuat siswa lebih aktif, tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Dan juga bisa menumbuhkan perhatian dan perasaan senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Peneliti menerapkan dalam kegiatan pembelajaran model yg *inovatif*. Model pembelajaran merupakan acuan yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang mana acuan ini secara sistematis dan tersusun.

Bermain peran (*Role Playing*) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk secara aktif. Memerankan suatu drama yang ada dalam kehidupan masyarakat dan berkaitan dengan materi yang dipelajari. Adanya model ini maka 4 indikator dari minat belajar akan tercapai.

Hasil minat belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh melalui angket minat belajar siswa. Lembar observasi guru digunakan saat guru menerangkan dan lembar observasi siswa juga digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Observer pada penelitian ini 2 teman sejawat. Teman sejawat 1 yang mengamati proses pembelajaran siswa dan teman sejawat 2 yang mengamati aktivitas guru.

Berdasarkan observasi minat belajar siswa dalam penerapan model *role playing* pada siklus I dan siklus II, siswa mulai tertarik ketika guru meminta siswa untuk bermain peran, siswa mulai memperhatikan pembelajaran dengan baik, hal tersebut dilihat ketika guru menjelaskan materi pelajaran siswa tidak bermain dengan temannya. Meskipun ada satu atau dua siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran. Selain itu siswa merasa senang dan terlibat aktif dalam

pembelajaran berlangsung. Hal ini senada dengan pendapat Putrayasa, Syahrudin dan Margunayasa (2014) bahwa pentingnya minat belajar itu dapat mempengaruhi keantusiasan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Sabri (dalam Susanto, 2013) minat belajar adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat segala sesuatu secara terus menerus yang mana dapat memperbaiki keaktifan siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar menjadi baik. Siswa yang memiliki minat belajar maka siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar yang baik.

Minat belajar ini merupakan kemauan dalam memperhatikan dan mengingat kegiatan pembelajaran. “Minat senantiasa berpindah-pindah namun demikian ia menghendaki keaktifan. Ia kerap kali mendasarkan kegiatan-kegiatannya atas pilihannya sendiri dan dapat lebih suka mengusahakan sesuatu tertentu daripada yang lainnya” (Djamarah, 2011: 193). Siswa yang memiliki minat maka akan aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran diselenggarakan sebaik mungkin dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil minat siswa siklus I pertemuan I menunjukkan bahwa perolehan minat belajar pada siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas mencapai persentase 37,05 % yang mana dalam kriteria sedang. Pada pertemuan kedua skor minat belajar siswa 45,53 % dalam kategori sedang juga. Pada pelaksanaan tindakan pada siklus I belum menunjukkan adanya pencapaian indikator keberhasilan dalam

pembelajaran, pelaksanaan tindakan pada siklus I adanya beberapa hal yang belum maksimal.

Hal tersebut diantaranya yakni ketika siswa diberikan tugas yakni memperhatikan temannya di depan kelas hanya beberapa siswa yang memperhatikannya dan asik melakukan kegiatan sendiri. Peneliti belumlah merasa puas karena masih terdapat adanya kendala dalam pelaksanaan penelitian yakni pada pelaksanaan tindakan pada siklus I yang dianggap dapat diatasi dengan refleksi siklus I. Oleh Karena itu peneliti memutuskan untuk melakukan berupa tindakan lagi untuk melakukan tahap refleksi pada siklus I dengan tujuan memperbaiki kendala-kendala yang ada pada pelaksanaan siklus I tersebut.

Pada siklus II, minat belajar siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas pada siklus II pertemuan I yang mana menunjukkan persentase minat belajar siswa sebesar 58,92 % dengan kategori tinggi dan pada siklus II pertemuan II menunjukkan angka persentase minat belajar siswa sebesar 77,12 % dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini indikator keberhasilan peneliti sudah tercapai. Pelaksanaan tindakan pada siklus II, selain terjadi peningkatan pada setiap siklus dalam beberapa pertemuan, hasil refleksi pada siklus I sudah mulai Nampak hasil yang telah direncanakan pada refleksi siklus I.

Siswa mulai memperhatikan guru dan teman di depan kelas serta mulai terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru dengan baik. Selain itu, guru sudah menambah fokus siswa

untuk memerhatikan kegiatan yang dilaksanakan oleh guru. Minat belajar dengan menggunakan model *role playing* ini lama dalam meningkatkan minat per-individunya.

Siklus I pertemuan I dan II tidak ada nilai siswa di atas KKM. Siswa masih kebingungan dengan model ini walaupun guru telah menjelaskan dengan baik. Pada siklus II pertemuan I minat belajar siswa per-individunya memperoleh ketuntasan nilai siswa hanya 2 orang siswa, yang mana masih ada 12 orang siswa yg masih dibawah KKM.

Guru memberikan motivasi berbeda kepada siswa setelah siswa menampilkan perannya dan bertanya kepada siswa kenapa tidak adanya perubahan dengan diri anak-anak ibuk. Siswa menjawab karena malu dan tidak pernah sebelumnya siswa belajar seperti ini. Guru memberikan penguatan kepada siswa agar memerankan perannya dengan ikhlas dan membuang rasa malunya agar perannya menjadi baik. Anggap tidak ada yg menonton dan kamu sedang menegpresikannya sesuai dengan kemampuanmu. Anak-anak ibuk pasti bisa memerankan peran ini dengan baik. Semua siswa terdiam mendengarkan guru berbicara. Setelah itu meminta ulang kepada siswa agar memerankan kembali perannya dengan rasa semangat dan percaya diri. Hasilnya siswa sangat baik dalam memerankan perannya dan guru meminta siswa agar berlatih juga di rumah untuk mengembangkan imajinasi serta percaya diri siswa agar pada pertemuan II siswa sudah baik dalam memerankan perannya. Pada siklus II pertemuan II minat

belajar siswa naik terbalik dari yang sebelumnya karena siswa bersemangat dan percaya diri dalam menampilkan perannya masing-masing.

Model *Role Playing* ini mampu meningkatkan minat belajar siswa. Akan tetapi lama dalam menumbuhkan secara individu minat belajarnya. Secara klasikal persentasenya naik setiap pertemuan akan tetapi ketuntasan siswa per-individunya tidak seperti yang diharapkan. Berdasarkan hasil tindakan pada siklus II, peneliti memutuskan untuk menghentikan siklus karena indikator keberhasilan sudah tercapai dan kendala-kendala pada refleksi I mulai teratasi pada pelaksanaan siklus II.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pada pembahasan pada bab sebelumnya yang mana penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN 007 Pulau Lawas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Minat belajar pada tema organ gerak hewan dan manusia dengan mengaplikasikan model pembelajaran *Role Playing* yang dilaksanakan di SDN 007 Pulau Lawas meningkat. Dalam hal ini terlihat setiap pertemuan yang dilaksanakan dalam 2 siklus telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 80 % siswa kelas V memperoleh nilai minat dalam kategori tinggi. Selain hal demikian juga dapat dilihat terjadinya peningkatan rata-rata minat belajar siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas dari pra siklus ke siklus selanjutnya. Pada Pra siklus atau sebelum diberikan tindakan bahwa minat belajar siswa menunjukkan angka 35,26 % dengan kategori minat belajar sedang, siklus 1 pertemuan 1 menunjukkan angka 37,05 % dengan kategori sedang, pada siklus 1 pertemuan 2 menunjukkan angka 45,53% dengan kategori sedang juga. Pada siklus 2 pertemuan 1 menunjukkan angka 58,92 % dengan kategori tinggi dan dilanjutkan pada siklus 2 pertemuan 2 menunjukkan angka 77,12 % dengan kategori sangat tinggi.

- 2) Minat belajar pada tema organ gerak pada hewan dan manusia sebelum menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada SDN 007 Pulau Lawas berada pada kategori sedang dengan persentase nilai 35,26 %.
- 3) Minat belajar pada tema organ gerak pada hewan dan manusia sesudah menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada SDN 007 Pulau Lawas berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase nilai 77,12 %.
- 4) Secara Individu minat belajar siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas meningkat ditunjukkan 12 siswa memperoleh nilai diatas rata-rata KKM. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai dibawah rata-rata KKM sebanyak 2 orang siswa.

B. Implikasi

1. Dalam melaksanakan penelitian ini, diharapkan kepada guru-guru khususnya pada guru kelas V agar menerapkan model *Role Playing* pada pelajaran tertentu. Karena dengan adanya pelajaran yang melibatkan siswa berperan aktif seperti bermain peran dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan untuk dapat mengembangkan penelitian ini agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan sehingga minat belajar siswa dalam pembelajaran tema semakin meningkat.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru sekolah dasar khususnya guru kelas tinggi dapat menerapkan model pembelajaran *role playing* yang mana dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran tema.
2. Bagi siswa, siswa haruslah terlibat aktif selalu dalam pembelajaran apapun yang mana akan membuat pelajaran akan menjadi baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian yang lain dengan menggunakan model pembelajaran berbeda agar adanya inovasi dalam menerapkan berbagai model pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru. A. (2019). "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran". *Jurnal Idaarah*. Vol. 3, No. 2.
- Adawiyah. Fahri. (2017). "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqih Kelas IV MI AL Madani Tajur Halang Kab. Bogor". *Journal of Elementary Education*. Vol. 1, Nomor. 2.
- Anggraini. E. (2013). *Hubungan Antara Minat Belajar Dan Fasilitas Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas Xi Ips Sman 3 Surakarta*. Thesis, Surakarta: Teacher Training and Education Faculty. Sebelas Maret University of Surakarta.
- Basri. H. (2017). "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang". *EJOURNAL UNRI*. Volume 1 nomor 1.
- Fauziah. A. DKK. (2017). "Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang". *Jurnal JPSD*. VOL. 4, No. 1.
- Fuad. Z. A., Zuraini. (2014). "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I Sdn 7 Kute Panang". *Jurnal Tunas Bangsa*. Issn 2355-0066.
- Hasrawati. (2016). "Perangkat Pembelajaran Tematik di SD". *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. Vol. 3, No. 1.
- Kusumo. S. (2016). *Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Se-Gugus Nyi Ageng Serang Semarang*. Skripsi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Kurniati. I. (2020). *Role Playing* tingkatkan berbicara Bahasa Inggris. Belum diPublish.
- Marleni. L. (2016). "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Bangkinang". *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 1, No. 1.

- Maskurin. (2018). "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sumber Daya Alam Kegiatan Ekonomi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Berbantu Media Gambar Pada Siswa Kelas IV SD 5 Gondosari". *Jurnal Prakarsa Paedagogia*. Vol. 1, No. 2.
- Nurhasanah. & Sobandi. (2016). "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol. 1, No. 1.
- Nurhasanah. M. (2020). "Role Model Pembelajaran Sebagai Sarana Inovatif Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19". *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Keagamaan Islam*. Vol. 6, No. 1.
- Oktafia. A. (2013). *Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Learning Contract pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ngembatpadas 1*. Mahasiswa Program Studi Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pratiwi. I., DKK. (2018). Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Rendah Sdn Kupang Curahdami Bondowoso. *Jurnal Unej ac. Id*. Prosiding FKIP, Hal. 84-91.
- Putrayasa. Syahrudin & Margunayasa. (2014). "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA siswa". <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3087>. Vol 2. No 1.
- Puspitasari. S. (2014). *Peningkatan Minat Belajar Ips Melalui Metode Pembelajaran Aktif Teknik Quiz Team Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Pakem 1 Pakem Sleman*. Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidkan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rianti. A. (2017). "Peningkatan Prestasi Belajar Materi Perbandingan Melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan Pancabana Di Kelas Vi Sd Negeri Klampok 01". *Jurnal Dialektika Jurusan Pgsd*. Vol. 7, No. 1. Issn: 2089- 3876.
- Riwahyudin. A. (2015). "Sikap Siswa dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kabupaten Lamandau". *Jurnal Pendidikan Dasar*. Volume 6. Edisi 1.
- Rusmiati. (2017). "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*. Vol. 1, No. 1.

- Siddik. D. Dkk. (2017). “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Fiqih Di Mts Pondok Pesantren Modern Babussalam”.
- Syardiansah. (2016). “Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen”. *Jurnal Manajemen dan Keuangan*. Vol. 5, No. 1.
- Undang – Undang SISDIKNAS. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Whusqo, U. (2019). *Peningkatan Minat Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament Pada Siswa Sekolah Dasar*. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Bangkinang.