



**EFEKTIVITAS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENTS* BERBANTU
PAPAN FLANEL HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA
SISWA KELAS 1 SD NEGERI TLAHAB KENDAL**

SKRIPSI

OLEH

AULIYATUL FATKHIYAH

18120294

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

2022



**EFEKTIVITAS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENTS* BERBANTU
PAPAN FLANEL HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA
SISWA KELAS 1 SD NEGERI TLAHAB KENDAL**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana**

OLEH

AULIYATUL FATKHIYAH

18120294

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

2022

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENTS* BERBANTU
PAPAN FLANEL HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA
SISWA KELAS 1 SD NEGERI TLAHAB KENDAL**

Yang Disusun dan diajukan oleh:

AULIYATUL FATKHIYAH

18120294

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan
di hadapan penguji**

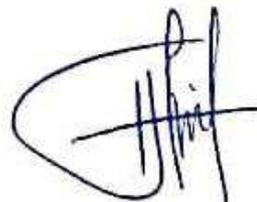
Semarang, 1 Juli 2022

Pembimbing I



Duwi Nuvitalia, S.Pd., M.Pd.
NPP. 108601302

Pembimbing II



Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd
NPP. 148601453

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENTS* BERBANTU
PAPAN FLANEL HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA
SISWA KELAS 1 SD NEGERI TLAHAB KENDAL**

**Disusun dan diajukan oleh
AULIYATUL FATKHIYAH
18120294**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 5 Juli 2022
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji

Ketua,


Dr. Muniroh Munawar, S.Pd., M.Pd.
NPP 097901230

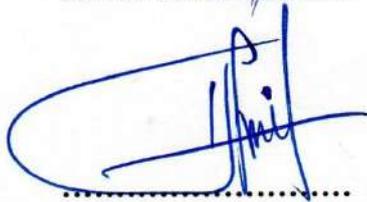
Sekretaris


Sukamto, S.Pd., M.Pd.
NPP 987701131

Penguji I


Duwi Nuvitalia, S.Pd., M.Pd.
NPP 108601302

Penguji II


Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd.
NPP 148601453

Penguji III


Mudzanatun, S.Pd., M. Pd.
NPP 096901239

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. Sebagai manusia kita harus berguna dan bermanfaat untuk orang lain. **(Auliyatul Fatkhiyah)**
2. Selesaikan semua hal yang sedang dijalankan dengan ikhlas. **(Auliyatul Fatkhiyah)**

Persembahan:

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta, Bapak Miftahur Rozak dan Ibu Sri Indarwati yang selalu memberikan doa dan motivasi
2. Almamaterku Universitas PGRI Semarang

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Auliyatul Fatkhiyah

NPM : 18120294

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Judul : Efektivitas Model *Team Games Tournaments* Berbantu Papan
Flanel Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD
Negeri Tlahab Kendal

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila pada kemudian hari saya terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 1 Juli 2022

Yang membuat pernyataan



Auliyatul Fatkhiyah
NPM. 18120294

ABSTRAK

AULIYATUL FATKHIYAH. NPM 18120294. “Efektivitas Model *Team Games Tournaments* Berbantu Papan Flanel Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang 2022. Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah rendahnya kemampuan membaca siswa kelas 1. Hal tersebut dikarenakan siswa belum mampu mengenal maupun membedakan huruf alfabet secara lengkap. Selain itu, proses pembelajaran masih banyak berpusat pada guru dan media pembelajaran yang belum dapat mengaktifkan siswa. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui apakah model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf efektif terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal. Jenis penelitian ini berupa penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *pre-experimental design* dengan desain *one-group pretest-posttest*. Populasi pada penelitian ini yaitu keseluruhan siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal. Sampel yang diambil adalah 17 siswa kelas 1 dengan teknik *Probability Sampling* berbentuk *sampling jenuh*. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* yaitu 62,6 dan rata-rata *posttest* yaitu 74,7. Hal tersebut diperkuat dengan hasil analisis uji T bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $7,470 > 1,746$ maka H_0 ditolak H_a diterima sehingga terdapat efektivitas model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal. Berdasarkan hasil penelitian saran yang dapat disampaikan adalah model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf dapat dijadikan salah satu alternatif guru dalam mengajar pembelajaran di kelas.

Kata kunci: Model *team games tournaments*, papan flanel huruf, kemampuan membaca

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Efektivitas Model *Team Games Tournaments* Berbantu Papan Flanel Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal” ini disusun untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan. Namun, berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan dorongan, serta saran-saran yang diberikan dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, membuat hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas PGRI Semarang Ibu Dr. Sri Suciati, M.Hum., yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Ibu Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd., yang telah memberikan izin penulis melakukan penelitian
3. Ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Bapak Sukamto, S.Pd., M.Pd., yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Pembimbing I Ibu Duwi Nuvitalia, S.Pd., M.Pd., yang telah mengarahkan penulis dengan ketekunan dan kesabaran
5. Pembimbing II Bapak Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd., yang telah membimbing penulis dengan penuh dedikasi yang tinggi
6. Bapak Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang
7. Kepala Sekolah SD Negeri Tlahab Kendal Ibu Siti Nuryati, S.Pd., yang telah mengizinkan peneliti melaksanakan penelitian di instansi yang dipimpinnya
8. Guru kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal Ibu Siti Nuryanti, S.Pd., yang telah mengizinkan peneliti melaksanakan penelitian di kelas yang diampunya

9. Semua siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Tahun Ajaran 2021/2022 yang telah bersedia membantu dalam penelitian ini
10. Kedua orang tua Bapak Miftahur Rozak dan Ibu Sri Indarwati terima kasih selalu memberi semangat, doa, dukungan dan harapan disetiap langkahku dan didalam perjalanan hidupku
11. Keluarga besar kelas G PGSD 2018 khususnya (Ummi, Anugerah, Emy, Indah, Sarah, Ianatut) yang telah menyemangati dan memberikan motivasi untuk berjuang bersama menyelesaikan studi
12. Teman dekat Gusfan Ristiyanto yang selalu memberikan semangat dalam penyusunan skripsi maupun dalam menempuh pendidikan hingga akhirnya selesai
13. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat dijadikan sebagai referensi.

Semarang, 1 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN LUAR	i
HALAMAN DALAM.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Kajian Teori Tentang Variabel Dependent (Terikat).....	7
1. Pengertian Kemampuan Membaca.....	7
2. Tujuan Membaca.....	8
3. Faktor yang Mempengaruhi Membaca.....	10
B. Kajian Teori Tentang Variabel Independen (Bebas)	13
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	13
2. Model Team <i>Games</i> Tournaments	13
3. Media Pembelajaran	16
4. Media Papan Flanel Huruf.....	18
C. Kerangka Berpikir.....	19

D. Hipotesis Penelitian.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	22
A. Tempat dan Waktu Penelitian	22
B. Variabel Penelitian	22
C. Metode dan Desain Penelitian.....	23
D. Populasi, Sampel dan Sampling.....	24
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	25
F. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Deskripsi Data.....	36
B. Uji Persyaratan Analisis Data	41
C. Uji Hipotesis	42
D. Pembahasan.....	46
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN KETERBATASAN PENELITIAN.....	53
A. Simpulan	53
B. Saran.....	53
C. Keterbatasan Penelitian.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Kemampuan Membaca.....	8
Tabel 3. 1 Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba.....	28
Tabel 3. 2 Hasil Uji Daya Pembeda.....	31
Tabel 3. 3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	32
Tabel 4. 1 Hasil Pretest dan Posttest.....	38
Tabel 4. 2 Hasil Uji Liliefors Nilai Pretest.....	41
Tabel 4. 3 Hasil Uji Liliefors Nilai Posttest.....	42
Tabel 4. 4 Hasil Uji T.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Diagram Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	39
Gambar 4. 2 Diagram Jumlah Siswa Tuntas dan Tidak Tuntas	40
Gambar 4. 3 penggunaan papan flanel huruf dengan model TGT	48

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	20
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	58
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian	59
Lampiran 3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian	60
Lampiran 4 Lembar Wawancara Guru.....	61
Lampiran 5 Lembar Observasi Awal	63
Lampiran 6 Daftar Nama Siswa Kelas 1	64
Lampiran 7 Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal	65
Lampiran 8 Silabus Tematik Kelas 1	66
Lampiran 9 RPP Pertemuan 1	72
Lampiran 10 RPP Pertemuan 2	80
Lampiran 11 Kisi-Kisi Penilaian Soal.....	85
Lampiran 12 Soal Uji Coba.....	87
Lampiran 13 Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	91
Lampiran 14 Soal <i>Pretest</i>	92
Lampiran 15 Kunci Jawaban <i>Pretest</i>	95
Lampiran 16 Soal <i>Posttest</i>	96
Lampiran 17 Kunci Jawaban <i>Posttest</i>	99
Lampiran 18 Lembar Validasi Wawancara.....	100
Lampiran 19 Lembar Validasi Silabus Dosen Ahli 1	102
Lampiran 20 Lembar Validasi RPP Dosen Ahli 1	104
Lampiran 21 Lembar Validasi Penilaian Soal Dosen Ahli 1	107
Lampiran 22 Lembar Validasi Silabus Dosen Ahli 2	109
Lampiran 23 Lembar Validasi RPP Dosen Ahli 2.....	111
Lampiran 24 Lembar Validasi Penilaian Soal Dosen Ahli 2	114
Lampiran 25 Hasil Validasi Instrumen Penelitian	116
Lampiran 26 Hasil Soal Uji Coba	117
Lampiran 27 Lampiran 27 Tabel Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran, dan Daya Pembeda Soal.....	121
Lampiran 28 Rekapitulasi Validasi Soal Uji Coba	123
Lampiran 29 Rekapitulasi Taraf Kesukaran Soal Uji Coba.....	124
Lampiran 30 Rekapitulasi Daya Pembeda Soal Uji Coba	125
Lampiran 31 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	126
Lampiran 32 Hasil <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah.....	127
Lampiran 33 Hasil <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah	135
Lampiran 34 Uji Normalitas Awal (<i>Pretest</i>).....	143
Lampiran 35 Uji Normalitas Akhir (<i>Posttest</i>).....	144
Lampiran 36 Uji Paired T-Test	145
Lampiran 37 Daftar Ketuntasan Siswa Kelas 1	146
Lampiran 38 Lembar Observasi Kegiatan	147
Lampiran 39 Tabel Nilai R Product Moment.....	148
Lampiran 40 Tabel Lilliefors	149

Lampiran 41 Tabel T Statistic.....	150
Lampiran 42 Tabel Z.....	151
Lampiran 43 Lembar Pengesahan Proposal Skripsi	152
Lampiran 44 Lembar Pembimbingan Proposal Skripsi Dosen Pembimbing 1 ..	153
Lampiran 45 Lembar Pembimbingan Proposal Skripsi Dosen Pembimbing 2 ..	154
Lampiran 46 Lembar Pengesahan Skripsi	155
Lampiran 47 Lembar Pembimbingan Skripsi Dosen Pembimbing 1	156
Lampiran 48 Lembar Pembimbingan Skripsi Dosen Pembimbing 2	157
Lampiran 49 Media Pembelajaran Papan Flanel Huruf.....	158
Lampiran 50 Dokumentasi Kegiatan	161

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dimiliki dan dilakukan oleh setiap manusia untuk meningkatkan pengetahuan serta keterampilan sehingga mampu mencapai tujuan yang diinginkan. Tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman bertakwa, kreatif, dan mandiri (Depdiknas, 2013). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusia yang baik, agar dapat mengikuti perkembangan zaman global. Sumber daya manusia sangat berpengaruh dalam meningkatkan mutu pendidikan di Negara Indonesia, dengan hal itu pendidikan berupaya untuk dapat membuat kegiatan proses dan suasana pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan potensi diri siswa. Salah satu kemampuan yang terpenting dan dikuasai oleh diri siswa yaitu kemampuan membaca. Kemampuan membaca dapat memudahkan untuk mengetahui informasi baik mengenai pembelajaran ataupun informasi yang lainnya, serta menjadikan tolak ukur keberhasilan awal siswa dalam belajar.

Menurut Tarigan (2008:7) membaca merupakan suatu proses yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pesan atau informasi, yang disampaikan oleh penulis melalui tulisan. Hal tersebut berarti membaca tidak

hanya sekedar melihat kumpulan huruf, kelompok kata, kalimat, paragraf melainkan kegiatan untuk memahami bacaan dan menggali informasi dalam tulisan. Kemampuan yang seharusnya dikuasai oleh siswa adalah kemampuan membaca, hal tersebut akan membuat kosakata siswa berkembang. Pembelajaran di kelas rendah difokuskan pada melek huruf, artinya siswa mampu mengubah lambang-lambang tertulis dan melafalkannya menjadi sebuah kata yang memiliki arti.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas 1 SD Negeri Tlahab ibu Sri Nuryanti pada tanggal 14 Desember 2021 terkait tentang kemampuan membaca siswa yang masih rendah, salah satu faktor penyebabnya adalah siswa belum mengenal dan membedakan huruf alfabet secara keseluruhan. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran masih banyak berpusat pada guru dan media pembelajaran yang belum berfokus pada siswa untuk aktif, sehingga mengakibatkan siswa kurang memahami materi dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Guru memiliki peran yang sangat besar dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk mengkombinasikan antara belajar dengan bermain agar siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Dengan hal tersebut dapat menjadikan guru berupaya membuat suasana pembelajaran menarik dan disukai oleh siswa. Dalam menciptakan suasana kelas yang menarik guru dapat menggunakan model pembelajaran secara berkelompok dan bermain sehingga membuat siswa aktif salah satunya dengan model *team games*

tournaments berbantu media pembelajaran papan flanel huruf agar siswa kelas 1 dapat lancar dalam membaca.

Model pembelajaran *teams games tournaments* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan oleh guru, dalam proses pembelajaran mengandung unsur permainan dengan melibatkan peran siswa secara aktif sehingga mereka berusaha untuk memahami setiap materi yang diajarkan (Sutrisna, 2017). Di dalam pembelajaran diperlukan media untuk membantu menyajikan materi agar siswa menjadi aktif yaitu salah satunya dengan papan flanel huruf. Keberadaan media dalam kegiatan pembelajaran ini sangat penting terutama untuk memberikan gambaran/pengalaman konkret yang nyata kepada siswa, terlebih kepada siswa SD. Menurut (Kahar, 2020) keunggulan media pembelajaran papan flanel huruf dapat membantu siswa dengan mudah untuk mengingat huruf-huruf alfabet, berlatih membaca dengan bantuan gambar dan huruf, serta dapat merangkai huruf menjadi sebuah kata. Penggunaan papan flanel huruf dengan menempelkan media yang disiapkan sehingga membentuk kata dan kalimat.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan flanel huruf adalah papan yang terbuat dari kain flanel yang berisi huruf alfabet dan gambar yang dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca pada siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model *Team Games Tournaments*

Berbantu Media Papan Flanel Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlahab”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri Tlahab kendal dikemukakan identifikasi masalah antara lain:

1. Proses pembelajaran siswa masih kurang dalam kemampuan membaca karena masih banyak siswa yang belum bisa membedakan huruf, dalam satu kelas hanya 45% yang sudah bisa membaca.
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Penggunaan model dan media pembelajaran yang belum memfokuskan pada siswa untuk aktif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka fokus penelitian ini dibatasi pada persoalan rendahnya kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal dalam proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Efektivitas Model *Team Games Tournaments* Berbantu Media Papan Flanel Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlahab?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Efektivitas Model *Team Games Tournaments* Berbantu Media Papan Flanel Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlahab”.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua orang, adapun manfaat bagi siswa, guru dan sekolah yaitu:

1. Bagi guru

Diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dalam kegiatan pengajaran serta digunakan sebagai bahan pembelajaran yang inovatif dan menarik dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournaments* dan media papan flanel huruf dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan profesionalisme guru.

2. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah masukan untuk sekolah dalam melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan menunjang peningkatan mutu pendidikan.

3. Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar dan bermain menggunakan *team games tournaments* dengan papan flanel huruf, serta diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca dalam proses pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran *team games tournaments* dan media papan flanel huruf.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori Tentang Variabel Dependent (Terikat)

1. Pengertian Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca merupakan proses pembelajaran yang mendukung perkembangan siswa dalam memahami suatu baik lisan maupun tertulis (Partijem, 2017). Kemampuan membaca merupakan kegiatan untuk menelusuri, memahami dan mengeksplorasi sebuah simbol pada tulisan (Hadini, 2017). Kemampuan membaca merupakan kecakapan yang dimiliki siswa untuk mengetahui maksud dari sebuah kata dan kalimat, serta paham tentang adanya hubungan bahasa lisan dengan tulisan (Irdawati, 2017). Kemampuan membaca merupakan bagian utama dalam kehidupan sehari-hari manusia yang sangat penting untuk akademik, personal dan sosial seseorang di kehidupan (Kurniaman and Noviana, 2017). Jadi kemampuan membaca adalah keinginan seseorang untuk melakukan komunikasi dengan menggunakan simbol tulis dengan kata lain mendapatkan sebuah informasi dari dalam teks yang ada. Dengan begitu setiap orang bisa melaksanakan komunikasi dengan tulisan huruf. Beberapa kemampuan dasar membaca yang harus siswa kelas 1 dan menjadi indikator yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Indikator Kemampuan Membaca

No.	Indikator Kemampuan Membaca
1.	Pengenalan huruf
2.	Membaca kata
3.	Pemahaman makna

(Sanoe et al., 2019)

2. Teori Pemerolehan Bahasa Reseptif

Pemerolehan dan pemahaman bahasa pada anak kelas rendah yang dimulai melalui indera pendengaran yaitu bahasa reseptif. Pemerolehan bahasa reseptif berasal dari pengalaman belajar anak. Hal ini bertujuan untuk menghubungkan simbol-simbol kebahasaan yang diperoleh dengan mendengarkan dan mengamati, memahami ekspresi wajah dan nada suara, serta memahami makna kata (Ulfah et al., 2022). Kemampuan bahasa reseptif membuat anak dapat memahami kata-kata, kalimat, cerita dan peraturan. Sebagaimana fungsi bahasa adalah sebagai alat untuk mengungkapkan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain (Susanto, 2016). Bahasa reseptif menjadi sangat penting karena adanya pemahaman bahasa sehingga komunikasi berhasil. Anak dapat memahami bahasa menjadi dasar baginya untuk belajar kepada tahap perkembangan bahasa berikutnya seperti membaca dan menulis sebagai alat belajar serta beraktivitas (Khosibah & Dimiyati, 2021). Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemerolehan bahasa reseptif adalah proses yang terjadi dalam diri pendengar yang kode-kode bahasa yang bermakna dan berguna yang disampaikan pembicara melalui alat-alat artikulasi dan melalui alat-alat pendengar.

3. Pembelajaran Membaca Permulaan

Membaca permulaan adalah keterampilan pengenalan awal Bentuk huruf yang perlu dipelajari dan dikuasai anak (Dalman, 2013). Tahap awal membaca permulaan adalah anak diperkenalkan dengan bentuk huruf alfabet mulai dari A/a sampai dengan Z/z. setelah itu siswa juga perlu melafalkan dan menghafal huruf alfabet sesuai dengan bunyinya. Tahap berikutnya anak mulai diperkenalkan cara membaca suku kata, kata, dan kalimat pendek. Misalnya kata “mata” anak dilatih mengeja suku kata “ma” dan “ta”, suku kata “ma” dieja “ma-a” dan suku kata “ta” dieja “ta-a” lantas di baca menjadi “mata”. Membaca permulaan juga difokuskan pada penguasaan aspek bersifat teknik yang bertujuan melatih siswa mengucapkan lambang-lambang tertulis dengan benar dan mencapai lafal dan intonasi yang sesuai (Pratiwi & Ariawan, 2017). Membaca permulaan merupakan tahapan awal belajar membaca di kelas rendah, dimulai dari mengenal huruf atau rangkaian huruf menjadi bunyi bahasa (Muammar, 2020). Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan ketrampilan awal dalam membaca yaitu dimulai dengan belajar mengenal huruf, mengeja kata, dan membaca kalimat.

4. Tujuan Membaca

Menurut I.G.A.K. Wardani (dalam Muammar, 2020:13) tujuan utama dari membaca permulaan adalah agar anak sanggup mengenal tulisan sebagai lambang atau simbol bahasa agar anak-anak dapat menyuarakan tulisan tersebut. Di kelas rendah, tujuan membaca

permulaan meliputi: (1) mengenali lambang- lambang (simbol-simbol bahasa); (2) mengenali kata dan kalimat; (3) menemukan ide pokok dan kata-kata kunci; dan (4) menceritakan kembali isi bacaan pendek (Iskandarwassid dan Sunendar D., 2008). Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca permulaan adalah agar siswa memiliki kemampuan untuk memahami sekaligus menyuarakan tulisan dengan intonasi yang benar sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut.

5. Faktor yang Mempengaruhi Membaca

Menurut Rahim (dalam Muammar, 2020:20-22) keberhasilan siswa dalam membaca dipengaruhi oleh beberapa faktor, sebagai berikut:

a. Faktor psikologis

Faktor psikologis berkaitan langsung dengan masalah kesehatan fisik yang mencakup keadaan fisik, kelainan pada saraf, dan jenis kelamin. Menurut (Khaulani, 2020) perkembangan fisik pada siswa kelas 1 ditandai dengan tinggi, berat, dan kuat dibandingkan dengan siswa PAUD/TK sehingga anak lebih aktif dan kuat untuk melakukan kegiatan fisik seperti melompat, berlari, dan memanjat. Kondisi yang dimiliki anak sangat berpengaruh dalam proses belajar, salah satunya saat kegiatan membaca sehingga siswa dapat mengalami kesulitan dalam membaca dan merasa tidak percaya diri.

b. Faktor intelektual

Faktor intelektual adalah kemampuan daya pikir siswa, untuk melakukan hal sesuai target, dan berpikir secara rasional. Menurut teori Piaget (dalam Marinda, 2020) karakteristik perkembangan siswa kelas 1 masuk dalam tahap operasi konkrit terjadi pada rentang usia 7-11 tahun yaitu siswa mulai berpikir secara logis terhadap peristiwa yang konkrit dan mulai memahami bahasa yang verbal. Dalam hal ini secara umum, faktor intelektual tidak sepenuhnya berpengaruh dalam kemampuan membaca. Faktor penting yang berpengaruh seperti metode mengajar yang dilakukan guru dan kemampuan guru dalam berinteraksi kepada siswa.

c. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan termasuk faktor yang sangat berpengaruh dalam kemampuan membaca siswa. Faktor tersebut antara lain:

- 1) Latar belakang siswa
- 2) Keadaan siswa di rumah
- 3) Sosial ekonomi keluarga

Menurut (Murni, 2017) perkembangan siswa SD terhadap lingkungan sosial meningkatnya intensitas hubungan siswa dengan teman sebayanya dengan itu siswa mampu belajar dan mendapatkan informasi mengenai dunia anak di luar keluarga. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada masa anak-anak lingkungan luar sangat berpengaruh terhadap perkembangan yang lainnya.

d. Faktor psikologis

Faktor psikologi menjadi salah satu faktor yang berpengaruh dalam kemampuan membaca. Faktor tersebut meliputi tiga hal, antara lain:

- 1) Motivasi
- 2) Minat
- 3) Kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri

Menurut (Sabani, 2019) perkembangan psikologis anak sangat berkaitan erat dengan lingkungan sekitar sehingga guru dan orangtua memiliki peran penting untuk memberikan perhatian, motivasi, dorongan, dan pujian agar dapat rasa kenyamanan dan meningkatkan percaya diri anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca ada 2 yaitu internal dan eksternal. Faktor Internal merupakan semua hal yang ada dari dalam atau diri siswa. Sedangkan faktor eksternal merupakan hal-hal dari luar yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca. Kedua Faktor tersebut sangat berpengaruh dalam kemampuan membaca dimana keberhasilan membaca harus dibantu dengan diri sendiri dan dari luar. Faktor tersebut saling berhubungan sehingga dapat menghasilkan sebuah keberhasilan namun juga bisa menyebabkan sebuah kekurangan jika salah satu faktor tersebut tidak maksimal.

B. Kajian Teori Tentang Variabel Independen (Bebas)

1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Helmiati (2017) model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang direncanakan oleh guru tergambar dari awal sampai akhir. Model pembelajaran merupakan suatu cara atau pola yang digunakan guru sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas menurut Joyce dan Weil (dalam Isjoni, 2012). Untuk menggunakan salah satu model pembelajaran harus mengetahui tujuan pembelajaran dan indikator pencapaiannya. Penggunaan model harus mempertimbangkan kemampuan siswa dan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa untuk memahami model itu sendiri, sehingga siswa akan mudah dalam mengikuti proses pembelajaran dan memahami isi materi yang disampaikan. Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah suatu cara seorang guru dalam mengemas kegiatan pembelajaran ke dalam pola yang diinginkan sesuai dengan tujuan dan kemampuan siswa.

2. Model *Team Games Tournaments*

a. Pengertian Model *Team Games Tournaments*

Menurut Fathurrohman (2017:55) *team games tournamenst* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Penempatan harus adil agar proses pembelajaran dapat

berjalan dengan baik. Model pembelajaran ini dapat melatih siswa dalam tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, dan saling belajar ketika salah satu anggota kelompok mengalami kendala (Taniredja, 2017: 67). Menurut (Taniredja, 2017: 67) langkah-langkah model pembelajaran *team games tournaments* adalah:

1) Penyajian kelas

Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas pada awal pembelajaran, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah, dan diskusi yang dipimpin guru. Siswa harus benar-benar memperhatikan serta memahami materi yang diberikan guru pada saat penyajian di kelas, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game sehingga skor game akan menghasilkan nilai yang maksimal.

2) Pembentukan Kelompok

Siswa dikelompokkan menjadi 4-5 kelompok setelah guru menyampaikan materi. Kelompok pembagian tidak melihat dari prestasi siswa, kelamin, dan sosial anak. Kemudian kelompok tersebut diberikan tugas untuk didiskusikan secara berkelompok. Hasil dari diskusi akan dipresentasikan oleh kelompok atau diungkapkan oleh salah satu anggota kelompok tersebut.

3) *Game turnamen*

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa melalui penjelasan materi dari guru. Kelompok tersebut akan merebutkan poin yang diberikan guru dengan cara salah satu siswa dalam kelompok harus menjawab pertanyaan yang diberikan. Kelompok yang cepat dan benar menjawab akan mendapatkan poin. Saat menjawab soal yang diberikan harus bergantian dengan anggota kelompok yang ada.

4) Penghargaan kelompok

Penghargaan diperoleh dengan cara menjumlah skor yang didapat dari jawaban yang benar. Kelompok yang mendapatkan skor paling banyak merupakan kelompok yang memenangkan permainan tersebut.

b. Kelebihan dan kelemahan model *Team Games Tournaments*

Model pembelajaran kooperatif model *team games tournaments* merupakan solusi yang bisa dilakukan oleh guru saat pembelajaran. Menurut Taniredja (2015:72) kelebihan model pembelajaran tersebut adalah:

- 1) Dalam kelas siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengungkapkan pendapatnya
- 2) Membangun rasa percaya diri yang tinggi
- 3) Meningkatkan motivasi belajar
- 4) Pemahaman materi yang lebih mendalam

- 5) Meningkatkan rasa percaya diri dan kepekaan antara siswa dengan guru

Adapun kekurangan dalam menggunakan model pembelajaran *team games taurnaments* dalam Taniredja (2015:73) sebagai berikut:

- 1) Partisipasi siswa dalam pembelajaran masih kurang
- 2) Kurangnya waktu dalam proses pembelajaran
- 3) Suasana kelas tidak kondusif.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *team games tournaments* merupakan model pembelajaran yang menarik dan mengandung unsur permainan, dimana permainan tersebut diselenggarakan oleh guru dalam bentuk kuis atau soal pada mata pelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan memungkinkan siswa untuk belajar lebih nyaman, selain itu juga dapat menciptakan rasa tanggung jawab, kejujuran dan kerjasama. Komponen model tersebut meliputi kelas penyajian, pembentukan kelompok, *game* turnamen, dan penghargaan kelompok. Model *team games tournaments* juga memiliki keunggulan dalam meningkatkan tanggung jawab dan rasa percaya diri serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

3. Media Pembelajaran

Menurut Nurdyansyah (2019:40) media pembelajaran merupakan salah satu dari komponen pembelajaran yang memegang peranan penting

dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan bahan ajar dapat mempengaruhi kualitas proses dan hasil yang diperoleh. Sedangkan menurut Falahudin (2014:108) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari guru kepada siswa.

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran mempunyai banyak fungsi. Menurut Nurdyansyah (2019:60) fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran antara lain :

- a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
- b. Sebagai komponen sistem pembelajaran.
- c. Sebagai pedoman dalam belajar.
- d. Sebagai permainan atau alat yang menarik perhatian.
- e. Meningkatkan hasil dan proses belajar.
- f. Mengurangi terjadinya verbalisme.
- g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan indera.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat penyampai sebuah informasi yang dapat digunakan juga pada proses pembelajaran agar tercapai sesuai tujuan. Media sendiri memiliki beberapa prinsip yang dipergunakan untuk menentukan sebuah media yang cocok digunakan. Dalam proses pembelajaran media dapat menarik siswa agar tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Fungsi pemanfaatan media pembelajaran adalah upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Hal ini dikarenakan media berperan

sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga murid tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar.

4. Media Papan Flanel Huruf

Media papan flanel huruf adalah selembar kain flanel yang dibuat seperti papan dengan dilekatkan potongan gambar-gambar atau simbol-simbol yang lain untuk menarik perhatian siswa. Papan flanel dapat digunakan untuk menempelkan gambar, huruf, kata, dan kalimat sederhana yang dapat merangsang aspek perkembangan bahasa anak yaitu membaca (Kahar, 2020). Media papan flanel juga dapat dibongkar pasang sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu menurut Partijem (2017) media papan flanel memiliki keunggulan media tersebut mudah dibuat, harganya murah, mudah didapat, dan huruf yang jelas dan tebal sehingga memudahkan anak untuk mempelajarinya.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media papan flanel huruf merupakan media yang berbentuk seperti papan yang terbuat dari kain flanel dan berisikan huruf-huruf alfabet dan gambar-gambar yang akan disusun menjadi sebuah kata. Media tersebut dapat merangsang anak untuk mengenal lebih banyak huruf dan cara untuk mengucapkannya. Siswa dapat berlatih pengucapan huruf dengan menggunakan media ini karena media papan flanel terdiri dari huruf-huruf alfabet yang dapat disusun dalam serangkaian kata. Media ini

sangat Memudahkan siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca karena media ini tergolong media yang mudah dipahami. Dengan berbagai huruf yang disajikan secara menarik dan mudah digunakan.

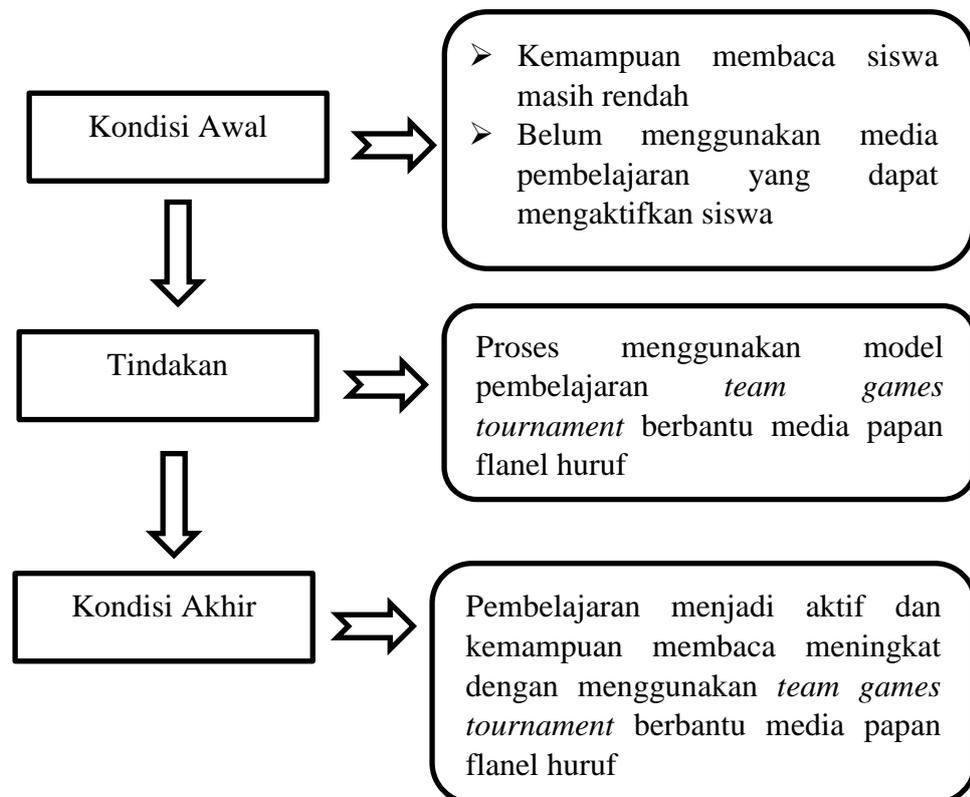
C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang diketahui informasi bahwa proses pembelajaran kelas 1 pada kemampuan membaca masih tergolong rendah karena masih banyak yang belum mencapai nilai yang bagus. Kemampuan membaca siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenal dan membedakan huruf alfabet secara lengkap. Model dalam proses pembelajaran yang digunakan guru merupakan model ceramah, sehingga siswa kurang tertarik dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 peneliti ingin memberikan salah satu solusi dengan menggunakan model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf. Dengan menggunakan model tersebut dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Media yang digunakan pun dapat mempermudah siswa dalam mengingat dan membedakan huruf alfabet.

Pada kondisi awal penelitian, peneliti memberikan soal *pretest* sebelum menerapkan model pembelajaran *team games tournnamentals* berbantu media papan flanel huruf untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah peneliti menghitung dan menganalisis hasil *pretest*, maka dapat diketahui hasil kemampuan membaca siswa sebelum dilakukan perlakuan. Peneliti selanjutnya memberikan tindakan *treatment* dengan menerapkan

model pembelajaran *team games tournnamentals* berbantu media papan flanel huruf pada proses pembelajaran, kemudian peneliti memberikan soal *posttest* untuk mengetahui kondisi akhir kemampuan membaca siswa setelah diberikan tindakan dengan model pembelajaran *team games tournnamentals* berbantu media papan flanel huruf.

Kerangka berpikir penelitian ini di mulai dari sebelum diterapkan model pembelajaran hingga diberikannya perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournnamentals* berbantu media papan flanel huruf. Kerangka berpikir tersebut dapat dilihat dalam Gambar berbentuk bagan berikut:



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Dari paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada efektivitas model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal.

H_a : adanya efektivitas model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal.

H_0 : tidak adanya efektivitas model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tlahab Kota Kendal pada kelas

1. Alasan memilih SD Negeri Tlahab Kota Kendal karena berdasarkan observasi yang peneliti lakukan ditemukan permasalahan yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu kemampuan membaca yang rendah pada kelas 1 tahun ajaran 2021/2022.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2021/2022 pada pembelajaran tematik yang memiliki muatan pelajaran Bahasa Indonesia yaitu kemampuan membaca.

B. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:38) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi dan dapat menarik kesimpulannya.

1. Variabel bebas atau independen (X)

Menurut Sugiyono (2013:39) variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya dan timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian adalah model *team games tournaments* berbantu media papan flanel huruf.

2. Variabel terikat atau dependen (Y)

Menurut Sugiyono (2013:39) variabel Dependen yaitu variabel yang dipengaruhi karena adanya variable bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kota Kendal.

C. Metode dan Desain Penelitian

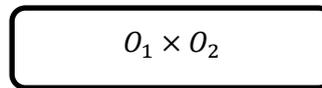
1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode jenis eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2020:111). Jadi dapat dikatakan metode penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh model *team games tournaments* berbantu media papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 dalam kondisi yang terkendalikan.

2. Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental design dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono (2013:74) pada desain yang digunakan yaitu *pretest* sebelum diberikan tindakan. Dengan demikian hasil tindakan dapat diketahui dengan tepat, karena dapat membedakan hasil sebelum diberi

tindakan dan sesudah diberi tindakan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

\times = perlakuan

O_1 = nilai *pretest* (sebelum perlakuan)

O_2 = nilai *posttest* (setelah perlakuan)

D. Populasi, Sampel dan Sampling

1. Populasi

Populasi yaitu wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek serta memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:80). Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kota Kendal.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 yang berjumlah 17 yang terdiri dari siswa laki – laki dan perempuan (Sugiyono, 2013:81).

3. Sampling

Menurut Sugiyono (2013:81) “teknik *sampling* adalah teknik pengambilan sampel”. Teknik *sampling* pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *non*

probability sampling. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *non probabilitas sampling* dengan teknik *sampling* jenuh, dimana semua populasi dijadikan sampel penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini, selain menggunakan metode yang tepat, juga harus memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data dapat memberikan data yang objektif. Menurut Sugiyono (2013:137) Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mengumpulkan data. Pada penelitian ini digunakan berbagai teknik untuk mendapatkan data, antara lain:

a. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara untuk melakukan tindakan awal dalam menggali dan menemukan permasalahan yang ada (Sugiyono, 2013:137). Wawancara dilakukan di SD Negeri Tlahab Kendal dengan ibu Nur Yanti. Hasil wawancara yang diperoleh siswa masih rendah dalam kemampuan membaca.

b. Observasi

Observasi adalah salah satu cara pengumpulan data yang dilakukan secara langsung di dalam suatu kejadian (Sugiyono, 2013:145). Dengan observasi peneliti dapat menemukan dan

menguatkan permasalahan yang ada di kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal.

c. Tes

Tes adalah sekumpulan pertanyaan atau latihan soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, keterampilan yang dimiliki siswa (Sugiyono, 2013:142). Dalam penelitian ini menggunakan tes untuk menguji kemampuan membaca siswa dengan menggunakan model *team games tournnamentals* berbantu dengan media pembelajaran. Siswa diberi soal yang harus dikerjakan sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Dengan kegiatan tersebut peneliti dapat mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini menggunakan tes soal pilihan ganda dengan jumlah 20 soal.

d. Dokumentasi

Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data-data penting yang akan menguatkan dalam penelitian seperti data nama siswa kelas 1, data nilai siswa, dan foto – foto pembelajaran di SD Negeri Tlahab Kendal.

2. Instrumen Penelitian

a. Validitas konstruksi

Pengujian validasi konstruksi bisa diuji dengan mengukur pendapat dari dosen ahli. Instrumen yang diukur harus melihat aspek-aspek teori yang diukur, selanjutnya pengujian validasi dilakukan oleh

dosen ahli (Sugiyono, 2020:179). Instrumen yang digunakan telah di validasi oleh dosen ahli di Universitas PGRI Semarang yaitu Muhammad Arief Budiman, S.S., M.Hum dan Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum.

b. Validitas isi

Instrumen yang berbentuk tes diuji validitasnya dengan mengukur isi instrumen tersebut sesuai pembelajaran yang telah diajarkan (Sugiyono, 2020:184).

Uji validitas konstruksi dan isi dibantu dengan adanya kisi-kisi instrumen, sehingga pengujian validasi dapat dilakukan dengan mudah. Bentuk soal yang digunakan adalah pilihan ganda. Untuk mengetahui validitas tes atau alat ukur digunakan rumus korelasi *product moment* yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2 (N \sum Y^2 - \sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

X = skor butir soal

Y = skor total

$\sum X$ = jumlah skor X

$\sum Y$ = jumlah skor Y

$\sum XY$ = jumlah perkalian antara skor X dan skor Y

N = jumlah responden

Koefisien korelasi yang diperoleh dengan rumus tersebut dibandingkan dengan responden pada taraf signifikan 5%. Butir-butir yang mempunyai koefisien korelasi lebih besar dari r_{tabel} termasuk butir yang valid dan yang kurang dari r_{tabel} termasuk butir yang tidak valid. Butir yang tidak valid perlu direvisi atau tidak digunakan. Selanjutnya, hasil R yang didapat kemudian diinterpretasikan menurut aturan sebagai berikut:

Antara 0,81 sampai 1,00 = sangat tinggi

Antara 0,61 sampai 0,80 = tinggi

Antara 0,41 sampai 0,60 = cukup

Antara 0,21 sampai 0,40 = rendah

Antara 0,00 sampai 0,20 = sangat rendah

Perhitungan validitas terhadap butir soal setelah dilakukan tes uji coba dengan rumus r *product moment* diperoleh hasil bahwa dari 40 soal terdapat 21 soal yang valid dan 19 soal tidak valid, data dapat dilihat pada Tabel 3.1

Tabel 3. 1 Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
Valid	1,3,6,8,10,13,14,15,16,19,20, 22,23,24,25,29,32,33,35,38,40	21
Tidak Valid	2,4,5,7,9,11,12,17,18,21,26, 27,28,30,31,34,36,37,39	19

c. Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2020:185) instrumen yang reliabilitas adalah instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama dan cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Untuk menguji reliabilitas peneliti menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Kuder dan Richardson yang dihitung dengan menggunakan rumus K-R 11, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

S = Standar deviasi/varians

n = Banyaknya subjek pengikut tes

n = Banyaknya butir soal/ item

p = Proposi subjek yang menjawab item dengan benar

q = Proposi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

Harga r_{11} dengan rumusk K - R11 ini tampak lebih tinggi jika dibandingkan dengan perhitungan dengan teknik - teknik dan rumus lain. Namun apabila dikonsultasikan dengan *r product - moment* tetap masih kecil dari harga r_t oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut tidak reliabel. Berikut adalah klasifikasinya:

$0,81 < R < 1,00$ = sangat tinggi

$0,61 < R < 0,80$ = tinggi

$0,41 < R < 0,60$ = cukup

$0,21 < R < 0,40$ = rendah

$0,00 < R < 0,20$ = sangat rendah

Uji Reliabilitas yang dilakukan dengan rumus *alpha* terhadap soal yang telah peneliti buat, didapatkan nilai $r_{11} = 0,90$. Harga r_{11} dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5% ternyata lebih besar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen soal tersebut *reliabel*. Nilai reliabel dengan $\alpha = 5\%$ dan $n = 19$ maka $r_{11} > r_{tabel}$ sehingga instrumen soal ini dinyatakan reliabel dengan kriteria **Sangat Tinggi**.

d. Daya Pembeda

Rumus yang digunakan untuk menguji daya beda pada instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

D = daya pembeda

JA = Banyaknya Peserta Kelompok Atas

JB = Banyaknya Peserta Kelompok Bawah

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

PA = proporsi kelompok atas yang menjawab dengan benar

PB = proporsi kelompok bawah yang menjawab dengan benar

Berikut adalah rentang nilai daya beda tes soal:

$0,00 < R < 0,20$	= jelek
$0,21 < R < 0,40$	= cukup
$0,41 < R < 0,70$	= baik
$0,71 < R < 1,00$	= baik sekali

(Arikunto, 2013: 232)

Berdasarkan instrumen penelitian yang telah diuji cobakan, maka dilakukan pengujian dan analisis daya pembeda. Berikut adalah hasil pengujian dan analisis daya pembeda yang didapatkan:

Tabel 3. 2 Hasil Uji Daya Pembeda

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
Sangat jelek	2,5,11,12,31	5
Jelek	4,7,9,17,21,26,27,28,30,34,36,37,39	13
Cukup	1,3,6,10,14,15,19,20,25, 29,33,35,38,40	14
Baik	8,13,16,18,22,23,24,32	8
Baik Sekali	-	0

e. Analisis tingkat kesukaran soal

Diperlukan untuk mengetahui apakah soal tersebut mudah, sedang, atau sukar. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Menurut Arikunto (2013: 223) harga indeks kesukaran untuk soal pilihan ganda dapat diperoleh dengan menggunakan rumus berikut:

$$p = \frac{B}{js}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyak siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruhh siswa peserta tes

Klasifikasi taraf kesukaran:

0,00 – 0,30 = sukar

0,31- 0,70 = sedang

0,71- 1,00 = mudah

(Arikunto, 2013: 223)

Perhitungan tingkat kesukaran soal uraian dengan menggunakan MS. Excel yang telah peneliti lakukan, didapatkan hasil yang beragam. Hasil perhitungan tingkat kesukaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
Sukar	21	1
Sedang	1,2,3,4,5,7,9,10,11,14,15,16,17,18,20, 22,23,24,25,26,27,28,29,31,32,33,34, 35,36,38,39,40	32
Mudah	6,8,12,13,19,30,37	7

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis data awal

Analisis data awal yaitu dengan menggunakan uji normalitas yang bertujuan untuk menguji apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Jika sampel berasal dari populasi berdistribusi normal maka analisis datanya menggunakan statistik parametrik dan jika tidak normal maka analisis datanya menggunakan statistik *non parametric*. Untuk mengetahui normalitas suatu sampel dari populasi bisa menggunakan uji *lilliefors*. Hipotesis statistika dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

H_0 = sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

H_a = sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Uji normalitas yang digunakan adalah uji *lilliefors* adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Hasil pengamatan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan rumus $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$, dimana \bar{x} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel.
- b. Untuk setiap bilangan baku digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P(Z \leq z_i)$, jika nilai Z negatif maka nilai $F(z_i)$ adalah $0,5 - z_{tabel}$, jika nilai Z positif maka nilai $F(z_i)$ adalah $0,5 + z_{tabel}$.

- c. Selanjutnya dihitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang $\leq z_i$. Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$, maka: $S(z_i) = \frac{z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$
- d. Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya. Selisih yang paling besar dari harga-harga mutlak merupakan L_o .
- e. Kesimpulan: Jika $L_o < L_{tabel}$ maka H_o diterima yaitu sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Jika $L_o > L_{tabel}$ maka H_o ditolak yaitu sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.
2. Analisis data akhir
- a. Uji Hipotesis

Setelah seluruh data terkumpul, maka data-data tersebut akan dianalisis menggunakan uji T untuk membandingkan nilai sebelum diberi perlakuan dengan nilai sesudah diberi perlakuan (uji *paired samples t-test*). Rumus yang digunakan dalam uji *paired samples t-test* adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{d} - o}{s/\sqrt{n}}$$

Dimana \bar{d} dan s masing-masing adalah rata-rata dan simpangan baku selisih kedua pengukuran, sedangkan n adalah jumlah pasangan data. Uji hipotesis dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan teknik uji-t yang digunakan untuk menguji apakah ada peningkatan kemampuan membaca siswa setelah dilakukan perlakuan dilihat berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*.

Hipotesis diuji dengan taraf signifikansi 5%. Apabila nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ pada tingkat signifikansi 5% maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata – rata nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Akan tetapi, Apabila nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ pada tingkat signifikansi 5% maka terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dengan nilai *posttest*.

b. Uji Ketuntasan Belajar

Uji ketuntasan belajar digunakan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran siswa diukur dengan KKM yang ditentukan. Dalam pengujian tersebut uji ketuntasan belajar menggunakan kriteria ketuntasan belajar sebagai berikut:

1) Ketuntasan belajar individu

Rumus yang digunakan untuk uji ketuntasan belajar individu adalah sebagai berikut:

$$KBI = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah nilai maksimal seluruhnya}} \times 100 \%$$

Siswa dianggap tuntas jika mencapai nilai KBI lebih dari 70%.

2) Ketuntasan belajar klasikal

Rumus yang dapat digunakan untuk uji ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

$$KBK = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100 \%$$

Kelas tersebut dianggap tuntas dalam belajar jika mencapai nilai KBK lebih dari 70%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Tlahab Kecamatan Gemuh Kabupaten Kendal terdapat enam kelas, dimana peneliti melaksanakan penelitian dengan satu kelas yaitu kelas 1 yang terdiri dari 17 siswa. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 yang dilaksanakan tanggal 23 April dan 25 April 2022. Penelitian dilakukan secara tatap muka, peneliti bertindak sebagai pengajar. Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Dimana peneliti melakukan beberapa pertemuan untuk melaksanakan penelitian. Berikut pertemuan yang dilakukan oleh peneliti:

1. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 23 April 2022. Pertemuan pertama siswa tidak diberikan perlakuan atau tidak menggunakan model *team games tournament* berbantu media papan flanel huruf. Siswa hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru dan saat diberikan pertanyaan siswa kurang percaya diri untuk menjawab. Siswa diajak membaca sebuah teks bacaan dalam buku tema 8 namun masih kesulitan dalam membaca dan belum bisa membedakan huruf alfabet secara keseluruhan serta masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

2. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 25 April 2022. Pertemuan kedua ini siswa sudah diberikan model dan media untuk membantu proses penyampaian materi agar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa serta menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Pada pertemuan ini siswa dibagi menjadi 4 kelompok dan belajar dengan *games tournament*, siswa sangat berantusias serta bersemangat mengikuti pembelajaran. Pada saat *games* berlangsung siswa mengenal serta membedakan huruf alfabet sehingga dapat membaca dan menjawab soal yang telah diberikan guru. Sehingga beberapa siswa yang mengalami kesusahan mulai mengenal huruf dan sudah dapat mengeja dan menyusun huruf secara benar menjadi sebuah kata dan kemudian dapat membaca secara baik walaupun masih mengeja dengan pelan-pelan. Pada pertemuan kedua ini terlihat adanya antusias atau rasa tertarik siswa dan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan.

Fokus penelitian ini lebih berpusat terhadap efektivitas model pembelajaran *team games tournament* berbantu media papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca kelas 1 SD. Penelitian ini disusun berdasarkan hasil uji coba instrumen dan data-data saat penelitian. Peneliti menguji coba instrumen yang telah dibuat, uji coba instrumen dalam penelitian ini berjumlah 40 butir soal pilihan ganda. Setelah dilakukan uji coba instrumen, kemudian hasil uji coba instrumen tersebut dilakukan

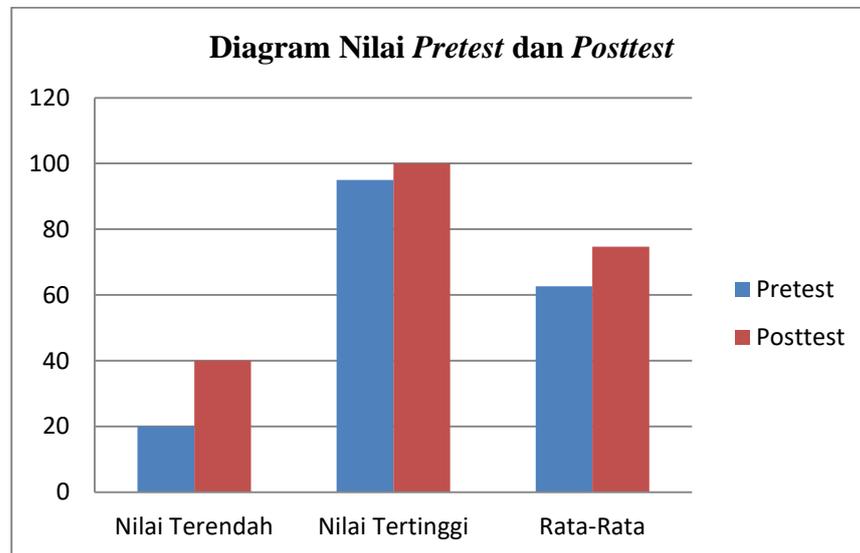
perhitungan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Dari hasil uji tersebut didapatkan 21 soal yang valid maka peneliti bisa menggunakan 20 butir soal yang telah valid dan dapat dipakai dalam penelitian. Pemberian tes tersebut untuk tolak ukur kemampuan membaca siswa, dimana siswa dapat membaca soal diukur dengan keberhasilan mengerjakan soal tersebut. *Pretest* dilakukan pada awal pertemuan untuk mengukur hasil awal yang diperoleh siswa. Selanjutnya siswa diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *team games tournaments* dan media papan flanel huruf. *Posttest* dilaksanakan pada akhir pertemuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa yang telah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *team games tournaments* dan media papan flanel huruf pada saat proses pembelajaran. Hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa diolah dan diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	95	100
Nilai Terendah	20	40
Rata-rata	62,6	74,7

Berdasarkan Tabel 4.1 kemampuan membaca kelas 1 SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal terlihat bahwa nilai *pretest* rata-rata nilai *pretest* adalah 62,6 sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 74,7. Hasil tersebut merupakan hasil yang diperoleh dari penelitian. Kemudian hasil

kemampuan membaca kelas 1 SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal dapat dibuat menjadi diagram seperti berikut:

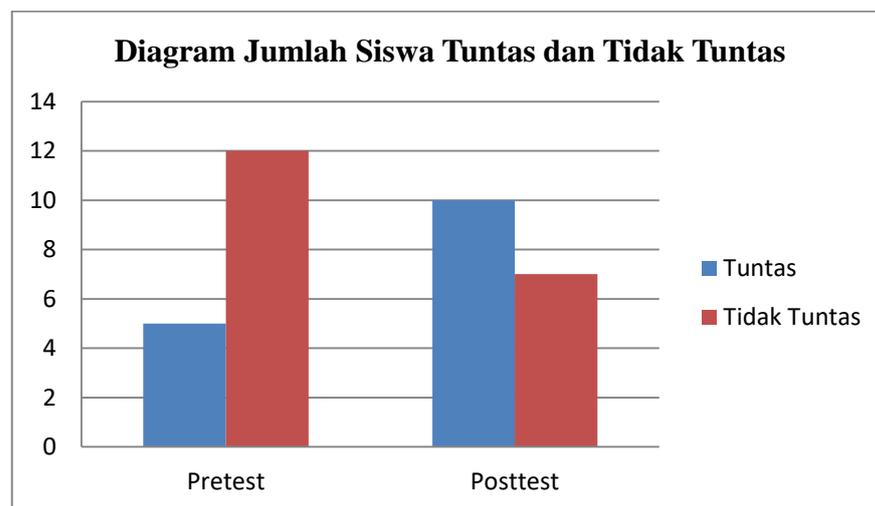


Gambar 4. 1 Diagram Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan diagram pada Gambar 4.1 dapat terlihat hasil yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*. Perbedaan hasil tersebut merupakan gambaran dari apa yang telah diteliti dalam penelitian ini. Terlihat nilai terendah siswa yang sebelumnya tidak mendapat perlakuan dengan mendapat nilai terendah 20 setelah diberi perlakuan menjadi nilai terendah kemampuan membaca pada kelas 1 SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal menjadi 40. Sedangkan pada nilai kemampuan membaca yang tertinggi yang semula nilai tertinggi di kelas tersebut 95 setelah diberi perlakuan menjadi nilai tertinggi di kelas tersebut adalah 100. Dan dari hasil tersebut terlihat rata-rata nilai *pretest* adalah 62,6 dan menjadi nilai *posttest* adalah 74,7. Dengan hasil tersebut terlihat adanya peningkatan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal dengan

perlakuan model *team games tournaments* berbantu media papan flanel huruf sebanyak 11,8.

Keberhasilan sebuah penilaian kemampuan membaca ditentukan dari tuntas atau tidak tuntasnya siswa dalam mengerjakan soal yang telah diberikan. Penilaian tersebut ditentukan dari KKM di SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal yaitu 70. Siswa yang tidak tuntas dalam penilaian *pretest* berjumlah 12 siswa dan siswa yang tuntas berjumlah 5 siswa. Dari banyaknya siswa yang tidak tuntas lalu diberikan perlakuan dengan menggunakan model *team games tournaments* berbantu media papan flanel huruf. Dengan adanya perlakuan siswa yang tidak tuntas dalam penilaian *posttest* berjumlah 7 siswa dan siswa yang tuntas berjumlah 10 siswa. Dari data tersebut dapat disajikan ke dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4. 2 Diagram Jumlah Siswa Tuntas dan Tidak Tuntas

Berdasarkan Gambar 4.2 diagram jumlah siswa tuntas dan tidak tuntas dalam kemampuan membaca kelas 1 SD Negeri Tlahab Kabupaten

Kendal memperlihatkan peningkatan yang ada setelah diberi perlakuan menggunakan model model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf. Dengan begitu terlihat kenaikan yang mampu tuntas dalam kemampuan membaca awalnya hanya 5 menjadi 10 siswa, sehingga kenaikan sebanyak 5 siswa. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya efektivitas model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca yang diukur melalui tes atau butir soal.

B. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas Awal (*Pretest*)

Untuk mengetahui apakah nilai *pretest* berdistribusi normal atau tidak dilakukan uji normalitas. Ketentuan dalam pengujian normalitas menggunakan uji *Liliefors* adalah apabila $L_0 < L_{tabel}$ maka sampel dari populasi berdistribusi normal sedangkan apabila $L_0 > L_{tabel}$ maka sampel dari populasi tidak berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji *Liliefors* dari data nilai *Pretest* yang disajikan dalam Tabel 4.2:

Nilai	L_0	L_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,132	0,206	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 4.2 menunjukkan jika sampel dari data tersebut adalah berdistribusi normal dengan memperlihatkan nilai

pretest dari 17 siswa diperoleh L_0 sebesar 0,132 dan L_{tabel} sebesar 0,206 dengan taraf signifikan 0,05. Dengan begitu $L_0 < L_{tabel}$ maka dengan begitu H_0 diterima. Jadi disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Normalitas Akhir (*Posttest*)

Untuk mengetahui apakah nilai *posttest* berdistribusi normal atau tidak dilakukan uji normalitas. Ketentuan dalam pengujian normalitas menggunakan uji *Liliefors* adalah apabila $L_0 < L_{tabel}$ maka sampel dari populasi berdistribusi normal sedangkan apabila $L_0 > L_{tabel}$ maka sampel dari populasi tidak berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji *Liliefors* dari data nilai *Posttest* yang disajikan dalam Tabel 4.3:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Liliefors Nilai *Posttest*

Nilai	L_0	L_{tabel}	Keterangan
<i>Posttest</i>	0,143	0,206	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan jika sampel dari data tersebut adalah berdistribusi normal dengan memperlihatkan nilai *posttest* dari 17 siswa diperoleh L_0 sebesar 0,143 dan L_{tabel} sebesar 0,206 dengan taraf signifikan 0,05. Dengan begitu $L_0 < L_{tabel}$ maka dengan begitu H_0 diterima. Jadi disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

C. Uji Hipotesis

1. Uji *Paired T-Test*

Setelah melakukan uji analisis data telah membuktikan sampel yang berdistribusi normal, selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Dengan pengujian ini menggunakan Uji *Paired T-Test* atau dengan kata lain uji T. Uji ini digunakan untuk menguji peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan hipotesis seperti berikut:

H_a : adanya efektivitas model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal.

H_0 : tidak adanya efektivitas model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal.

Pengujian hipotesis dengan mengukur nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Dengan penghitungan menggunakan taraf signifikan 5% maka terdapat peningkatan kemampuan membaca siswa. Peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam membaca. Uji T tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.4:

Jumlah Siswa	T_{hitung}	T_{tabel}	Kesimpulan
17	7,470	1,746	H_0 ditolak H_a diterima

Berdasarkan Tabel 4.4 memperlihatkan hasil yang didapat dengan Uji T sebagai tolak ukur keberhasilan kemampuan membaca siswa. Perhitungan tersebut menggunakan taraf signifikan 5% pada SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal yang membuktikan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yang berarti ditolak H_0 dan H_a diterima. Dari hasil tersebut terlihat T_{hitung} sebesar 7,470 dan T_{tabel} sebesar 1,746. jadi kesimpulannya bahwa siswa yang diberi model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf mengalami peningkatan kemampuan membaca.

2. Uji Ketuntasan Belajar

a. Ketuntasan Belajar Individu

Uji ketuntasan belajar secara individu dinyatakan tuntas apabila siswa dapat memenuhi kriteria penilaian yang telah ditentukan yaitu 70, siswa yang mendapatkan nilai minimal 70 dikatakan “Tuntas”. Hasil perhitungan ketuntasan belajar individu dengan *pretest* dan *posttest* pada siswa kode A-10 sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan nilai pretest} &= \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah nilai maksimal seluruhnya}} \times 100 \% \\ &= \frac{60}{100} \times 100 \% \\ &= 60\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan nilai posttest} &= \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah nilai maksimal seluruhnya}} \times 100 \% \\ &= \frac{80}{100} \times 100 \% \\ &= 80\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan siswa kode A-10 dapat disimpulkan bahwa nilai *pretes* memperoleh nilai 60%, maka siswa dengan kode A-10 dikatakan “Tidak Tuntas”. Sedangkan pada nilai *posttest* siswa kode A-10 memperoleh 80% sehingga siswa dengan kode A-10 dikatakan “Tuntas”.

b. Ketuntasan Belajar Klasikal

Pencapaian suatu pembelajaran dilihat dari siswa dapat memahami pembelajaran setidaknya 70%. Jika seluruh siswa memenuhi ketuntasan klasikal ≥ 70 dari ketuntasan yang ditentukan, maka dikatakan “Tuntas”. Pada nilai *pretest* dan *posttest* dapat dihitung menggunakan rumus uji ketuntasan belajar klasikal sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan belajar pretest} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100 \% \\ &= \frac{5}{17} \times 100 \% \\ &= 29,41\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan belajar posttest} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100 \% \\ &= \frac{10}{17} \times 100 \% \\ &= 58,82\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas 17 siswa SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal pada *pretest* hanya 5 siswa yang memenuhi KKM dan 12 siswa belum memenuhi KKM. Sedangkan pada penilaian *pretest* siswa yang memenuhi KKM berjumlah 10 yang

tidak memenuhi KKM berjumlah 7 siswa. Perhitungan klasikal pada *pretest* memperoleh 29,41% dan *posttest* memperoleh 58,82% dari keseluruhan.

D. Pembahasan

Berdasarkan perhitungan analisis statistik pada paparan di atas, maka di dalam pembahasan ini akan dijelaskan mengenai hasil dari analisis data. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya efektivitas model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal.

Pada waktu dilakukan observasi di SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal didapatkan masalah pada pembelajaran di kelas 1 yaitu siswa mengalami kesulitan dalam hal membaca karena belum bisa membedakan huruf alfabet secara keseluruhan serta masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu dilakukan sebuah pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa agar aktif dalam pembelajaran. Peneliti mencoba memberikan solusi dengan memberikan perlakuan dengan menggunakan model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa *One Group Pretest Posttest Design* dengan menggunakan satu kelompok kelas yang akan diukur pengaruh hasil belajar uji *pretest* dan *posttest*.

Hasil belajar *pretest* didapatkan sebelum siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Sedangkan hasil belajar *posttest* didapatkan setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf, sehingga peneliti dapat mengetahui pengaruh hasil belajar siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes yang berisikan 20 soal pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kemampuan membaca siswa pada uji *pretest* didapatkan nilai terendah sebesar 20, nilai tertinggi sebesar 95 dengan nilai rata-rata sebesar 62,64. Siswa yang tuntas di atas KKM 70 pada uji *pretest* sebanyak 5 dan yang tidak tuntas sebanyak 12. Sedangkan pada uji *posttest* di dapatkan nilai terendah sebesar 40, nilai tertinggi sebesar 100 dengan nilai rata-rata sebesar 74,70. Pada hasil uji *posttest* menunjukkan bahwa siswa yang tuntas sebanyak 10 dan yang tidak tuntas sebanyak 7 siswa.

Untuk mengetahui normalitas sampel dari populasi, dalam penelitian ini menggunakan perhitungan uji *liliefors*. Hal ini dilakukan untuk melihat data yang didapatkan pada penelitian ini berdistribusi normal ataukah tidak. Uji normalitas dilakukan dengan data awal (*pretest*) dan data akhir (*posttest*) dengan taraf signifikan 5% dan $n = 17$. Data hasil uji coba normalitas awal (*pretest*) yang mana diuji menggunakan uji Liliefors dengan nilai *pretest* didapatkan hasil $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,132 < 0,206$ dengan $n = 17$ dan $\alpha = 0,05$ sehingga H_0 diterima dan dapat ditarik

kesimpulan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Uji normalitas akhir (*posttest*) ini akan menggunakan nilai siswa setelah diberikan perlakuan. Pada pengujian tahap akhir yang mana menggunakan nilai hasil *posttest*, didapatkan hasil $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,143 < 0,206$ maka H_0 diterima sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis juga dilakukan untuk menguji apakah *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf mampu memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa. Pada pengujian hipotesis ini digunakan uji-t dan didapatkan hasil $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $7,470 > 1,746$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat perbedaan kemampuan membaca siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf yang diterapkan pada siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal.



Gambar 4. 3 penggunaan papan flanel huruf dengan model TGT

Berdasarkan Gambar 4.3 langkah penggunaan model *team games tournaments* diawali dengan penyajian kelas dimana guru menjelaskan materi sesuai dengan buku tematik yaitu tema 8, dalam kegiatan ini siswa harus memperhatikan penjelasan dari guru. Tahap yang ke dua guru

membentuk 1 kelas menjadi 4 kelompok dengan masing-masing anggota berjumlah 4-5. Langkah yang ke tiga proses model TGT dibantu dengan media papan flanel huruf, media tersebut berisi huruf alfabet dan gambar pendukung. Kata yang digunakan peneliti dalam penggunaan media berdasarkan buku guru dan buku tematik siswa tema 8 subtema 1. Kegiatan *games tournaments* dimulai dari guru memberikan gambar kemudian kelompok berlomba-lomba untuk mengangkat tangan, kelompok yang tercepat akan maju ke depan menyusun huruf dan mengeja huruf menjadi kata sesuai gambar. Misalkan guru memberi gambar bulan maka kelompok tersebut harus menyusun dengan mengeja huruf “b-u-l-a-n” selanjutnya membacanya dengan mengeja suku kata “bu-la-n” menjadi bulan. Langkah yang terakhir adalah pemberian penghargaan dimana guru dan siswa menghitung nilai yang diperoleh di setiap kelompok, jika kelompok yang mendapatkan nilai terbanyak maka menjadi peringkat 1. Dasar pemilihan kata yang digunakan dalam media papan flanel huruf yang dibuat stimulus kemampuan membaca siswa kelas 1 yaitu buku guru dan buku tematik siswa tema 8 subtema 1 yang menjelaskan tentang materi peristiwa siang dan malam, sehingga kata yang digunakan dalam media seperti kata bulan, awan, dan matahari.

Berdasarkan hasil analisis data statistik menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa setelah menggunakan model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf. Hasil observasi disesuaikan dengan indikator kemampuan membaca bahwa dengan menggunakan

media papan flanel huruf siswa menjadi lebih mudah mengenal huruf alfabet. Selain itu siswa juga mampu membedakan huruf seperti pada siswa dengan kode A-05 yang awalnya belum bisa membedakan huruf b dan d, akhirnya bisa membedakan huruf tersebut. Kemudian siswa mampu menyusun tiap huruf sehingga menjadi sebuah kata dan siswa mampu mengeja suku kata yang telah dirangkai meskipun belum terlalu lancar. Pada indikator pemahaman makna, siswa yang tuntas dalam mengerjakan *pretest posttest* sudah bisa membaca perkata bahkan kalimat dan memahami maknanya. Namun, dalam hal membaca masih belum lancar dan intonasinya masih kurang. Sedangkan siswa yang belum tuntas hanya mampu membaca kata dengan cara mengeja suku kata sehingga belum bisa memahami kata secara baik. Berdasarkan perhitungan ketuntasan siswa dalam kemampuan membaca dengan KKM sekolah yaitu 70 dari perhitungan di atas 17 siswa SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal pada *pretest* hanya 5 siswa yang memenuhi KKM dan 12 siswa belum memenuhi KKM. Sedangkan pada penilaian *pretest* siswa yang memenuhi KKM berjumlah 10 yang tidak memenuhi KKM berjumlah 7 siswa. Perhitungan klasikal pada *pretest* memperoleh 29,41% dan *posttest* memperoleh 58,82% dari keseluruhan. Manfaat penggunaan media papan flanel huruf dapat membantu siswa lebih mudah mengenal dan membedakan huruf alfabet serta mampu membantu siswa mengeja suku kata menjadi kalimat. Sesuai dengan penelitian yang relevan menurut Sutrisna (2017) model pembelajaran *teams games tournaments* merupakan

salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan oleh guru, dalam proses pembelajaran mengandung unsur permainan dengan melibatkan peran siswa secara aktif sehingga mereka berusaha untuk memahami setiap materi yang diajarkan. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Wicaksono et al. (2020) tentang “Keefektifan Model *Team Games Tournaments* Berbantu Media Koper Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan” dengan hasil penelitian bahwa model *team games tournaments* efektif terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 dibandingkan menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut dibuktikan dari hasil hipotesis menggunakan *uji paired t-test* dengan taraf 5% yaitu T_{Hitung} sebanyak 7,959 dan T_{Tabel} sebanyak 1,729, maka membuktikan $T_{Hitung} > T_{Tabel}$ sehingga ditolak dan H_0 diterima sehingga model *team games tournaments* efektif terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1.

Pembelajaran dengan menggunakan media papan flanel huruf juga dapat mengoptimalkan belajar sehingga hasil kemampuan membaca siswa meningkat, sesuai dengan penelitian yang dilakukan Kahar (2020) tentang “Pengaruh Penggunaan Media Papan Flanel Kata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 19 Landang Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media papan flanel kata berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1. Hal ini menunjukkan bahwa

pengaruh media dengan cara menganalisis data berupa nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji *t-test* menunjukkan bahwa signifikan (2-tailed) $0,001 < 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dan penelitian yang relevan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran. Sehingga model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf efektif terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN KETERBATASAN PENELITIAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf efektif terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1. Hal tersebut dibuktikan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji-t dan didapatkan hasil dengan $db = 16$ dan taraf signifikan $0,05$ $T_{hitung} = 7,470$. Nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $7,470 > 1,746$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata *posttest* yaitu $74,70$ telah melampaui KKM setelah menggunakan model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf. Hasil analisis penggunaan model *team games tournaments* dapat meningkatkan kemampuan membaca dengan berbantu papan flanel huruf yang berisi gambar kemudian dikonversikan dalam bentuk rangkaian alfabet sehingga menjadi stimulus membaca siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya efektivitas model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal setelah diberikan perlakuan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, bahwa adanya efektivitas model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal sehingga saran yang bisa dipaparkan yaitu:

1. Model pembelajaran *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf efektif terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif model dalam pembelajaran
2. Pembelajaran dengan model *team games tournaments* ini dapat dikolaborasikan dengan permainan atau media yang lain sesuai dengan situasi dan kondisi di sekolah.
3. Pembelajaran dengan menggunakan model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf dapat menumbuhkan kerjasama serta motivasi siswa untuk semangat belajar.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam proses penelitian pada siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal pasti memiliki beberapa keterbatasan antara lain:

1. Kemampuan membaca diukur hanya dengan melihat hasil belajar siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal.
2. Penelitian ini juga terbatas pada penggunaan model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta, 2013.
- Dalman. (2013). *Ketrampilan Membaca*. PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2013). *Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widayaiswara*, 6(2), 402–416.
- Fathurrohman, M. (2017). *Model- Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-ruzz Media.
- Hadini, N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur. *Jurnal Empowerment*, 6(1), 19–24.
- Helmiati, D. H. (2017). *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Irdawati; Yunidar; Darmawan. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di Min Buol. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(4), 1–14.
- Isjoni. (2012). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Pustaka Pelajar.
- Iskandarwassid dan Sunendar D. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Remaja Rosdakarya.
- Kahar, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Papan Flanel Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 19 Landang Kecamatan Erem. *Pustakawan Amaluddin Zaihal*, februari. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/19016>
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51.
- Khosibah, S. A., & Dimiyati, D. (2021). Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1860–1869.
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2017). Metode Membaca SAS (Struktural Analitik Sintetik) Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Di Kelas I SDN 79 Pekanbaru. *Jurnal Primary*, 5, 149–157.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Muammar. (2020). Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar. Sanabil.
- Murni. (2017). Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial pada Masa Kanak-

- kanak Awal 2-6 Tahun. *Jurnal Ar Raniry*, 3, 1.
- Nurdyansyah, D. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
- Partijem. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flannel Pintar Kelompok A TK Negeri Pembina Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6, 83–91. <https://journal.uny.ac.id>
- Pratiwi, I. M., & Ariawan, V. A. N. (2017). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Membaca Permulaan Di Kelas Satu Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 69–76.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Sanoë, B. C., Tiatri, S., & Patmonodewo, S. (2019). Efektivitas Pelatihan Bunyi Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 3(2), 440.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuanitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, H. (2016). Membangun Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menghadapi Era MEA. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1(1), 12.
- Sutrisna, G. N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Media Kartu Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Education Action Research*, 1(2), 160.
- Taniredja, Tukiran, D. (2017). *Model model pembelajaran inovatif dan efektif*. Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Angkasa (ed.); Edisi Revi).
- Ulfah, D., Umiasih, E., & Timur, J. (2022). Stimulasi Keterampilan Bahasa Reseptif Anak. *Jurnal Tematik*, 7.
- Wicaksono, F. A., Listyarini, I., & Prasetyo, S. A. (2020). Games Tournaments Berbantu Media Koper Kata Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sd Muhammadiyah 01 Kandangpanjang. *Seminar Pendidikan* .

LAMPIRAN

Lampiran 1

LEMBAR PENGAJUAN JUDUL



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
 Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia
 Telp. (024) 8316377 Faks. 8448217 Email : upgrisng@gmail.com Homepage : www.upgrisng.ac.id

USULAN TEMA DAN PEMBIMBING SKRIPSI

Yth. Ketua Program Studi *)

1. Bimbingan dan Konseling (BK)
2. Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
3. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Auliyatul Fatkhayah

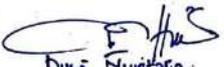
NPM : 18120294

Bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul:

Efektifitas Model Team Games Tournaments Berbantu Papan
Flanel Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I
SD Negeri Tlahab Kendal

Semarang, 15 November 2021
 Yang mengajukan,


Auliyatul Fatkhayah
 NPM 18120294

Menyetujui,	Mengetahui,	
Pembimbing I,	Pembimbing II,	Ketua Program Studi,
 <u>Dina Nuvitas</u> NIP/NPP 0608118601	 <u>Singih Adh. Prasetyo</u> NIP/NPP 148601453	 <u>Susanto, S.Pd., M.Pd.</u> NIP/NPP 987701131

*) Pilih salah satu

Lampiran 2

SURAT IJIN PENELITIAN


UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)

Jalan Sidosodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia
 Telepon (024) 8316377 Faks. 8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgrismg.ac.id

Nomor : 0411/IP-AM/FIP/UPGRIS/III/2022
 Lampiran : 1 (satu) berkas
 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

31 Maret 2022

Yth. Kepala SD Negeri Tlahab
 di Kendal

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Auliyatul Fatkhiyah
 N P M : 18120294
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

**EFEKTIVITAS MODEL TEAM GAMES TOURNAMENTS BERBANTU PAPAN
 FLANEL HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I SD
 NEGERI TLAHAB KENDAL**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan Ijin Penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,

 Mei Fita Asri Untari, S.Pd. M.Pd.
 NPP 098401240

Lampiran 3

SURAT TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI TLAHAB

Jalan Sasemsari No. 20, Desa Tlahab, Kec. Gemuh, Kab. Kendal Kode Pos 51356
Surel : sdn.tlahab@gmail.com

SURAT KETERANGANNomor : *A.2.1.1/0.82/SD/2022**Assalamualaikum warahmatullahi wabarokatuh*

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Nuryati, S.Pd
NIP : 196506051984052002
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD N Tlahab

Menerangkan bahwa :

Nama : Aliyatul Fatkhiyah
NPM : 18120294
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas : PGRI Semarang

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Tlahab dengan judul " Efektivitas model team games tournaments berbantu papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal"

Surat ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya, berlaku terhitung sejak tanggal dikeluarkan dengan ketentuan apabila terdapat kekeliruan akan diadakan pembetulan seperlunya.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarokatuh

Lampiran 4

Lembar Wawancara Guru Kelas 1

Instrumen Wawancara

Petunjuk wawancara:

- Bapak/Ibu diharapkan dapat membaca daftar pertanyaan berikut dengan seksama, dan dapat menjawab sesuai dengan jawaban yang semestinya terjadi.
- Pertanyaan dibuat hanya untuk keperluan pendahuluan penelitian skripsi yang membahas tentang kemampuan membaca siswa kelas 1 (tidak ada maksud tertentu dalam pertanyaan di bawah ini).
- Jawablah pertanyaan sesuai dengan fakta yang ada, guna memperoleh data yang aktual dan akurat untuk penelitian.
- Responden diharapkan dapat mengisi data identitas guna melengkapi lampiran penelitian dan keabsahan data yang diperoleh

Nama : Siti Nuryanti, S.Pd.
 Pekerjaan : Guru kelas 1
 Instansi : SD N Tlahab

- Bagaimana aktivitas belajar membaca siswa di kelas 1?
 Aktivitas belajar membaca kelas 1 sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa dan masih banyak yg rendah
- Bagaimana kemampuan membaca siswa di kelas 1?
 siswa masih belum bisa dalam pengucapan Ny dan Ng, namun masih ada siswa yang belum mengenal dan membedakan huruf.
- Kendala apa saja yang dijumpai bapak/ibu ketika siswa dalam kesulitan membaca?
 karena kemampuan berbeda, sehingga mengakibatkan guru susah untuk melanjutkan pembelajaran dan siswa masih sulit dalam mengeja
- Cara apa saja yang bapak/ibu lakukan untuk menumbuhkan minat membaca pada siswa kelas 1?
 membawa sebuah benda konkrit, misal membawa buah Apel kemudian siswa menulis huruf.
- Sudahkah di sekolah menyediakan fasilitas alat belajar yang menarik minat siswa untuk belajar membaca?
 adanya hanya papan tulis dan gambar-gambar.

6. Apakah di sekolah menyediakan kelengkapan buku pendukung sebagai penunjang kegiatan membaca siswa kelas I?
terdapat buku siswa / tematik, buku LKS, dan buku ejaan
7. Media apa yang bapak/ibu gunakan untuk pembelajaran pada aktivitas pengembangan kemampuan membaca siswa?
Huruf alfabet di poster, dan buku ejaan
8. Strategi seperti apa yang bapak/ibu lakukan untuk siswa yang mempunyai masalah pada kemampuan membaca?
Membaca rawed
9. Apa upaya yang dilakukan bapak/ibu untuk mengatasi siswa yang belum memiliki kemampuan dalam membaca?
Dengan Berkerjasama dengan orangtua siswa
10. Kesalahan apa yang banyak ditemukan pada peserta siswa kelas I dalam belajar membaca?
Belum bisa membedakan huruf, cara membaca Ng dan Ny
11. Bagaimana rata-rata kemampuan membaca siswa dikelas I dalam membaca?
Dari satu kelas yang sudah mulai bisa membaca hanya 45%

Lampiran 5

Lembar observasi Awal Kelas 1

LEMBAR OBSERVASI

Nama sekolah : SD Negeri Tlahab

Kelas : I (Satu)

Hari/tanggal : 14 Desember 2021

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda cek (√) pada kolom yang sesuai!

No.	Aspek penilaian	Keterangan		Kesimpulan
		Ya	Tidak	
I.	Guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas			
1.	Guru menggunakan apersepsi pada saat dimulainya pembelajaran	✓		Guru menggunakan apersepsi sebelum pembelajaran
2.	Guru menggunakan model dalam pembelajaran	✓		menggunakan model ceramah
3.	Penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran		✓	belum menggunakan media untuk siswa aktif
II.	Kegiatan siswa belajar di kelas dalam aspek kegiatan membaca			
1.	Keaktifan siswa dalam bertanya, berfikir, berpendapat, dan berinisiatif		✓	siswa kurang aktif dan percaya diri
2.	Siswa merasa senang dalam pembelajaran	✓		merasa senang saat belajar di luar
3.	Siswa dapat membaca	✓		hanya 45% siswa
4.	Siswa dapat membaca dengan intonasi yang jelas		✓	dari satu kelas hanya 45% siswa yang bisa
III.	Kemampuan siswa dalam membaca			
1.	Siswa mengenal huruf	✓		belum bisa membedakan secara keseluruhan
2.	Siswa dapat menyebutkan fonem		✓	belum bisa
3.	Siswa dapat membaca kata	✓		dengan cara mengaji
4.	Siswa membaca dengan lancar		✓	Masih terbata-bata dan mengaji

Kendal, 14 Desember 2021

Mahasiswa peneliti


 Auliyatul Fatkhayah

NPM 18120294

Lampiran 6

Daftar Nama Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal

No.	Nama	kode	P/L
1	Abbad Nailul Nabhan	A-01	L
2	Aqilla Chelsea Putri Christiani	A-02	P
3	Arum Adzkiya Ulfatunnisa	A-03	P
4	Aufa Nur Fadila	A-04	P
5	Earlyta Arsyfa Salsabila	A-05	P
6	Gusti Zahwans Rihardi	A-06	L
7	Imanita Laili Ramadhani	A-07	P
8	Latifatul Naili	A-08	P
9	Mahesya Mahardwika Ananta	A-09	L
10	Mohammad Syafiq Maulana	A-10	L
11	Muhamad Ilham Gevin Alqaris	A-11	L
12	Muhammad Habilillah Fauqo Nur	A-12	L
13	Muhammad Iqbal Pratama	A-13	L
14	Muhammad Wisnu Wardana	A-14	L
15	Najla Hikmatun Nisa	A-15	P
16	Nur'ain Syifa Rahmadhani	A-16	P
17	Salmahusnul Taqiyya	A-17	P

Lampiran 7**DAFTAR NAMA SISWA UJI COBA SOAL**

No.	Nama	Kode
1	Ahmad Ramadhani	U-01
2	Akifah Ahlam Fakhira	U-02
3	Alena Ismatul Zahra	U-03
4	Annisa Maulidita H	U-04
5	Debby Oktaviana Ayumi	U-05
6	Fitri Ramadhani	U-06
7	Gea Ratna Vurie	U-07
8	Irkham Said	U-08
9	Khrisna Hafidz Al Aqwa	U-09
10	M.Alvin Pratama	U-10
11	Melisa Widyaningrum	U-11
12	Muhammad Air Nakhla	U-12
13	Muhammad Andra Ananta	U-13
14	Muhammad Azmi Azhar	U-14
15	Muhammad Ilham Baihaqi	U-15
16	Muhammad Rouf	U-16
17	Mustafidatul Amaliyah	U-17
18	Nur Khoeriyanto	U-18
19	Rellisio Gilang Galaxsy	U-19
20	Sabria Audy Bilbina	U-20

Lampiran 8

SILABUS TEMATIK KELAS 1

Nama sekolah : SD Negeri Tlahab

Kelas / semester : 1 / 2

Tema 8 : Peristiwa Alam

Subtema 1 : Peristiwa Siang dan Malam

Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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.
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.

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn	1.1 Mensyukuri diterapkannya bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng,	1.1.1 Menerima dan meyakini gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng,	Simbol dan sila Pancasila	<ul style="list-style-type: none">• Bertanya jawab tentang gambar sila Pancasila	Soal-soal pilihan ganda	24 JP	<ul style="list-style-type: none">• Buku siswa• Buku guru• Media

	<p>dan padi kapas sebagai gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.</p> <p>2.1 Bersikap santun, rukun, mandiri, dan percaya diri sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>3.1 Mengenal simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”</p> <p>4.1 Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada Lambang Garuda sila Pancasila</p>	<p>dan padi sebagai lambang negara “Garuda Pancasila”.</p> <p>2.1.1 Menjelaskan dan mempraktikkan sikap yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.1.1 Menjelaskan simbol sila-sila Pancasila yang terdapat pada lambang negara “Garuda Pancasila”.</p> <p>4.1.1 Menyebutkan simbol-simbol sila Pancasila.</p> <p>4.1.2 Menjelaskan</p>		<p>dan berdiskusi untuk mengetahui simbol sila kelima Pancasila</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan contoh pengamalan sila Pancasila 			ajar
--	--	---	--	--	--	--	------

		simbol-simbol sila pancasila.					
Bahasa Indonesia	<p>3.7 Menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.</p> <p>4.7 Menyampaikan penjelasan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai peristiwa siang dan malam dalam teks tulis dan gambar.</p>	<p>3.7.1 Mengidentifikasi kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam.</p> <p>4.7.1 Mendemonstrasikan kosakata yang berkaitan dengan siang dan malam dengan teks tulis dan gambar.</p> <p>4.7.2 Mencontohkan kosakata yang berkaitan dengan siang dan malam dengan teks tulis</p>	Peristiwa Malam dan siang	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks tentang peristiwa siang dan malam hari • Kegiatan tanya jawab dari teks tentang peristiwa siang dan malam hari. • Melakukan permainan untuk menunjukkan kosakata tentang peristiwa malam hari 			

		dan gambar.				
Matematika	<p>3.9 Membandingkan panjang, berat, lamanya waktu, dan suhu menggunakan benda/situasi konkret.</p> <p>4.9 Benda kejadian/keadaan berdasarkan panjang, berat, lamanya waktu, dan suhu.</p>	<p>3.9.1 Menjelaskan cara menentukan panjang, berat, lamanya waktu, dan suhu pada suatu benda.</p> <p>4.9.1 Mengelompokkan benda berdasarkan panjang, berat, lamanya waktu, dan suhu.</p> <p>4.9.2 Menunjukkan hasil persamaan dan perbedaan panjang benda dengan menggunakan alat ukur dengan tepat.</p>	Panjang Benda	<ul style="list-style-type: none"> • Mengukur panjang benda yang ditemukan di sekitar dengan alat ukur tidak baku • Menentukan urutan panjang benda-benda tersebut berdasarkan hasil pengukuran 		
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.2 Mengenal elemen musik melalui lagu.</p> <p>4.2 Menirukan elemen musik melalui lagu</p>	<p>3.2.1 Membedakan tinggi rendah bunyi pada sebuah lagu.</p> <p>4.2.1 Menyanyikan lagu sesuai tempo dengan tepat.</p>	Tinggi rendah nada	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan sebuah lagu “Pemandangan” dengan membedakan tinggi 		

				rendah nada			
Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	<p>3.7 Memahami berbagai pengenalan aktivitas air dan menjaga keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air.</p> <p>4.7 Mempraktikkan berbagai pengenalan aktivitas air dan menjaga keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air.</p>	<p>3.7.2 Mengetahui cara menjaga keselamatan dari aktivitas air.</p> <p>4.7.1 Menunjukkan aktivitas air yang dapat membahayakan keselamatan manusia.</p>	Permainan aktivitas air	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal permainan yang dapat dilakukan pada siang hari • Melakukan aktivitas air saat hari cerah 			

Wali kelas I



SITI NURYANTI, S.Pd.
NIP. 196409181989082001

Kendal, 23 April 2022

Mahasiswa peneliti



AULIYATUL FATKHIYAH
NPM 18120294

Mengetahui,
Kepala sekolah



Lampiran 9

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP PERTEMUAN 1)

Satuan Pendidikan : SD Negeri
 TlahabKelas / Semester : 1 / 2
 Tema : 8. Peristiwa Alam
 Sub Tema : 1. Peristiwa Siang dan Malam
 Muatan Terpadu : PKKn, Bahasa Indonesia, SBDP
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi waktu : 1 x 45 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
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, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Muatan: PPKn

Kompetensi	Indikator
1.1 Mensyukuri ditetapkannya bintang, rantai, pohon, beringin, kepala banteng, dan padi kapas sebagai gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.	1.1.1 Menerima dan meyakini gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi sebagai lambang negara “Garuda Pancasila”.
2.1 Bersikap santun, rukun, mandiri, dan percaya diri sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” dalam kehidupansehari-hari.	2.1.1 Menjelaskan dan mempraktikkan sikap yang sesuai dengan sila- sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

3.1 Mengenal simbol-simbol sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.	3.1.1 Menjelaskan simbol sila-sila Pancasila yang terdapat pada lambang negara “Garuda Pancasila”
--	---

Muatan: Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.7.1 Mengidentifikasi kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam.
4.7 Menyampaikan penjelasan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai peristiwa siang dan malam dalam teks tulis dan gambar.	4.7.1 Mendemonstrasikan kosakata yang berkaitan dengan siang dan malam

Muatan: SBDP

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Mengenal elemen musik melalui lagu.	3.2.1 Membedakan tinggi rendah bunyi pada sebuah lagu.
4.2 Menirukan elemen musik melalui lagu.	4.2.1 Menyanyikan lagu sesuai tempo dengan tepat.

B. TUJUAN

1. Dengan membaca teks dan menyanyi lagu “Matahari Terbenam”, siswa dapat menunjukkan kosakata tentang peristiwa malam hari dengan tepat.
2. Dengan mencermati gambar tentang peristiwa malam hari, siswa dapat menuliskan kosakata tersebut dengan benar.
3. Dengan berdiskusi siswa dapat menyebutkan rumusan sila kelima Pancasila dengan benar.
4. Dengan percaya diri, siswa mendeklamasikan rumusan sila kelima Pancasila di depan kelas dengan benar.

C. MATERI

1. Siswa dapat menunjukkan kosakata tentang peristiwa malam hari dengan tepat.
2. Siswa dapat menuliskan kosa kata tentang peristiwa malam hari dengan benar.
3. Siswa dapat menyebutkan rumusan sila ke lima Pancasila dengan benar.
4. Siswa mendeklamasikan rumusan sila kelima Pancasila dengan benar.

D. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam kepada siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa, Guru bisa menunjuk siswa secara langsung saat di dalam kelas. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 3. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme kepada siswa dengan bersemangat. 4. Mengecek kehadiran siswa dengan mengabsen satu persatu siswa 5. Mengulas dan memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi sebelumnya. 6. Memberikan gambaran terkait pelajaran hari ini dengan memberikan siswa pertanyaan seperti: "apa yang akan kita pelajari hari ini?" 7. Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa serta kebermanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang siang dan malam hari. (<i>Communication</i>) <ol style="list-style-type: none"> a. "Bagaimana warna langit saat malam hari?" b. "Apa yang kita lakukan saat malam hari?" c. "Apa yang terjadi dengan matahari saat malam hari?" dan pertanyaan lainnya hingga siswa mendapat gambaran yang jelas tentang peristiwa malam hari. <p>Ayo Bernyanyi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudian guru menyanyikan lagu "Matahari Terbenam" dengan ketukan dan birama yang tepat. Siswa bernyanyi bersama dengan riang gembira. (<i>Collaborative</i>) 	30 menit



Ayo berlatih

1. Siswa mencari kata-kata yang sesuai untuk peristiwa malam hari. (*creativity and Inovation*)
Caranya dengan mencermati bintang-bintang kata di Buku Siswa. siswa menggunting bintang-bintang kata yang menggambarkan peristiwa malam hari.
2. Guru mengawasi siswa saat menggunakan gunting untuk menggunting bintang-bintang kata.



Ayo Berkreasi

1. Siswa menempelkan bintang-bintang kata pada pohon bintang yang telah disediakan. Mintalah siswa menempelkan bintang-bintang kata sesuai dengan kreativitas mereka. (*creativity and Inovation*)
2. Guru mengawasi siswa saat memakai lem untuk menempelkan bintang-bintang kata.

Ayo Menulis

1. Siswa menuliskan kata-kata yang menggambarkan peristiwa alam sesuai gambar. (*creativity and Inovation*)
 - Matahari Terbenam
 - Bintang
 - Bulan
 - Cerah
 - Langit
2. Jika siswa menuliskan kata-kata lain yang masih terlihat hubungannya dengan gambar dan peristiwa alam, guru pun dapat membenarkannya.

Ayo Berdiskusi

1. Siswa mengamati gambar-gambar yang ada di dinding depan kelas. Kemudian guru memfokuskan siswa untuk melihat Garuda Pancasila.
2. Guru menstimulus siswa dengan pertanyaan-pertanyaan
 - “Apa yang kalian lihat?”
 - “Ada foto siapakah di dinding depan kelas kita?”
 - Gambar burung apakah itu? apa yang terdapat pada dada burung tersebut? (*Communication*)
3. Guru menstimulus ingatan siswa tentang bunyi dari sila-sila Pancasila. (*Communication*)
 - Mintalah siswa menyebutkan bunyi sila pertama.
 - Minta siswa yang lain menyebutkan bunyi sila kedua, dan dilanjutkan sampai sila kelima.
4. Guru memberi apresiasi siswa-siswa yang masih ingat bunyi sila pertama hingga keempat Pancasila. Bunyi sila-sila tersebut telah mereka pelajari pada tema sebelumnya.
5. Guru menanyakan apakah ada siswa yang sudah tahu bunyi sila kelima?
6. Guru membimbing siswa melafalkan bunyi sila kelima, Keadilan Sosial bagi Seluruhh Rakyat Indonesia.

Ayo Mencoba

1. Siswa mengulanginya beberapa kali hingga mereka hafal.
2. Beberapa siswa untuk mendeklaimasikan bunyi sila kelima Pancasila di depan kelas. Minta siswa mendeklaimasikannya dengan suara keras dan intonasi yang tepat.

Ayo Mengamati

1. Siswa untuk mengamati gambar lambang-lambang sila Pancasila.

Ayo Mengamati

Amati gambar lambang dari sila-sila Pancasila.



Setelah mengamati diskusikan bersama temanmu.
Ayo nama lambang dari sila-sila Pancasila?
Tulis hasil diskusimu pada tabel di bawah ini.

Sila	Lambang
Pertama	Bintang
Kedua	
Ketiga	
Keempat	Kepala Banteng
Kelima	

10 Buku Siswa Kelas 1 SD/MI

2. Siswa mendiskusikan gambar yang diamati dengan guru.
3. Siswa menuliskan hasil pengamatannya pada tabel yang telah disediakan di buku tulis. (**Critical Thinking and Problem Solving**)
4. Perwakilan siswa diminta menyampaikan hasil diskusi mereka (**Communication**). Jika jawaban siswa masih kurang tepat, guru dapat mengarahkan siswa untuk menyamakan persepsi dengan siswa.

Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menutup pelajaran dengan menyampaikan bahwa Tuhan menciptakan siang dan malam dengan segala ciri-cirinya. Kita diminta tetap bersyukur semua peristiwa dengan melakukan berbagai aktivitas sesuai waktunya. 2. Guru bersama dengan siswa melakukan refleksi kegiatan hari itu. 3. Sebelum mengakhiri pelajaran, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan seperti: “apa saja yang sudah kita pelajari hari ini?” 4. Guru menyampaikan kesimpulan pelajaran hari itu bersama siswa. 5. Kelas ditutup dengan doa bersama. 	5 menit
-------------------------	---	---------

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Buku siswa
3. Gambar peristiwa malam hari, matahari terbenam, langit gelap, bulan bersinar, bintang-bintang, dan lampu-lampu menyala.
4. Teks Pancasila
5. Teks dan tangga nada lagu “Matahari Terbenam”

G. PENILAIAN

1. Penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat kognitif siswa, penilaian tersebut didasari sebagai berikut:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
Kelancaran membaca	Teknik	Bentuk instrumen	Instrumen
	<i>Posttest</i> (tertulis)	Soal pilihan ganda	Lembar kerja siswa

$$\text{Penilaian} : \frac{\text{Jumlah benar}}{\text{Banyaknya soal}} \times 100$$

Wali kelas I



SITI NURYANTI, S.Pd.
NIP. 196409181989082001

Kendal, 23 April 2022
Mahasiswa peneliti



AULIYATUL FATKHIYAH
NPM 18120294

Mengetahui,
Kepala sekolah




SITI NURYANTI, S.Pd.
NIP. 1966051984052002

Lampiran 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP PERTEMUAN 2)

Satuan Pendidikan : SD N Tlahab
 Kelas / Semester : 1 / 2
 Tema : 8 (Peristiwa Alam)
 Subtema : 1 (Peristiwa Siang dan Malam)
 Muatan Terpadu : PJOK, Bahasa Indonesia
 Pembelajaran ke : 2
 Alokasi waktu : 1 x 45 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
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, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR**Muatan: PJOK**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Memahami berbagai pengenalan aktivitas air dan menjaga keselamatan diri/ orang lain dalam aktivitas air.	3.7.2 Mengetahui cara menjaga keselamatan dari aktivitas air.
4.7 Mempraktikkan berbagai pengenalan aktivitas air dan menjaga keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air.	4.7.1 Menunjukkan aktivitas air yang dapat membahayakan keselamatan manusia.

Muatan: Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.7.1 Mengidentifikasi kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam.
4.7 Menyampaikan penjelasan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai peristiwa siang dan malam dalam teks tulis dan gambar.	4.7.1 Mendemonstrasikan kosakata yang berkaitan dengan siang dan malam dengan teks tulis dan gambar. 4.7.2 Mencontohkan kosakata yang berkaitan dengan siang dan malam dengan teks tulis dan gambar.

C. TUJUAN

1. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa mampu mengenal berbagai jenis aktivitas air dengan tepat.
2. Dengan arahan dari guru, siswa mampu mempraktikkan pengenalan jenis aktivitas air dengan baik.
3. Dengan kegiatan membaca nyaring, siswa mampu mengidentifikasi kalimat yang di dalamnya terdapat kosakata berkaitan dengan peristiwa siang/malam hari dengan benar.
4. Dengan kegiatan mengamati gambar, siswa mampu menuliskan kosakata yang terkait dengan peristiwa siang/malam hari dengan tepat.
5. Dengan mencermati teks bacaan, siswa dapat menulis kalimat peristiwa siang hari dengan huruf tegak bersambung dengan benar.

D. MATERI

6. Siswa mampu mengenal berbagai jenis aktivitas air dengan tepat.
7. Siswa mampu mempraktikkan pengenalan jenis aktivitas air dengan baik.
8. Siswa mampu mengidentifikasi kalimat yang di dalamnya terdapat kosakata berkaitan dengan peristiwa siang/malam hari dengan benar.
9. Siswa mampu menuliskan kosakata yang terkait dengan peristiwa siang/malam hari dengan tepat.
10. Siswa dapat menulis kalimat peristiwa siang hari dengan huruf tegak bersambung dengan benar.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Team Games Tournaments*

Metode : Permainan/games, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 3. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 4. Mengecek kehadiran siswa. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 6. Mengulas sedikit materi sebelumnya. 	10 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang siang dan malam hari. Guru dapat menggunakan pertanyaan-pertanyaan berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. Siapa yang pernah pergi ke pantai? b. Kapan kalian ke pantai? c. Kegiatan apa yang kalian lakukan saat di pantai? d. Apa saja yang kalian lihat di pantai? 2. Setelah siswa siap, siswa diminta membaca teks "Indahnya Suasana Pantai" dengan benar dan lantang. 3. Setelah memperhatikan bacaan siswa mencari dan menuliskan kata-kata yang sesuai kegiatan pada siang hari. 4. Siswa dikelompokkan menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 5-6 siswa. 5. Siswa dikenalkan oleh guru tentang cara menggunakan media papan flanel huruf. Cara penggunaan : <ol style="list-style-type: none"> a. Menentukan kata/kalimat yang akan ditulis 	30 menit

	<p>b. Susunlah huruf-huruf flanel tersebut menjadi sebuah kata dengan cara menempelkan huruf ke papan flanel.</p> <p>6. Siswa dijelaskan oleh guru tata cara bermain <i>games</i>. Cara bermain:</p> <p>a. Setiap kelompok diminta untuk memperhatikan guru.</p> <p>b. Ketika guru menunjukkan gambar, kelompok yang mengetahui gambar tersebut disuruh untuk mengacungkan tangan. Lalu kelompok tersebut maju ke depan.</p> <p>c. Kelompok yang maju diminta untuk menyusun huruf menjadi kata lalu disuruh untuk membacakan hasil susunan.</p> <p>d. Guru juga dapat memberikan kata kemudian siswa berdiskusi gambar yang tepat untuk kata tersebut.</p> <p>e. Jika benar akan diberikan point 100.</p>	
Kegiatan penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran bersama siswa. 2. Guru menutup pelajaran dengan menyampaikan bahwa Tuhan menciptakan siang dan malam dengan segala ciri-cirinya. Kita diminta tetap mensyukuri semua peristiwa dengan melakukan berbagai aktivitas sesuai waktunya. 3. Guru bersama dengan siswa melakukan refleksi kegiatan hari itu. 4. Menyanyikan lagu daerah. 5. Kelas ditutup dengan doa bersama. 	5 menit

B. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
2. Buku siswa
3. Gambar peristiwa siang dan malam
4. Media papan flanel huruf

C. PENILAIAN

Penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca siswa, penilaian tersebut didasari sebagai berikut:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Kelancaran membaca	Teknik	Bentuk instrumen
<i>Posttest</i> (tertulis)		Soal pilihan ganda	Lembar kerja siswa

$$\text{Penilaian} : \frac{\text{Jumlah benar}}{\text{Banyaknya soal}} \times 100$$

Wali kelas I

SITI NURYANTI, S.Pd.
NIP. 196409181989082001

Kendal, 23 April 2022
Mahasiswa peneliti

AULIYATUL FATKHIYAH
NPM 18120294

Mengetahui,
Kepala sekolah



Lampiran 11

KISI-KISI PENILAIAN SOAL

Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar	Tema	: 8 (Peristiwa Alam)
Kurikulum	: 2013	Subtema	: 1 (Peristiwa Siang Dan Malam)
Kelas/semester	: I / 2	Muatan	: Bahasa Indonesia dan PPKn

No	Materi	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Ranah kognitif	Tingkat kesulitan	No. Soal	Bentuk soal
1.	Bahasa Indonesia	3.7 Menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.	1. Menyebutkan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam. 2. Mengidentifikasi gambar dan kata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam. 3. Membedakan kegiatan peristiwa siang dan malam.	C1 C1 C2	Sukar Mudah Mudah	2, 3, 4, 13, 14, 15, 16 1, 10, 20 5, 6,7,8 9, 11, 12, 23, 24,30	Pilihan Ganda Pilihan Ganda Pilihan Ganda

			4. Mencontohkan kegiatan peristiwa siang dan malam.	C2	Sedang	17,18,19, 21, 22 ,26,27,28	Pilihan Ganda
2.	PPKn	1.1 Mensyukuri diterapkannya bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas sebagai gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila 2.1 Bersikap santun, rukun, mandiri, dan percaya diri sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” dalam kehidupan sehari-hari 3.1 Mengenal simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara	1. Mengidentifikasi gambar sila kelima Pancasila 2. Menyebutkan lambang sila-sila pancasila 3. Menyebutkan rumusan sila Pancasila 4. kegiatan pengamalan sila pancasila.	C1 C1 C1 C2	Mudah Mudah Sedang Sukar	33 25 , 32, 29, 35, 38, 31, 40 34, 36, 37, 39	Pilihan Ganda Pilihan Ganda Pilihan Ganda Pilihan Ganda

Lampiran 12

SOAL UJI COBA

Lembar Kerja Peserta Didik

Tema : 8 (Peristiwa Alam) Nama :

Subtema : 1 (Peristiwa siang dan Malam) No Absen :

Semester : 2 (Genap)

Kelas : I (Satu)

Petunjuk pengerjaan soal:

1. Tulislah nama dan no. absen di lembar jawab
2. Berdoa sebelum mengerjakan
3. Kerjakan soal di bawah ini secara individu
4. Pilihlah jawaban a, b atau c dengan memberi tanda silang (x), pilihlah jawaban yang paling tepat!

1.



Gambar di atas menunjukkan suasana pada waktu....

- a. Sore b. Malam c. Siang
2. Matahari terbit pada saat...
 - a. Pagi hari b. Siang hari c. Sore hari
3. Saat siang hari udara terasa
 - a. Sejuk b. Dingin c. Panas
4. Kita bisa melihat matahari bersinar dengan cerah pada...
 - a. Malam b. Siang c. Sore
5. Pada siang hari Rani mematikan lampu terasnya karena pada siang hari sudah ada...
 - a. Sinar bulan b. Cahaya c. Sinar matahari

bintang
6. Matahari terbenam pada saat
 - a. Pagi b. Sore c. Siang
7. Berkerlap-kerlip, bertaburan di malam hari dan ada di atas langit, aku adalah...

16. Permainan apa yang dilakukan oleh Lani...
- a. Bola b. Boneka c. Petak umpet
17. Jenis permainan yang dilakukan di luar rumah adalah.....
- a. Bersepeda b. Ular tangga c. Boneka
18. Kegiatan yang dilaksanakan pada siang hari *kecuali*...
- a. Menjemur pakaian b. Ronda c. Bermain layang-layang
19. Kegiatan yang dilaksanakan pada malam hari yaitu
- a. Mandi b. Bermain c. Tidur

20.



Ibu melakukan kegiatan seperti di gambar setiap pagi.

Kegiatan apa yang dilakukan ibu....

- a. Menjemur pakaian b. Masak c. Mandi
21. Nelayan mencari ikan di...
- a. Sawah b. Sungai c. Laut
22. Aku menerangimu ketika akan tidur.
Aku hidup dengan listrik
Cahayaku tidak begitu terang
Aku adalah....
- a. Selimut b. Lampu tidur c. Gunting
23. Ketika hujan kita harus menggunakan....
- a. Jas hujan b. topi c. Jaket
24. Pada malam hari suasana di jalan-jalan desa akan lebih
- a. Sepi b. Ramai c. Macet
25. Pancasila terdiri dari Sila
- a. Lima b. Enam c. Empat
26. Agar berenang di pantai tidak tenggelam, sebaiknya menggunakan.....
- a. Topi b. Gayung c. Pelampung
27. Benda di pantai untuk membuat rumah-rumahan adalah.....
- a. Pasir laut b. Kerang c. Ember
28. Tempat olahraga renang dilakukan di.....
- a. Lapangan b. Pantai c. Kolam renang
29. Sila kelima dari pancasila berbunyi ...
- a. Ketuhanan Yang Maha Esa b. Persatuan Indonesia c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

30. Olahraga yang dilakukan di air disebut....
 a. Loncat indah b. Berenang c. Bola
31. Padi dan kapas merupakan lambang sila pancasila ke...
 a. Tiga b. Empat c. Lima
32. Lambang sila pertama Pancasila adalah
 a. Bintang b. Kepala banteng c. Pohon beringin

33.



- Gambar di atas merupakan sila kelima dalam Pancasila. Nama lambang Pancasila tersebut adalah....
 a. Padi dan kapas b. Bintang c. Pohon beringin
34. Berikut yang termasuk pengamalan sila pertama adalah...
 a. Adil dengan teman b. Saling menghormati agama teman c. Bertengkar dengan teman
35. Sikap yang sesuai Pancasila sila kelima adalah...
 a. Adil dengan teman b. Berbohong kepada teman c. Bertengkar dengan teman
36. Siswa yang suka berbuat adil akan mempunyai
 a. Banyak teman b. Sedikit teman c. Banyak musuh
37. Contoh sikap yang menunjukkan adab yang baik kepada guru adalah
 a. Membantah ketika dimarahi b. Berkata dengan sopan c. Marah-marah kepada guru
38. Jika teman tidak membawa bekal sebaiknya kita bekal
 a. Membiarkan b. Berbagi c. Menjauhi
39. Bersikap adil harus kita biasakan kepada
 a. Ayah dan ibu saja b. Teman sekelas saja c. Semua orang
40. Aturan sekolah wajib ditaati oleh
 a. Ayah b. Warga sekolah c. Ibu

Lampiran 13**Kunci Jawaban Soal Uji Coba**

- | | |
|-------|-------|
| 1. B | 21. C |
| 2. A | 22. B |
| 3. C | 23. A |
| 4. B | 24. A |
| 5. C | 25. A |
| 6. B | 26. C |
| 7. A | 27. A |
| 8. A | 28. C |
| 9. C | 29. C |
| 10. A | 30. B |
| 11. B | 31. C |
| 12. B | 32. A |
| 13. B | 33. A |
| 14. A | 34. B |
| 15. A | 35. A |
| 16. C | 36. A |
| 17. A | 37. B |
| 18. B | 38. B |
| 19. C | 39. C |
| 20. A | 40. B |

Lampiran 14**Soal Pretest****Lembar Kerja Peserta Didik**

Tema	: 8 (Peristiwa Alam)	Nama	:
Subtema	: 1 (Peristiwa siang dan Malam)	No Absen	:
Semester	: 2 (Genap)	Kelas	: I (Satu)

Petunjuk pengerjaan soal:

1. Tulislah nama dan no. absen di lembar jawab
2. Berdoa sebelum mengerjakan
3. Kerjakan soal di bawah ini secara individu
4. Pilihlah jawaban a, b atau c dengan memberi tanda silang (x), pilihlah jawaban yang paling tepat!

Bahasa Indonesia 3.7

Bacaan di bawah ini digunakan untuk soal nomor 1-4!

Siang hari yang cerah

Hari ini Lani sangat gembira.
Lani membantu ibu memasak di pagi hari.
Setelah itu Lani bermain petak umpet bersama teman-teman.
Matahari bersinar cerah.
Cuaca cerah menambah semangat Lani mencari teman yang sembunyi.

1. Siapa yang membantu ibu saat memasak...
 - a. Ayah
 - b. Lani
 - c. Bibi
2. Lani membantu ibu saat...
 - a. Memasak
 - b. Berkebun
 - c. Menyapu
3. Di pagi dan siang hari kita bisa merasakan panas dari sinar....

- a. Matahari b. Bulan c. Bintang
4. Permainan apa yang dilakukan oleh Lani...
a. Bola b. Boneka c. Petak umpet
5. Ketika hujan kita harus menggunakan....
a. Jas hujan b. topi c. Jaket
6. Olahraga yang dilakukan di air disebut....
a. Loncat indah b. Berenang c. Bola
7. Aku menerangimu ketika akan tidur.
Aku hidup dengan listrik
Cahayaku tidak begitu terang
Aku adalah....
a. Selimut b. Lampu tidur c. Gunting

8.



Gambar di atas menunjukkan suasana pada waktu....

- a. Sore b. Malam c. Siang
9. Saat siang hari udara terasa
a. Sejuk b. Dingin c. Panas

10.



Bentukku sabit.

Aku bersinar pada malam hari.

Sinarku membuat langit terlihat terang.

Berdasarkan gambar dan penjelasan di atas, apa nama gambar tersebut....

- a. Bulan b. Matahari c. Bintang
11. Kegiatan yang dilaksanakan pada malam hari yaitu
- a. Mandi b. Bermain c. Tidur

12.



Ibu melakukan kegiatan seperti di gambar setiap pagi.

Kegiatan apa yang dilakukan ibu....

- a. Menjemur pakaian b. Masak c. Mandi

13. Pagi hari ditunjukkan dengan cuaca

- a. Cerah b. Gelap c. Mendung

PPKn 1.1, 2.1, dan 3.1

14.



Gambar di atas merupakan sila kelima dalam Pancasila. Nama lambang Pancasila tersebut adalah....

- a. Padi dan kapas b. Bintang c. Pohon beringin

15. Sila kelima dari pancasila berbunyi ...

- a. Ketuhanan Yang Maha Esa b. Persatuan Indonesia c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

16. Lambang sila pertama Pancasila adalah

- a. Bintang b. Kepala banteng c. Pohon beringin

17. Aturan sekolah wajib ditaati oleh

- a. Ayah b. Warga sekolah c. Ibu

18. Jika teman tidak membawa bekal sebaiknya kita bekal

- a. Membiarkan b. Berbagi c. Menjauhi

19. Pancasila terdiri dari Sila

- a. Lima b. Enam c. Empat

20. Sikap yang sesuai Pancasila sila kelima adalah....

- a. Adil dengan teman b. Berbohong kepada teman c. Bertengkar dengan teman

Lampiran 15**Kunci jawaban Soal *Posttest***

1. B
2. A
3. A
4. C
5. A
6. B
7. B
8. B
9. C
10. A
11. C
12. A
13. A
14. A
15. C
16. A
17. B
18. B
19. A
20. A

Lampiran 16

Soal *Posttest*

Lembar Kerja Peserta Didik

Tema	: 8 (Peristiwa Alam)	Nama	:
Subtema	: 1 (Peristiwa siang dan Malam)	No Absen	:
Semester	: 2 (Genap)	Kelas	: I (Satu)

Petunjuk pengerjaan soal:

1. Tulislah nama dan no. absen di lembar jawab
2. Berdoa sebelum mengerjakan
3. Kerjakan soal di bawah ini secara individu
4. Pilihlah jawaban a, b atau c dengan memberi tanda silang (x), pilihlah jawaban yang paling tepat!

Bahasa Indonesia 3.7

1.



Bentukku sabit.

Aku bersinar pada malam hari.

Sinarku membuat langit terlihat terang.

Berdasarkan gambar dan penjelasan di atas, apa nama gambar tersebut....

- a. Bulan
 - b. Matahari
 - c. Bintang
2. Kegiatan yang dilaksanakan pada malam hari yaitu
- a. Mandi
 - b. Bermain
 - c. Tidur

3.



Ibu melakukan kegiatan seperti di gambar setiap pagi.

Kegiatan apa yang dilakukan ibu....

- a. Menjemur pakaian b. Masak c. Mandi
4. Pagi hari ditunjukkan dengan cuaca
- a. Cerah b. Gelap c. Mendung

Bacaan di bawah ini digunakan untuk soal nomor 5-8!

Siang hari yang cerah

Hari ini Lani sangat gembira.

Lani membantu ibu memasak di pagi hari.

Setelah itu Lani bermain petak umpet bersama teman-teman.

Matahari bersinar cerah.

Cuaca cerah menambah semangat Lani mencari teman yang sembunyi.

5. Siapa yang membantu ibu saat memasak....
- a. Ayah b. Lani c. Bibi
6. Lani membantu ibu saat....
- a. Memasak b. Berkebun c. Menyapu
7. Di pagi dan siang hari kita bisa merasakan panas dari sinar....
- a. Matahari b. Bulan c. Bintang
8. Permainan apa yang dilakukan oleh Lani...
- a. Bola b. Boneka c. Petak umpet



- Gambar di atas menunjukkan suasana pada waktu....
- a. Sore b. Malam c. Siang
10. Saat siang hari udara terasa
- a. Sejuk b. Dingin c. Panas
11. Aku menerangimu ketika akan tidur.
- Aku hidup dengan listrik
Cahayaku tidak begitu terang
Aku adalah....
- a. Selimut b. Lampu c. Gunting

tidur

12. Ketika hujan kita harus menggunakan....
 a. Jas hujan b. Topi c. Jaket
13. Olahraga yang dilakukan di air disebut....
 a. Loncat indah b. Berenang c. Bola

PPKn 1.1, 2.1, dan 3.1

14. Pancasila terdiri dari Sila
 a. Lima b. Enam c. Empat
15. Lambang sila pertama Pancasila adalah
 a. Bintang b. Kepala banteng c. Pohon beringin

16.



- Gambar di atas merupakan sila kelima dalam Pancasila. Nama lambang Pancasila tersebut adalah....
 a. Padi dan kapas b. Bintang c. Pohon beringin
17. Sila kelima dari pancasila berbunyi ...
 a. Ketuhanan Yang Maha Esa b. Persatuan Indonesia c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
18. Aturan sekolah wajib ditaati oleh
 a. Ayah b. Warga sekolah c. Ibu
19. Jika teman tidak membawa bekal sebaiknya kita bekal
 a. Membiarkan b. Berbagi c. Menjauhi
20. Sikap yang sesuai Pancasila sila kelima adalah....
 a. Adil dengan teman b. Berbohong kepada teman c. Bertengkar dengan teman

Lampiran 17**KUNCI JAWABAN SOAL *POSTTEST***

1. A
2. C
3. A
4. A
5. B
6. A
7. A
8. C
9. B
10. C
11. B
12. A
13. B
14. A
15. A
16. A
17. C
18. B
19. B
20. A

Lampiran 18

Lembar Pedoman Validasi Wawancara

Dosen Ahli 1

Nama Validator : Muhammad Arief Budiman

NPP : 138001409

Jabatan : Dosen

Instansi : UPGRIS

Tanggal Pengisian : 8 Desember 2021

A. Pengantar

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang instrumen validasi yang akan digunakan dalam menilai instrumen penelitian yang berjudul “Efektivitas Model *Team Games Tournaments* Berbantu Papan Flanel Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal”. Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut :

1. Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria

Sangat sesuai	4
Sesuai	3
Tidak sesuai	2
Sangat Tidak sesuai	1
2. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan

B. Validasi Instrumen

Tabel validasi instrumen kemampuan membaca

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian pertanyaan dengan tujuan wawancara				√
2	Pedoman wawancara layak digunakan untuk menganalisis kemampuan membaca				√
3	Pertanyaan mengungkapkan informasi yang relevan				√
4	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda				√
5	Maksud dari pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas				√
6	Pertanyaan sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)				√

C. Komentar umum dan saran

Sudah bagus dan layak digunakan

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar wawancara untuk guru ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba

Mohon dilingkari (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan penilaian Bapak/Ibu.

Semarang, 8 Desember 2021

Validator,



Muhammad Arief Budiman

NPP. 138001409

Lampiran 19

Lembar Validasi Silabus

Dosen Ahli 1

Nama Validator : Muhammad Arief Budiman

Pekerjaan : Dosen

Instansi : UPGRIS

Tanggal Pengisian : 8 april 2022

A. Tujuan

Lembar penilaian validasi ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi yang akan digunakan dalam menilai instrumen pedoman Silabus yang berjudul “Efektivitas Model *Team Games Tournaments* Berbantu Papan Flanel Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal”.

B. Petunjuk Penilaian Validasi

Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut :

1. Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria

Sangat sesuai	5
Sesuai	4
Cukup	3
Kurang sesuai	2
Tidak sesuai	1
2. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	ISI YANG DISAJIKAN					
	a. Mengkaji keterkaitan antara Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran					√
	b. Mengidentifikasi materi yang menunjang KD					√
	c. Pemilihan materi ajar					√
	d. Merumuskan indikator pencapaian kompetensi					√
	e. Menentukan sumber belajar yang disesuaikan SK, KD, serta materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi					√
	f. Penentuan jenis penilaian					√
2.	BAHASA					
	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)					√
3.	WAKTU					
	a. Kesesuaian alokasi yang digunakan					√

D. Komentar umum dan saran

Sudah sesuai dan layak digunakan

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan dapat dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba

Mohon dilingkari (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan penilaian Bapak/Ibu

Semarang, 8 april 2022

Validator,

Muhammad Arief Budiman
NPP. 138001409

Lampiran 20

Lembar Validasi
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
DOSEN AHLI 1

Nama Validator : Muhammad Arief Budiman
 Pekerjaan : Dosen
 Instansi : UPGRIS
 Tanggal Pengisian : 8 april 2022

A. Tujuan

Lembar penilaian validasi ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi yang akan digunakan dalam menilai instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berjudul “Efektivitas Model *Team Games Tournaments* Berbantu Papan Flanel Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal”.

B. Petunjuk Penilaian Validasi

Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut :

1. Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria

Sangat sesuai	5
Sesuai	4
Cukup	3
Kurang sesuai	2
Tidak sesuai	1
2. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN					
	a. Kejelasan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar					√
	b. Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dengan tujuan pembelajaran					√
	c. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran					√
	d. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa					√
2.	ISI YANG DISAJIKAN					
	a. Sistematika penyusunan RPP					√
	b. Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia					√
	c. Kejelasan tahap-tahap kegiatan pembelajaran					√
	d. Kelengkapan instrumen evaluasi (soal, kunci jawaban, pedoman penskoran)					√
3.	BAHASA					
	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)					√
	b. Kesederhanaan struktur kalimat					√
4.	WAKTU					
	a. Kesesuaian alokasi yang digunakan					√
	b. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran					√

D. Komentar umum dan saran

Sudah sesuai dan layak digunakan

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan dapat dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba

Mohon dilingkari (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan penilaian Bapak/Ibu.

Semarang, 8 April 2022

Validator,

A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized, cursive script that is difficult to decipher but appears to be the name of the validator.

Muhammad Arief Budiman

NPP. 138001409

Lampiran 21

**VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN
DOSEN AHLI 1**

Nama Validator : Muhammad Arief Budiman

Pekerjaan : Dosen

Instansi : UPGRIS

Tanggal Pengisian : 8 april 2022

A. Petunjuk :

1. Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria Poin validasi adalah sebagai berikut:

Kurang sekali : 1

Kurang : 2

Cukup : 3

Baik : 4

Sangat baik : 5

2. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan

B. Validasi Instrumen Petunjuk Soal

Tema : 8 (Peristiwa Alam)

Subtema : 1 (Peristiwa Siang dan Malam)

Kelas : 1 (Satu)

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta Didik					√
2.	Kejelasan huruf					√
3.	Istilah sesuai dengan peserta didik dan mudah Dipahami					√
4.	Kesesuaian dengan materi					√
5.	Penentuan penilaian					√
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)					√
7.	Kalimat mudah untuk dipahami peserta didik					√

C. Validasi Instrumen

Penilaian Tema : 8 (Peristiwa Alam)

Subtema : 1 (Peristiwa Siang dan Malam)

Kelas : 1 (Satu)

Tabel validasi instrumen penilaian soal kemampuan membaca

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian KD dan Indikator					√
2.	Soal disajikan secara sistematis					√
3.	Soal sesuai dengan kemampuan siswa					√
4.	Ada petunjuk yang jelas tentang cara pengerjaan soal					√
5.	Soal yang diberikan sesuai dengan kecukupan Waktu					√
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)					√
7.	Bahasa yang digunakan komunikatif					√

D. Komentar umum dan saran

Sudah sesuai dan layak digunakan

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan dapat dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba

Mohon dilingkari (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan penilaian Bapak/Ibu.

Semarang, 8 april 2022

Validator,

Muhammad Arief Budiman

NPP. 138001409

Lampiran 22**Lembar Validasi Silabus****DOSEN AHLI 2**

Nama Validator : Ikha Listyarini
Pekerjaan : Dosen PGSD
Instansi : UPGRIS
Tanggal Pengisian : 8 April 2022

A. Tujuan

Lembar penilaian validasi ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi yang akan digunakan dalam menilai instrumen pedoman Silabus yang berjudul "Efektivitas Model *Team Games Tournaments* Berbantu Papan Flanel Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal".

B. Petunjuk Penilaian Validasi

Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut :

1. Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria
Sangat sesuai : 5
Sesuai : 4
Cukup : 3
Kurang sesuai : 2
Tidak sesuai : 1
2. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	ISI YANG DISAJIKAN					
	a. Mengkaji keterkaitan antar Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran				✓	
	b. Mengidentifikasi materi yang menunjang KD					✓
	c. Pemilihan materi ajar					✓
	d. Merumuskan indikator pencapaian kompetensi					✓
	e. Menentukan sumber belajar yang disesuaikan SK, KD, serta materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi					✓
	f. Penentuan jenis penilaian					✓
2.	BAHASA					
	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)					✓
3.	WAKTU					
	a. Kesesuaian alokasi yang digunakan					✓

D. Komentar umum dan saran

.....

OK - ..

Stap digunakan

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan dapat dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba

Mohon dilingkari (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan penilaian Bapak/Ibu.

Semarang, 8/4/ 2022

Validator,



Ikha Listyarini
NPP. 098502241

Lampiran 23

Lembar Validasi RPP

DOSEN AHLI 2

Nama Validator : Ikha Listyarini
 Pekerjaan : Dosen PGSD
 Instansi : UPGRIS
 Tanggal Pengisian : 8 April 2022

A. Tujuan

Lembar penilaian validasi ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi yang akan digunakan dalam menilai instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berjudul "Efektivitas Model *Team Games Tournaments* Berbantu Papan Flanel Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal".

B. Petunjuk Penilaian Validasi

Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut :

1. Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria

Sangat sesuai	: 5
Sesuai	: 4
Cukup	: 3
Kurang sesuai	: 2
Tidak sesuai	: 1
2. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN					
	a. Kejelasan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar					✓
	b. Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dengan tujuan pembelajaran					✓
	c. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran				✓	
	d. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
2.	ISI YANG DISAJIKAN					
	a. Sistematika penyusunan RPP					✓
	b. Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia					✓
	c. Kejelasan tahap-tahap kegiatan pembelajaran					✓
	d. Kelengkapan instrument evaluasi (soal, kunci jawaban, pedoman penskoran)					✓
3.	BAHASA					
	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)					✓
	b. Kesederhanaan struktur kalimat					✓
4.	WAKTU					
	a. Kesesuaian alokasi yang digunakan					✓
	b. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran					✓

D. Komentar umum dan saran

OK.

Siap digunakan

E. Kesimpulan

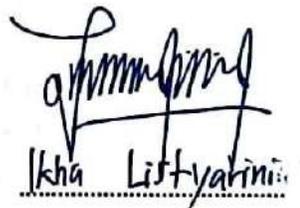
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan dapat dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba

Mohon dilingkari (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan penilaian Bapak/Ibu.

Semarang, 8/9/ 2022

Validator,



Ikha Listyatinis

NPP. 098302241

Lampiran 24

Lembar Validasi Instrumen Penilaian

DOSEN AHLI 2

Nama Validator : Ikha Listyanini
 NIP : 098302241
 Jabatan : Dosen PDS
 Instansi : UPGHS

A. Petunjuk :

1. Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria Poin validasi adalah sebagai berikut:
 Kurang sekali : 1
 Kurang : 2
 Cukup : 3
 Baik : 4
 Sangat baik : 5
2. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan

B. Validasi Instrumen Petunjuk Soal

Tema : 8 (Peristiwa Alam)
 Subtema : 1 (Peristiwa Siang dan Malam)
 Kelas : 1 (Satu)

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik				✓	
2.	Kejelasan huruf					✓
3.	Istilah sesuai dengan peserta didik dan mudah dipahami					✓
4.	Kesesuaian dengan materi					✓
5.	Penentuan penilaian				✓	
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)					✓
7.	Kalimat mudah untuk dipahami peserta didik					✓

C. Validasi Instrumen Penilaian

Tema : 8 (Peristiwa Alam)

Subtema : 1 (Peristiwa Siang dan Malam)

Kelas : 1 (Satu)

Tabel validasi instrumen penilaian soal kemampuan membaca

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian KD dan Indikator					✓
2.	Soal disajikan secara sistematis					✓
3.	Soal sesuai dengan kemampuan siswa				✓	
4.	Ada petunjuk yang jelas tentang cara pengerjaan soal					✓
5.	Soal yang diberikan sesuai dengan kecukupan waktu					✓
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)					✓
7.	Bahasa yang digunakan komunikatif					✓

D. Komentar umum dan saran

OK.
Layak digunakan

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan dapat dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba

Mohon dilingkari (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan penilaian Bapak/Ibu.

Semarang, 8/4/2022

Validator,

Listyarni
Ika Listyarni
NPP 09830224

Lampiran 25

Hasil Uji Validasi Instrumen Penelitian

Ahli Dosen I

No	Intrumen	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Kelayakan	Kategori
1	Validasi instrumen petunjuk soal	33	35	$\frac{33}{35} \times 100\%$ = 94,2%	Baik sekali
2	Validasi instrumen penilaian	34	35	$\frac{34}{35} \times 100\%$ = 97,1%	Baik sekali
3	Validasi rancangan pelaksanaan pembelajaran	58	60	$\frac{58}{60} \times 100\%$ = 96,6%	Baik sekali
4	Validasi silabus	39	40	$\frac{39}{40} \times 100\%$ = 97,5%	Baik sekali

Ahli Dosen 2

No	Intrumen	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	kelayakan	Kategori
1	Validasi instrumen petunjuk soal	35	35	$\frac{35}{35} \times 100\%$ = 100%	Baik sekali
2	Validasi instrumen penilaian	35	35	$\frac{35}{35} \times 100\%$ = 100%	Baik sekali
3	Validasi rancangan pelaksanaan pembelajaran	60	60	$\frac{60}{60} \times 100\%$ = 100%	Baik sekali
4	Validasi silabus	40	40	$\frac{40}{40} \times 100\%$ = 100%	Baik sekali

Lampiran 26

Hasil Soal Uji Coba

SOAL UJI COBA

Lembar Kerja Peserta Didik

Tema	: 8 (Peristiwa Alam)	Nama	: <u>isma</u>
Subtema	: 1 (Peristiwa siang dan Malam)	No Absen	: <u>3</u>
Semester	: 2 (Genap)		

Petunjuk pengerjaan soal:

1. Tulislah nama dan no. absen di lembar jawab
2. Berdoa sebelum mengerjakan
3. Kerjakan soal di bawah ini secara individu
4. Pilihlah jawaban a, b atau c dengan memberi tanda silang (x), pilihlah jawaban yang paling tepat!

1.



Gambar di atas menunjukkan suasana pada waktu....

- a. Sore b. Malam c. Siang
2. Matahari terbit pada saat...
 - a. Pagi hari b. Siang hari c. Sore hari
 3. Saat siang hari udara terasa
 - a. Sejuk b. Dingin c. Panas
 4. Kita bisa melihat matahari bersinar dengan cerah pada...
 - a. Malam b. Siang c. Sore
 5. Pada siang hari Rani mematikan lampu terasnya karena pada siang hari sudah ada...
 - a. Sinar bulan b. Cahaya c. Sinar matahari
 6. Matahari terbenam pada saat
 - a. Pagi b. Sore c. Siang
 7. Berkerlap-kerlip, bertaburan dimalam hari dan ada di atas langit, aku adalah...
 - a. Bintang b. Bulan c. Matahari
 8. Pagi hari ditunjukkan dengan cuaca

9. a. Cerah b. Gelap c. Mendung
 Pelangi muncul pada saat...
 a. Sebelum b. Saat c. Setelah

10.



Bentukku sabit.

Aku bersinar pada malam hari.

Sinarku membuat langit terlihat terang.

Berdasarkan gambar dan penjelasan di atas, apa nama gambar tersebut....?

- a. Bulan b. Matahari c. Bintang
 11. Bermain layang-layang ditempat yang...
 a. Luas b. Tanah lapang c. Sempit
 12. Petani bisa menanam padi saat cuaca...
 a. Panas b. Hujan c. Badai

Digunakan untuk soal nomor 13-16!

Siang hari yang cerah

Hari ini Lani sangat gembira.

Lani membantu ibu memasak di pagi hari.

Setelah itu Lani bermain petak umpet bersama teman-teman.

Matahari bersinar cerah.

Cuaca cerah menambah semangat Lani mencari teman yang sembunyi.

13. Siapa yang membantu ibu saat memasak...
 a. Ayah b. Lani c. Bibi
 14. Lani membantu ibu saat...
 a. Memasak b. Berkebun c. Menyapu
 15. Di pagi dan siang hari kita bisa merasakan panas dari sinar...
 a. Matahari b. Bulan c. Bintang

16. Permainan apa yang dilakukan oleh Lani...
- a. Bola b. Bonka c. Petak umpet
17. Jenis permainan yang dilakukan di luar rumah adalah.....
- a. Bersepeda b. Ular tangga c. Boneka
18. Kegiatan yang dilaksanakan pada siang hari *kecuali*...
- a. Menjemur pakaian b. Ronda c. Bermaian layang-layang
19. Kegiatan yang dilaksanakan pada malam hari yaitu
- a. Mandi b. Bermain c. Tidur

20.



Ibu melakukan kegiatan seperti di gambar setiap pagi.

Kegiatan apa yang dilakukan ibu...

- a. Menjemur pakaian b. Masak c. Mandi
21. Nelayan mencari ikan di...
- a. Sawah b. Sungai c. Laut
22. Aku menerangimu ketika akan tidur.
Aku hidup dengan listrik
Cahayaku tidak begitu terang
Aku adalah....
- a. Selimut b. Lampu tidur c. Gunting
23. Ketika hujan kita harus menggunakan....
- a. Jas hujan b. topi c. Jaket
24. Pada malam hari suasana di jalan-jalan desa akan lebih
- a. Sepi b. Ramai c. Macet
25. Pancasila terdiri dari Sila
- a. Lima b. Enam c. Empat
26. Agar berenang dipantai tidak tenggelam, sebaiknya menggunakan.....
- a. Topi b. Gayung c. Pelampung
27. Benda dipantai untuk membuat rumah-rumahan adalah.....
- a. Pasir laut b. Kerang c. Ember
28. Tempat olahraga renang dilakukan di.....
- a. Lapangan b. Pantai c. Kolam renang
29. Sila kelima dari pancasila berbunyi ...

- a. Ketuhanan Yang Maha Esa b. Persatuan Indonesia c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
30. Olahraga yang dilakukan di air disebut
 a. Loncat indah b. Berenang c. Bola
31. Padi dan kapas merupakan lambang sila Pancasila ke...
 a. Tiga b. Empat c. Lima
32. Lambang sila pertama Pancasila adalah
 a. Bintang b. Kepala banteng c. Pohon beringin

33.



Gambar di atas merupakan sila kelima dalam Pancasila. Nama lambang Pancasila tersebut adalah...

- a. Padi dan kapas b. Bintang c. Pohon beringin
34. Berikut yang termasuk pengamalan sila pertama adalah...
 a. Adil dengan teman b. Saling menghormati agama teman c. Bertengkar dengan teman
35. Sikap yang sesuai Pancasila sila kelima adalah...
 a. Adil dengan teman b. Berbohong kepada teman c. Bertengkar dengan teman
36. Siswa yang suka berbuat adil akan mempunyai
 a. Banyak teman b. Sedikit teman c. Banyak musuh
37. Contoh sikap yang menunjukkan adab yang baik kepada guru adalah
 a. Membantah ketika dimarahi b. Berkata dengan sopan c. Marah-marah kepada guru
38. Jika teman tidak membawa bekal sebaiknya kita bekal
 a. Membiarkan b. Berbagi c. Menjauhi
39. Bersikap adil harus kita biasakan kepada
 a. Ayah dan ibu saja b. Teman sekelas saja c. Semua orang
40. Aturan sekolah wajib ditaati oleh
 a. Ayah b. Warga sekolah c. Ibu

Lampiran 27

TABEL VALIDITAS, RELIABILITAS, TARAF KESUKARAN DAN DAYA PEMBEDA SOAL UJI COBA

NO	KODE	BUTIR SOAL																																								Y	Y2		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40				
1	U-01	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	1225
2	U-02	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	35	1225	
3	U-03	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	32	1024
4	U-04	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	27	729	
5	U-05	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	33	1089		
6	U-06	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	31	961
7	U-07	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	24	576	
8	U-08	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	841	
9	U-09	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	22	484		
10	U-10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	1225		
11	U-11	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	26	676	
12	U-12	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	19	361		
13	U-13	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	33	1089		
14	U-14	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	15	225		
15	U-15	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	16	256		
16	U-16	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	16	256		
17	U-17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	24	576			
18	U-18	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	28	784		
19	U-19	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	17	289		
20	U-20	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	10	100			
	JUMLAH	13	12	14	11	14	15	14	15	14	14	10	17	15	13	11	13	9	13	15	13	4	11	11	7	14	14	13	14	13	16	11	11	14	13	14	12	17	12	11	10	507	13991		

VALIDITAS	$\sum X$	13	12	14	11	14	15	14	15	14	14	10	17	15	13	11	13	9	13	15	13	4	11	11	7	14	14	13	14	13	16	11	11	14	13	14	12	17	12	11	10			
	$\sum Y$	507																																										
	$\sum XY$	169	144	196	121	196	225	196	225	196	196	100	289	225	169	121	169	81	169	225	169	16	121	121	49	196	196	169	196	169	256	121	121	196	169	196	144	289	144	121	100			
	$\sum X^2$	380	295	408	299	355	423	374	424	371	394	261	426	423	378	333	373	235	357	417	369	113	330	328	224	393	383	352	377	372	419	264	321	394	339	395	305	442	352	294	299			
	$\sum Y^2$	13	12	14	11	14	15	14	15	14	14	10	17	15	13	11	13	9	13	15	13	4	11	11	7	14	14	13	14	13	16	11	11	14	13	14	12	17	12	11	10			
	N	20																																										
	$\sum XY$	7600	5900	8160	5980	7100	8460	7480	8480	7420	7880	5220	8520	8460	7560	6660	7460	4700	7140	8340	7380	2260	6600	6560	4480	7860	7660	7040	7540	7440	8380	5280	6420	7880	6780	7900	6100	8940	7040	5880	5980			
	$\sum XY^2$	260	240	280	220	280	300	280	300	280	280	200	340	300	260	220	260	180	260	300	260	80	220	220	140	280	280	260	280	260	320	220	220	280	260	280	240	340	240	220	200			
	$\sum Y^2$	13991																																										
	$\sum Y^2$	279820																																										
	$\sum Y^2$	257049																																										
	$\sum XY - \frac{\sum X \sum Y}{N}$	866	-316	908	282	-152	690	228	710	168	628	40	-286	690	826	962	726	38	406	570	646	188	902	862	854	608	408	306	288	706	92	-418	722	628	46	648	-116	34	824	182	800			
	$\sum XY^2 - \frac{\sum X \sum Y^2}{N}$	91	96	84	99	84	75	84	75	84	84	100	51	75	91	99	91	99	91	75	91	64	99	99	91	84	84	91	84	91	64	99	99	84	91	84	96	51	96	99	100			
$\sum XY^2 - \frac{\sum X \sum Y^2}{N}$	22771																																											
r_{xy}	0,6259485	-0,2215259	0,68048609	0,19467248	-0,113914	0,54725722	0,17087096	0,56311975	0,12290491	0,47064456	0,0274747	-0,2750768	0,54725722	0,59474719	0,66409547	0,52274989	0,02623246	0,29233336	0,45208026	0,46514126	0,16141389	0,6226758	0,59506268	0,61490811	0,45565588	0,30576908	0,22033007	0,215837	0,50834324	0,07889978	-0,2885571	0,49841677	0,47064456	0,03312151	0,48563324	-0,0813196	0,03270144	0,57764982	0,12563968	0,5494941				
Rtabel	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444				
STATUS	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid			
RELIABILITAS	n=	20																																										
	n-1=	19																																										
	p=	0,65	0,6	0,7	0,55	0,7	0,75	0,7	0,75	0,7	0,7	0,5	0,85	0,75	0,65	0,55	0,65	0,45	0,65	0,75	0,65	0,2	0,55	0,55	0,35	0,7	0,7	0,65	0,7	0,65	0,8	0,55	0,55	0,7	0,65	0,7	0,6	0,85	0,6	0,55	0,5			
	q=	0,35	0,4	0,3	0,45	0,3	0,25	0,3	0,25	0,3	0,3	0,5	0,15	0,25	0,35	0,45	0,35	0,55	0,35	0,25	0,35	0,8	0,45	0,45	0,65	0,3	0,3	0,35	0,2	0,45	0,45	0,3	0,35	0,3	0,4	0,15	0,4	0,45	0,5					
	pg=	0,2275	0,24	0,21	0,2475	0,21	0,1875	0,21	0,1875	0,21	0,21	0,25	0,1275	0,1875	0,2275	0,2475	0,2275	0,2475	0,2275	0,1875	0,2275	0,16	0,2475	0,2475	0,2275	0,21	0,21	0,2275	0,21	0,2275	0,16	0,2475	0,2475	0,21	0,2275	0,21	0,24	0,1275	0,24	0,2475	0,25			
	$\sum P$	8,6725																																										
	S2	59,9236842																																										
r11	0,90028869																																											
Rtabel	0,444																																											
keterangan	sangat tinggi																																											
DAYA BEDA	B	13	12	14	11	14	15	14	15	14	14	10	17	15	13	11	13	9	13	15	13	4	11	11	7	14	14	13	14	13	16	11	11	14	13	14	12	17	12	11	10			
	S	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
P	0,65	0,6	0,7	0,55	0,7	0,75	0,7	0,75	0,7	0,7	0,5	0,85	0,75	0,65	0,55	0,65	0,45	0,65	0,75	0,65	0,2	0,55	0,55	0,35	0,7	0,7	0,65	0,7	0,65	0,8	0,55	0,55	0,7	0,65	0,7	0,6	0,85	0,6	0,55	0,5				
KETERANGAN	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	MUDAH	SEDANG	MUDAH	SEDANG	SEDANG	SEDANG	MUDAH	MUDAH	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	MUDAH	SEDANG	SEDANG	SUKAR	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	MUDAH	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	MUDAH	SEDANG	SEDANG	SEDANG		
TARAF RESUKRANI	BA	8	5	9	6	6	9	7	10	8	9	4	8	10	8	7	9	5	9	9	8	2	8	9	6	9	8	7	8	8	9	5	8	9	7	9	7	9	8	6	7			
	BB	5	7	5	5	8	6	7	5	6	5	6	9	5	5	4	4	4	4	6	5	2	3	2	1	5	6	6	6	5	7	6	3	5	6	5	5	8	4	5	3			
	JA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
	IB	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
	D	0,3	-0,2	0,4	0,1	-0,2	0,3	0	0,5	0,2	0,4	-0,2	-0,1	0,5	0,3	0,3	0,5	0,1	0,5	0,3	0,3	0	0,5	0,7	0,5	0,4	0,2	0,2	0,1	0,2	0,3	0,2	-0,1	0,5	0,4	0,1	0,4	0,2	0,1	0,4	0,1	0,4		
KETERANGAN	CUKUP	SANGAT JEK	CUKUP	JEK	SANGAT JEK	CUKUP	JEK	BAIK	JEK	CUKUP	SANGAT JEK	SANGAT JEK	BAIK	CUKUP	CUKUP	BAIK	JEK	BAIK	CUKUP	CUKUP	JEK	BAIK	BAIK	CUKUP	JEK	JEK	JEK	CUKUP	JEK	SANGAT JEK	BAIK	CUKUP	JEK	CUKUP	JEK	CUKUP	JEK	JEK	CUKUP	JEK	CUKUP			
KRITERIA	DIPAKAI	DIBUANG	DIPAKAI	DIBUANG	DIBUANG	DIPAKAI	DIBUANG	DIPAKAI	DIBUANG	DIPAKAI	DIBUANG	DIBUANG	DIPAKAI	DIPAKAI	DIPAKAI	DIPAKAI	DIBUANG	DIBUANG	DIPAKAI	DIPAKAI	DIBUANG	DIPAKAI	DIPAKAI	DIPAKAI	DIPAKAI	DIBUANG	DIBUANG	DIBUANG	DIPAKAI	DIBUANG	DIBUANG	DIPAKAI	DIPAKAI	DIBUANG	DIPAKAI	DIPAKAI	DIBUANG	DIBUANG	DIPAKAI	DIBUANG	DIPAKAI	DIPAKAI		

Lampiran 28

REKAPITULASI VALIDITAS UJI COBA SOAL

NO. SOAL	R xy	R tabel	STATUS	NO SOAL	R xy	R tabel	STATUS
1	0,623549	0,444	Valid	21	0,161414	0,444	Tidak Valid
2	-0,22153	0,444	Tidak Valid	22	0,622676	0,444	Valid
3	0,680486	0,444	Valid	23	0,595063	0,444	Valid
4	0,194672	0,444	Tidak Valid	24	0,614908	0,444	Valid
5	-0,11391	0,444	Valid	25	0,455656	0,444	Valid
6	0,547257	0,444	Valid	26	0,305769	0,444	Tidak Valid
7	0,170871	0,444	Tidak Valid	27	0,22033	0,444	Tidak Valid
8	0,56312	0,444	Valid	28	0,215837	0,444	Tidak Valid
9	0,125905	0,444	Tidak Valid	29	0,508343	0,444	Valid
10	0,470645	0,444	Valid	30	0,07899	0,444	Tidak Valid
11	0,027475	0,444	Tidak Valid	31	-0,28856	0,444	Tidak Valid
12	-0,27508	0,444	Tidak Valid	32	0,498417	0,444	Valid
13	0,547257	0,444	Valid	33	0,470645	0,444	Valid
14	0,594747	0,444	Valid	34	0,033122	0,444	Tidak Valid
15	0,664095	0,444	Valid	35	0,485633	0,444	Valid
16	0,522744	0,444	Valid	36	-0,08132	0,444	Tidak Valid
17	0,026232	0,444	Tidak Valid	37	0,032701	0,444	Tidak Valid
18	0,292333	0,444	Tidak Valid	38	0,57765	0,444	Valid
19	0,452082	0,444	Valid	39	0,12564	0,444	Tidak Valid
20	0,465141	0,444	Valid	40	0,549494	0,444	Valid

Lampiran 29

REKAPITULASI TARAF KESUKARAN UJI COBA SOAL

NO. SOAL	TARAF KESUKARAN	KRITERIA	NO. SOAL	TARAF KESUKARAN	KRITERIA
1	0,65	SEDANG	21	0,2	SUKAR
2	0,6	SEDANG	22	0,55	SEDANG
3	0,7	SEDANG	23	0,55	SEDANG
4	0,55	SEDANG	24	0,35	SEDANG
5	0,7	SEDANG	25	0,7	SEDANG
6	0,75	MUDAH	26	0,7	SEDANG
7	0,7	SEDANG	27	0,65	SEDANG
8	0,75	MUDAH	28	0,7	SEDANG
9	0,7	SEDANG	29	0,65	SEDANG
10	0,7	SEDANG	30	0,8	MUDAH
11	0,5	SEDANG	31	0,55	SEDANG
12	0,85	MUDAH	32	0,55	SEDANG
13	0,75	MUDAH	33	0,7	SEDANG
14	0,65	SEDANG	34	0,65	SEDANG
15	0,55	SEDANG	35	0,7	SEDANG
16	0,65	SEDANG	36	0,6	SEDANG
17	0,45	SEDANG	37	0,85	MUDAH
18	0,65	SEDANG	38	0,6	SEDANG
19	0,75	MUDAH	39	0,55	SEDANG
20	0,65	SEDANG	40	0,5	SEDANG

Lampiran 30

REKAPITULASI DAYA PEMBEDA SOAL UJI COBA

NO. SOAL	DAYA PEMBEDA	KRITERIA	NO. SOAL	DAYA PEMBEDA	KRITERIA
1	0,3	CUKUP	21	0	JELEK
2	-0,2	SANGAT JELEK	22	0,5	BAIK
3	0,4	CUKUP	23	0,7	BAIK
4	0,1	JELEK	24	0,5	BAIK
5	-0,2	SANGAT JELEK	25	0,4	CUKUP
6	0,3	CUKUP	26	0,2	JELEK
7	0	JELEK	27	0,1	JELEK
8	0,5	BAIK	28	0,2	JELEK
9	0,2	JELEK	29	0,3	CUKUP
10	0,4	CUKUP	30	0,2	JELEK
11	-0,2	SANGAT JELEK	31	-0,1	SANGAT JELEK
12	-0,1	SANGAT JELEK	32	0,5	BAIK
13	0,5	BAIK	33	0,4	CUKUP
14	0,3	CUKUP	34	0,1	JELEK
15	0,3	CUKUP	35	0,4	CUKUP
16	0,5	BAIK	36	0,2	JELEK
17	0,1	JELEK	37	0,1	JELEK
18	0,5	BAIK	38	0,4	CUKUP
19	0,3	CUKUP	39	0,1	JELEK
20	0,3	CUKUP	40	0,4	CUKUP

Lampiran 31

DAFTAR NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST*

No.	Nama	Kode	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Abbad Nailul Nabhan	A-01	45	60
2	Aqilla Chelsea Putri Christiani	A-02	95	100
3	Arum Adzkiya Ulfatunnisa	A-03	80	95
4	Aufa Nur Fadila	A-04	30	50
5	Earlyta Arsyfa Salsabila	A-05	20	40
6	Gusti Zahwans Rihardi	A-06	90	95
7	Imanita Laili Ramadhani	A-07	65	75
8	Latifatul Naili	A-08	95	100
9	Mahesya Mahardwika Ananta	A-09	45	60
10	Mohammad Syafiq Maulana	A-10	60	80
11	Muhamad Ilham Gevin Alqaris	A-11	35	60
12	Muhammad Habilillah Fauqo Nur	A-12	95	95
13	Muhammad Iqbal Pratama	A-13	70	75
14	Muhammad Wisnu Wardana	A-14	60	70
15	Najla Hikmatun Nisa	A-15	45	55
16	Nur'ain Syifa Rahmadhani	A-16	65	75
17	Salmahusnul Taqiyya	A-17	70	85

Lampiran 32

HASIL *PRETEST* TERTINGGI DAN TERENDAHHASIL *PRETEST* TERTINGGI

95

Soal *Pretest*

Lembar Kerja Peserta Didik

Tema	: 8 (Peristiwa Alam)	Nama	: N. Rizki.....
Subtema	: 1 (Peristiwa siang dan Malam)	No Absen	: 8.....
Semester	: 2 (Genap)	Kelas	: I (Satu)

Petunjuk pengerjaan soal:

1. Tulislah nama dan no. absen di lembar jawab
2. Berdoa sebelum mengerjakan
3. Kerjakan soal di bawah ini secara individu
4. Pilihlah jawaban a, b atau c dengan memberi tanda silang (x), pilihlah jawaban yang paling tepat!

Bahasa Indonesia 3.7

Bacaan di bawah ini digunakan untuk soal nomor 1-4!

Siang hari yang cerah

Hari ini Lani sangat gembira.
Lani membantu ibu memasak di pagi hari.
Setelah itu Lani bermain petak umpet bersama teman-teman.
Matahari bersinar cerah.
Cuaca cerah menambah semangat
Lani mencari teman yang sembunyi.

1. Siapa yang membantu ibu saat memasak....
 - a. Ayah
 - b. Lani
 - c. Bibi

2. Lani membantu ibu saat....
 a. Memasak b. Berkebun c. Menyapu
3. Di pagi dan siang hari kita bisa merasakan panas dari sinar....
 a. Matahari b. Bulan c. Bintang
4. Permainan apa yang dilakukan oleh Lani...
 a. Bola b. Boneka c. Petak umpet
5. Ketika hujan kita harus menggunakan....
 a. Jas hujan b. topi c. Jaket
6. Olahraga yang dilakukan di air disebut....
 a. Loncat indah b. Berenang c. Bola
7. Aku menerangimu ketika akan tidur.
 Aku hidup dengan listrik
 Cahayaku tidak begitu terang
 Aku adalah....
 a. Selimut b. Lampu tidur c. Gunting



Gambar di atas menunjukkan suasana pada waktu....

- a. Sore b. Malam c. Siang
9. Saat siang hari udara terasa
 a. Sejuk b. Dingin c. Panas



Bentukku sabit.

Aku bersinar pada malam hari.

Sinarku membuat langit terlihat terang.

Berdasarkan gambar dan penjelasan di atas, apa nama gambar tersebut....

- a. Bulan b. Matahari c. Bintang
11. Kegiatan yang dilaksanakan pada malam hari yaitu
- a. Mandi b. Bermain c. Tidur

12.



Ibu melakukan kegiatan seperti di gambar setiap pagi.

Kegiatan apa yang dilakukan ibu....

- a. Menjemur pakaian b. Masak c. Mandi
13. Pagi hari ditunjukkan dengan cuaca
- a. Cerah b. Gelap c. Mendung

PPKn 1.1, 2.1, dan 3.1

14.



Gambar di atas merupakan sila kelima dalam Pancasila. Nama lambang Pancasila tersebut adalah....

- a. Padi dan kapas b. Bintang c. Pohon beringin
15. Sila kelima dari Pancasila berbunyi ...
- a. Ketuhanan Yang Maha Esa b. Persatuan Indonesia c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

16. Lambang sila pertama Pancasila adalah

- a. Bintang b. Kepala banteng c. Pohon beringin

17. Aturan sekolah wajib ditaati oleh

- a. Ayah b. Warga sekolah c. Ibu

18. Jika teman tidak membawa bekal sebaiknya kita bekal

- a. Membiarkan b. Berbagi c. Menjauhi

19. Pancasila terdiri dari Sila

- a. Lima b. Enam c. Empat

20. Sikap yang sesuai Pancasila sila kelima adalah....

- a. Adil dengan teman b. Berbohong kepada teman c. Bertengkar dengan teman

$$\frac{19}{20} \times 100 = 95$$

HASIL PRETEST TERENDAH

20

Soal Pretest

Lembar Kerja Peserta Didik

Tema	: 8 (Peristiwa Alam)	Nama	: B. L. J.
Subtema	: 1 (Peristiwa siang dan Malam)	No Absen	: 5
Semester	: 2 (Genap)	Kelas	: I (Satu)

Petunjuk pengerjaan soal:

1. Tulislah nama dan no. absen di lembar jawab
2. Berdoa sebelum mengerjakan
3. Kerjakan soal di bawah ini secara individu
4. Pilihlah jawaban a, b atau c dengan memberi tanda silang (x), pilihlah jawaban yang paling tepat!

Bahasa Indonesia 3.7

Bacaan di bawah ini digunakan untuk soal nomor 1-4!

Siang hari yang cerah

Hari ini Lani sangat gembira.

Lani membantu ibu memasak di pagi hari.

Setelah itu Lani bermain petak umpet bersama teman-teman.

Matahari bersinar cerah.

Cuaca cerah menambah semangat

Lani mencari teman yang sembunyi.

1. Siapa yang membantu ibu saat memasak....

a. Ayah

b. Lani

Bibi

2. Lani membantu ibu saat....

- Memasak b. Berkebun c. Menyapu

3. Di pagi dan siang hari kita bisa merasakan panas dari sinar....

- a. Matahari Bulan c. Bintang

4. Permainan apa yang dilakukan oleh Lani...

- a. Bola Boneka Petak umpet

5. Ketika hujan kita harus menggunakan....

- a. Jas hujan b. topi c. Jaket

6. Olahraga yang dilakukan di air disebut....

- a. Loncat indah b. Berenang c. Bola

7. Aku menerangimu ketika akan tidur.

Aku hidup dengan listrik

Cahayaku tidak begitu terang

Aku adalah....

- a. Selimut b. Lampu tidur Gunting

8.



Gambar di atas menunjukkan suasana pada waktu....

- a. Sore Malam c. Siang

9. Saat siang hari udara terasa

- a. Sejuk b. Dingin Panas

10.



Bentukku sabit.

Aku bersinar pada malam hari.

Sinarku membuat langit terlihat terang.

Berdasarkan gambar dan penjelasan di atas, apa nama gambar tersebut....

- a. Bulan ~~X~~ Matahari ~~X~~ Bintang

11. Kegiatan yang dilaksanakan pada malam hari yaitu

- a. Mandi b. Bermain c. Tidur

12.



Ibu melakukan kegiatan seperti di gambar setiap pagi.

Kegiatan apa yang dilakukan ibu....

- ~~X~~ Menjemur ~~X~~ Masak c. Mandi
pakaian

13. Pagi hari ditunjukkan dengan cuaca

- ~~X~~ a. Cerah b. Gelap c. Mendung

PPKn 1.1, 2.1, dan 3.1

14.



Gambar di atas merupakan sila kelima dalam Pancasila. Nama lambang Pancasila tersebut adalah....

- ~~X~~ a. Padi dan b. Bintang c. Pohon beringin
kapas

15. Sila kelima dari pancasila berbunyi ...

- a. Ketuhanan b. Persatuan ~~X~~ c. Keadilan sosial bagi seluruh
Yang Maha Indonesia rakyat Indonesia
Esa

16. Lambang sila pertama Pancasila adalah

- a. Bintang Kepala banteng c. Pohon beringin
17. Aturan sekolah wajib ditaati oleh
a. Ayah b. Warga sekolah c. Ibu
18. Jika teman tidak membawa bekal sebaiknya kita bekal
a. Membiarkan b. Berbagi Menjauhi
19. Pancasila terdiri dari Sila
 Lima b. Enam c. Empat
20. Sikap yang sesuai Pancasila sila kelima adalah....
a. Adil dengan teman b. Berbohong kepada teman c. Bertengkar dengan teman

$$\frac{4}{20} \times 100 = 20\%$$

Lampiran 33

HASIL *POSTTEST* TERTINGGI DAN TERENDAHHasil *posttest* tertinggi



Soal *Posttest*

Lembar Kerja Peserta Didik

Tema : 8 (Peristiwa Alam)	Nama : <u>Aeilla</u>
Subtema : 1 (Peristiwa siang dan Malam)	No Absen : <u>2</u>
Semester : 2 (Genap)	Kelas : I (satu)

Petunjuk pengerjaan soal:

1. Tulislah nama dan no. absen di lembar jawab
2. Berdoa sebelum mengerjakan
3. Kerjakan soal di bawah ini secara individu
4. Pilihlah jawaban a, b atau c dengan memberi tanda silang (x), pilihlah jawaban yang paling tepat!

Bahasa Indonesia 3.7

Bentukku sabit.

Aku bersinar pada malam hari.

Sinarku membuat langit terlihat terang.

Berdasarkan gambar dan penjelasan di atas, apa nama gambar tersebut....

a. Bulan b. Matahari c. Bintang

2. Kegiatan yang dilaksanakan pada malam hari yaitu

a. Mandi b. Bermain c. Tidur



Ibu melakukan kegiatan seperti di gambar setiap pagi.

Kegiatan apa yang dilakukan ibu....

- a. Menjemur pakaian b. Masak c. Mandi

4. Pagi hari ditunjukkan dengan cuaca

- a. Cerah b. Gelap c. Mendung

Bacaan di bawah ini digunakan untuk soal nomor 5-8!

Siang hari yang cerah

Hari ini Lani sangat gembira.

Lani membantu ibu memasak di pagi hari.

Setelah itu Lani bermain petak umpet bersama teman-teman.

Matahari bersinar cerah.

Cuaca cerah menambah semangat

Lani mencari teman yang sembunyi.

5. Siapa yang membantu ibu saat memasak....

- a. Ayah b. Lani c. Bibi

6. Lani membantu ibu saat....

- a. Memasak b. Berkebun c. Menyapu

7. Di pagi dan siang hari kita bisa merasakan panas dari sinar....

- a. Matahari b. Bulan c. Bintang

8. Permainan apa yang dilakukan oleh Lani...

- a. Bola b. Boneka c. Petak umpet

9.



Gambar di atas menunjukkan suasana pada waktu....

- a. Sore b. Malam c. Siang

10. Saat siang hari udara terasa

- a. Sejuk b. Dingin c. Panas

11. Aku menerangimu ketika akan tidur.

Aku hidup dengan listrik

Cahayaku tidak begitu terang

Aku adalah....

- a. Selimut b. Lampu c. Gunting
tidur

12. Ketika hujan kita harus menggunakan....

- a. Jas hujan b. topi c. Jaket

13. Olahraga yang dilakukan di air disebut....

- a. Loncat b. Berenang c. Bola
indah

PPKn 1.1, 2.1, dan 3.1

14. Pancasila terdiri dari Sila

- a. Lima b. Enam c. Empat

15. Lambang sila pertama Pancasila adalah

- a. Bintang b. Kepala c. Pohon beringin
banteng

16.



Gambar di atas merupakan sila kelima dalam Pancasila. Nama lambang Pancasila tersebut adalah....

- a. Padi dan kapas b. Bintang c. Pohon beringin
17. Sila kelima dari Pancasila berbunyi ...
a. Ketuhanan Yang Maha Esa b. Persatuan Indonesia c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
18. Aturan sekolah wajib ditaati oleh
a. Ayah b. Warga sekolah c. Ibu
19. Jika teman tidak membawa bekal sebaiknya kita bekal
a. Membiarkan b. Berbagi c. Menjauhi
20. Sikap yang sesuai Pancasila sila kelima adalah....
 a. Adil dengan teman b. Berbohong kepada teman c. Bertengkar dengan teman

$$\frac{20}{20} \times 100 = 100$$

Hasil *posttest* terendah

40

Soal *Posttest*

Lembar Kerja Peserta Didik

Tema	: 8 (Peristiwa Alam)	Nama	: <u>hila</u>
Subtema	: 1 (Peristiwa siang dan Malam)	No Absen	: <u>5</u>
Semester	: 2 (Genap)	Kelas	: I (satu)

Petunjuk pengerjaan soal:

1. Tulislah nama dan no. absen di lembar jawab
2. Berdoa sebelum mengerjakan
3. Kerjakan soal di bawah ini secara individu
4. Pilihlah jawaban a, b atau c dengan memberi tanda silang (x), pilihlah jawaban yang paling tepat!

Bahasa Indonesia 3.7

1.



Bentukku sabit.

Aku bersinar pada malam hari.

Sinarku membuat langit terlihat terang.

Berdasarkan gambar dan penjelasan di atas, apa nama gambar tersebut....

- a. Bulan b. Matahari c. Bintang
2. Kegiatan yang dilaksanakan pada malam hari yaitu ..
- a. Mandi b. Bermain c. Tidur

3.



Ibu melakukan kegiatan seperti di gambar setiap pagi.

Kegiatan apa yang dilakukan ibu....

- Menjemur pakaian b. Masak c. Mandi

4. Pagi hari ditunjukkan dengan cuaca

- a. Cerah b. Gelap Mendung

Bacaan di bawah ini digunakan untuk soal nomor 5-8!

Siang hari yang cerah

Hari ini Lani sangat gembira.

Lani membantu ibu memasak di pagi hari.

Setelah itu Lani bermain petak umpet bersama teman-teman.

Matahari bersinar cerah.

Cuaca cerah menambah semangat

Lani mencari teman yang sembunyi.

5. Siapa yang membantu ibu saat memasak....

- a. Ayah Lani c. Bibi

6. Lani membantu ibu saat....

- a. Memasak b. Berkebun Menyapu

7. Di pagi dan siang hari kita bisa merasakan panas dari sinar....

- Matahari b. Bulan c. Bintang

8. Permainan apa yang dilakukan oleh Lani...

- a. Bola Boneka Petak umpet

9.



Gambar di atas menunjukkan suasana pada waktu....

- a. Sore Malam c. Siang

10. Saat siang hari udara terasa

- Sejuk b. Dingin Panas

11. Aku menerangimu ketika akan tidur.

Aku hidup dengan listrik

Cahayaku tidak begitu terang

Aku adalah....

- a. Selimut b. Lampu Gunting
tidur

12. Ketika hujan kita harus menggunakan....

- a. Jas hujan b. topi Jaket

13. Olahraga yang dilakukan di air disebut....

- a. Loncat b. Berenang Bola
indah

PPKn 1.1, 2.1, dan 3.1

14. Pancasila terdiri dari Sila

- Lima b. Enam c. Empat

15. Lambang sila pertama Pancasila adalah

- a. Bintang b. Kepala Pohon beringin
banteng

16.



Gambar di atas merupakan sila kelima dalam Pancasila. Nama lambang Pancasila tersebut adalah. *Padi dan kapas*

- a. Padi dan kapas b. Bintang c. Pohon beringin
17. Sila kelima dari Pancasila berbunyi ...
- a. Ketuhanan Yang Maha Esa b. Persatuan Indonesia c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
18. Aturan sekolah wajib ditaati oleh ...
- a. Ayah b. Warga sekolah c. Ibu
19. Jika teman tidak membawa bekal sebaiknya kita bekal
- a. Membiarkan b. Berbagi c. Menjauhi
20. Sikap yang sesuai Pancasila sila kelima adalah....
- a. Adil dengan teman b. Berbohong kepada teman c. Bertengkar dengan teman

$$\frac{8}{20} \times 100 = 40$$

Lampiran 34

UJI NORMALITAS AWAL (PRETEST)

No.	KODE	X	$\bar{X} - X_i$	$(\bar{X} - X_i)^2$	Z_i	Ztabel	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	A-05	20	42,6470588	1818,77163	-1,86327	0,4686	0,0314	0,05882	-0,02742	0,027423529
2	A-04	30	32,6470588	1065,83045	-1,42636	0,4222	0,0778	0,11765	-0,03985	0,039847059
3	A-11	35	27,6470588	764,359862	-1,20791	0,3849	0,1151	0,17647	-0,06137	0,061370588
4	A-01	45	17,6470588	311,418685	-0,77101	0,2794	0,2206	0,35294	-0,13234	0,132341176
5	A-09	45	17,6470588	311,418685	-0,77101	0,2794	0,2206	0,35294	-0,13234	0,132341176
6	A-15	45	17,6470588	311,418685	-0,77101	0,2794	0,2206	0,35294	-0,13234	0,132341176
7	A-10	60	2,64705882	7,00692042	-0,11565	0,0438	0,4562	0,47059	-0,01439	0,014388235
8	A-14	60	2,64705882	7,00692042	-0,11565	0,0438	0,4562	0,47059	-0,01439	0,014388235
9	A-07	65	-2,3529412	5,53633218	0,102801	0,0398	0,5398	0,58824	-0,04844	0,048435294
10	A-16	65	-2,3529412	5,53633218	0,102801	0,0398	0,5398	0,58824	-0,04844	0,048435294
11	A-13	70	-7,3529412	54,0657439	0,321253	0,1255	0,6255	0,70588	-0,08038	0,080382353
12	A-17	70	-7,3529412	54,0657439	0,321253	0,1255	0,6255	0,70588	-0,08038	0,080382353
13	A-03	80	-17,352941	301,124567	0,758157	0,2734	0,7734	0,76471	0,008694	0,008694118
14	A-06	90	-27,352941	748,183391	1,195061	0,383	0,883	0,82353	0,059471	0,059470588
15	A-02	95	-32,352941	1046,7128	1,413512	0,4207	0,9207	1	-0,0793	0,0793
16	A-08	95	-32,352941	1046,7128	1,413512	0,4207	0,9207	1	-0,0793	0,0793
17	A-12	95	-32,352941	1046,7128	1,413512	0,4207	0,9207	1	-0,0793	0,0793
	Jumlah	1065		8905,88235						

\bar{X} =	62,647
S=	22,888
L0=	0,1323
L TABEL=	0,206

n = 17, taraf signifikan $\alpha = 0,05$

L0 = 0,132 dengan Ltabel = 0,206 dengan begitu L0 < Ltabel maka data berdistribusi normal

Lampiran 35

UJI NORMALITAS AKHIR (*POSTTEST*)

No.	Kode	X_i	$\bar{X} - X_i$	$(\bar{X} - X_i)^2$	Z_i	Ztabel	F(Z_i)	S(Z_i)	F(Z_i)-S(Z_i)	F(Z_i)-S(Z_i)
1	A-05	40	34,70588	1204,498	-1,92539	0,4726	0,0274	0,058824	-0,03142	0,031423529
2	A-04	50	24,70588	610,3805	-1,37062	0,4147	0,0853	0,117647	-0,03235	0,032347059
3	A-15	55	19,70588	388,3217	-1,09323	0,3621	0,1379	0,176471	-0,03857	0,038570588
4	A-01	60	14,70588	216,2629	-0,81584	0,291	0,209	0,352941	-0,14394	0,143941176
5	A-09	60	14,70588	216,2629	-0,81584	0,291	0,209	0,352941	-0,14394	0,143941176
6	A-11	60	14,70588	216,2629	-0,81584	0,291	0,209	0,352941	-0,14394	0,143941176
7	A-14	70	4,70588	22,14531	-0,26107	0,1026	0,3974	0,411765	-0,01436	0,014364706
8	A-07	75	-0,29412	0,086507	0,016317	0,004	0,504	0,588235	-0,08424	0,084235294
9	A-13	75	-0,29412	0,086507	0,016317	0,004	0,504	0,588235	-0,08424	0,084235294
10	A-16	75	-0,29412	0,086507	0,016317	0,004	0,504	0,588235	-0,08424	0,084235294
11	A-10	80	-5,29412	28,02771	0,293704	0,1141	0,6141	0,647059	-0,03296	0,032958824
12	A-17	85	-10,2941	105,9689	0,571091	0,2157	0,7157	0,705882	0,009818	0,009817647
13	A-03	95	-20,2941	411,8513	1,125865	0,3686	0,8686	0,882353	-0,01375	0,013752941
14	A-06	95	-20,2941	411,8513	1,125865	0,3686	0,8686	0,882353	-0,01375	0,013752941
15	A-12	95	-20,2941	411,8513	1,125865	0,3686	0,8686	0,882353	-0,01375	0,013752941
16	A-02	100	-25,2941	639,7925	1,403252	0,4192	0,9192	1	-0,0808	0,0808
17	A-08	100	-25,2941	639,7925	1,403252	0,4192	0,9192	1	-0,0808	0,0808
	Jumlah =	1270		5523,529						

\bar{X} =	74,70588
S =	18,02536
L0=	0,1439
L tabel=	0,206

$n = 17$, taraf signifikan $\alpha = 0,05$

L0 = 0,143 dengan Ltabel = 0,206 dengan begitu L0 < Ltabel maka data berdistribusi normal

Lampiran 36

UJI PAIRED T-TEST

No.	Kode	Pretest	Posttest	d	$d - \bar{d}$	$(d - \bar{d})^2$
1	A-01	45	60	15	2,941176	8,650519
2	A-02	95	100	5	-7,05882	49,82694
3	A-03	80	95	15	2,94118	8,65054
4	A-04	30	50	20	7,94118	63,06234
5	A-05	20	40	20	7,94118	63,06234
6	A-06	90	95	5	-7,05882	49,82694
7	A-07	65	75	10	-2,05882	4,23874
8	A-08	95	100	5	-7,05882	49,82694
9	A-09	45	60	15	2,94118	8,65054
10	A-10	60	80	20	7,94118	63,06234
11	A-11	35	60	25	12,94118	167,4741
12	A-12	95	95	0	-12,0588	145,4151
13	A-13	70	75	5	-7,05882	49,82694
14	A-14	60	70	10	-2,05882	4,23874
15	A-15	45	55	10	-2,05882	4,23874
16	A-16	65	75	10	-2,05882	4,23874
17	A-17	70	85	15	2,94118	8,65054
	Jumlah=	1065	1270	205		752,9412
\bar{d} =	12,05882353					
S=	6,655122555					
t hitung=	7,470907218					
t tabel =	1.746					
db=	16					
Kesimpulan	Ho ditolak					
	Ha diterima					

Lampiran 37

DAFTAR KETUNTASAN SISWA KELAS 1

No.	Nama	<i>Pretest</i>	Kriteria	<i>Posttest</i>	Kriteria
1	Abbad Nailul Nabhan	45	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
2	Aqilla Chelsea Putri Christiani	95	Tuntas	100	Tuntas
3	Arum Adzkiya Ulfatunnisa	80	Tuntas	95	Tuntas
4	Aufa Nur Fadila	30	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
5	Earlyta Arsyfa Salsabila	20	Tidak Tuntas	40	Tidak Tuntas
6	Gusti Zahwans Rihardi	90	Tuntas	95	Tuntas
7	Imanita Laili Ramadhani	65	Tidak Tuntas	75	Tuntas
8	Latifatul Naili	95	Tuntas	100	Tuntas
9	Mahesya Mahardwika Ananta	45	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
10	Mohammad Syafiq Maulana	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
11	Muhamad Ilham Gevin Alqaris	35	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
12	Muhammad Habilillah Fauqo Nur	95	Tuntas	95	Tuntas
13	Muhammad Iqbal Pratama	70	Tidak Tuntas	75	Tuntas
14	Muhammad Wisnu Wardana	60	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
15	Najla Hikmatun Nisa	45	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas
16	Nur'ain Syifa Rahmadhani	65	Tidak Tuntas	75	Tuntas
17	Salmahusnul Taqiyya	70	Tidak Tuntas	85	Tuntas

Lampiran 38

Lembar Observasi Kegiatan

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN SISWA

Nama sekolah : SD Negeri Tlahab
 Kelas : I (Satu)
 Tema : 8 (Peristiwa Alam)
 Subtema : 1 (Peristiwa Siang dan Malam)
 Hari/tanggal : ~~25~~ Senin, 26 April 2022

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Amatilah dengan seksama aktivitas selama pelaksanaan pembelajaran.
2. Isilah dengan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai.

No.	Aktivitas Pembelajaran	Opsi	
		Ya	Tidak
I. Pra Pembelajaran			
1.	Siswa berdoa bersama guru untuk memulai pembelajaran	✓	
2.	Siswa memperhatikan guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓	
3.	Siswa berkelompok sesuai dengan pembagian dari guru	✓	
II. Kegiatan Inti Pembelajaran			
1.	Siswa memperhatikan penjelasan materi dari guru	✓	
2.	Siswa memperhatikan penjelasan aturan pembelajaran dengan <i>team games tournaments</i> dari guru	✓	
3.	Siswa memperhatikan gambar/soal yang diberikan oleh guru	✓	
4.	Siswa menjawab pertanyaan dengan menyusun huruf	✓	
5.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru	✓	
6.	Siswa berkerjasama menjawab pertanyaan	✓	
7.	Siswa aktif dalam kelompok	✓	
III. Kegiatan Akhir Pembelajaran			
1.	Siswa bersama guru menjumlahkan skor dan menentukan pemenang dari <i>games</i>	✓	
2.	Siswa dan guru dapat menyimpulkan materi pembelajaran	✓	
3.	Siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran	✓	

Kendal, 25 April 2022

Mahasiswa peneliti


 Auliyatul Fatkhayah

NPM 18120294

Lampiran 39

TABEL NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran 40

TABEL LILLIEFORS
 Nilai Kritis L Untuk Uji Lilliefors

Ukuran Sampel (n)	Taraf Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
> 30	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

Sumber: Sudjana, *Metoda Statistika*, Bandung, Tarsito, 1989.

Lampiran 41

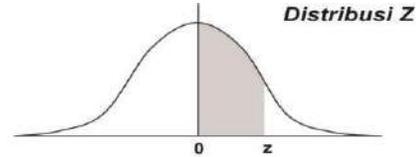
TABEL T STATISTIC

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 42

TABEL Z

Kumulatif sebaran frekuensi normal
(Area di bawah kurva normal baku dari 0 sampai z)



Z	0.00	0.01	0.02	0.03	0.04	0.05	0.06	0.07	0.08	0.09
0.0	0.0000	0.0040	0.0080	0.0120	0.0160	0.0199	0.0239	0.0279	0.0319	0.0359
0.1	0.0398	0.0438	0.0478	0.0517	0.0557	0.0596	0.0636	0.0675	0.0714	0.0753
0.2	0.0793	0.0832	0.0871	0.0910	0.0948	0.0987	0.1026	0.1064	0.1103	0.1141
0.3	0.1179	0.1217	0.1255	0.1293	0.1331	0.1368	0.1406	0.1443	0.1480	0.1517
0.4	0.1554	0.1591	0.1628	0.1664	0.1700	0.1736	0.1772	0.1808	0.1844	0.1879
0.5	0.1915	0.1950	0.1985	0.2019	0.2054	0.2088	0.2123	0.2157	0.2190	0.2224
0.6	0.2257	0.2291	0.2324	0.2357	0.2389	0.2422	0.2454	0.2486	0.2517	0.2549
0.7	0.2580	0.2611	0.2642	0.2673	0.2704	0.2734	0.2764	0.2794	0.2823	0.2852
0.8	0.2881	0.2910	0.2939	0.2967	0.2995	0.3023	0.3051	0.3078	0.3106	0.3133
0.9	0.3159	0.3186	0.3212	0.3238	0.3264	0.3289	0.3315	0.3340	0.3365	0.3389
1.0	0.3413	0.3438	0.3461	0.3485	0.3508	0.3531	0.3554	0.3577	0.3599	0.3621
1.1	0.3643	0.3665	0.3686	0.3708	0.3729	0.3749	0.3770	0.3790	0.3810	0.3830
1.2	0.3849	0.3869	0.3888	0.3907	0.3925	0.3944	0.3962	0.3980	0.3997	0.4015
1.3	0.4032	0.4049	0.4066	0.4082	0.4099	0.4115	0.4131	0.4147	0.4162	0.4177
1.4	0.4192	0.4207	0.4222	0.4236	0.4251	0.4265	0.4279	0.4292	0.4306	0.4319
1.5	0.4332	0.4345	0.4357	0.4370	0.4382	0.4394	0.4406	0.4418	0.4429	0.4441
1.6	0.4452	0.4463	0.4474	0.4484	0.4495	0.4505	0.4515	0.4525	0.4535	0.4545
1.7	0.4554	0.4564	0.4573	0.4582	0.4591	0.4599	0.4608	0.4616	0.4625	0.4633
1.8	0.4641	0.4649	0.4656	0.4664	0.4671	0.4678	0.4686	0.4693	0.4699	0.4706
1.9	0.4713	0.4719	0.4726	0.4732	0.4738	0.4744	0.4750	0.4756	0.4761	0.4767
2.0	0.4772	0.4778	0.4783	0.4788	0.4793	0.4798	0.4803	0.4808	0.4812	0.4817
2.1	0.4821	0.4826	0.4830	0.4834	0.4838	0.4842	0.4846	0.4850	0.4854	0.4857
2.2	0.4861	0.4864	0.4868	0.4871	0.4875	0.4878	0.4881	0.4884	0.4887	0.4890
2.3	0.4893	0.4896	0.4898	0.4901	0.4904	0.4906	0.4909	0.4911	0.4913	0.4916
2.4	0.4918	0.4920	0.4922	0.4925	0.4927	0.4929	0.4931	0.4932	0.4934	0.4936
2.5	0.4938	0.4940	0.4941	0.4943	0.4945	0.4946	0.4948	0.4949	0.4951	0.4952
2.6	0.4953	0.4955	0.4956	0.4957	0.4959	0.4960	0.4961	0.4962	0.4963	0.4964
2.7	0.4965	0.4966	0.4967	0.4968	0.4969	0.4970	0.4971	0.4972	0.4973	0.4974
2.8	0.4974	0.4975	0.4976	0.4977	0.4977	0.4978	0.4979	0.4979	0.4980	0.4981
2.9	0.4981	0.4982	0.4982	0.4983	0.4984	0.4984	0.4985	0.4985	0.4986	0.4986
3.0	0.4987	0.4987	0.4987	0.4988	0.4988	0.4989	0.4989	0.4989	0.4990	0.4990
3.1	0.4990	0.4991	0.4991	0.4991	0.4992	0.4992	0.4992	0.4992	0.4993	0.4993
3.2	0.4993	0.4993	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4995	0.4995	0.4995
3.3	0.4995	0.4995	0.4995	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4997
3.4	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4998
3.5	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998
3.6	0.4998	0.4998	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.7	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.8	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.9	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000

Dipergunakan untuk kepentingan Praktikum dan Kuliah Statistika Agrotek cit. Ade

Lampiran 43

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL SKRIPSI

PROPOSAL SKRIPSI

EFEKTIVITAS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENTS* BERBANTU PAPAN
FLANEL HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I
SD NEGERI TLAHAB KENDAL

Disusun dan diajukan oleh

AULIYATUL FATKHIYAH

NPM 18120294

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan untuk
disusun menjadi skripsi
pada tanggal 31 Maret 2022

Pembimbing I,



Duwi Nuvitalia, S.Pd., M.Pd.

NPP. 0608118601

Pembimbing II,



Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd

NPP. 148601453

Lampiran 44

LEMBAR PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI DOSEN PEMBIMBING 1

PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing II

Nama : Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd.

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	26 November 2021	ACC Judul	
2.	20 Januari 2022	Pengajuan proposal	
3.	18 Maret 2022	Revisi proposal	
4.	23 Maret 2022	Revisi proposal	
5.	30 Maret 2022	Revisi proposal Revisi instrumen	
6.	31 Maret 2022	ACC proposal	
7.	31 Maret 2022	ACC instrumen	

Lampiran 45

LEMBAR PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI DOSEN PEMBIMBING 2

PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing II

Nama : Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd.

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	26 November 2021	ACC Judul	
2.	20 Januari 2022	Pengajuan proposal	
3.	18 Maret 2022	Revisi proposal	
4.	23 Maret 2022	Revisi proposal	
5.	30 Maret 2022	Revisi proposal Revisi instrumen	
6.	31 Maret 2022	ACC proposal	
7.	31 Maret 2022	ACC instrumen	

Lampiran 46

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SKRIPSI

EFEKTIVITAS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENTS* BERBANTU
PAPAN FLANEL HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA
SISWA KELAS 1 SD NEGERI TLAHAB KENDAL

Yang Disusun dan diajukan oleh:

AULIYATUL FATKHIYAH

18120294

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan
di hadapan penguji

Pembimbing I



Duwi Nuvitalia, S.Pd., M.Pd.
NPP. 108601302

Pembimbing II



Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd
NPP. 148601453

Lampiran 47

LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI DOSEN PEMBIMBING 1

PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing I

Nama : Duwi Nuvitania, S.Pd., M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	7 Juni 2022	Bimbingan Bab 1-3	f
2.	10 Juni 2022	Revisi Bab 1-3	f
3.	15 Juni 2022	Bimbingan BAB 4	f
4.	17 Juni 2022	Revisi Bab 4	f
5.	22 Juni 2022	Bimbingan Bab 5	f
6.	24 Juni 2022	Revisi Bab 5	f
7.	29 Juni 2022	Bimbingan lampiran + Artikel	f
8.	6 Juli 2022	Revisi artikel	f
9.	13 Juli 2022	Acc Skripsi + Artikel	

Lampiran 48

LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI DOSEN PEMBIMBING 2

PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing II

Nama : Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn, M.Pd.

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	23 Juni 2022	Bimbingan Bab 1-3	
2.	27 Juni 2022	Revisi Bab 1-3	
3.	30 Juni 2022	Bimbingan Bab 4-5	
4.	1 Juli 2022	Revisi Bab 4-5	
5.	9 Juli 2022	Bimbingan Lampiran + artikel	
6.	6 Juli 2022	ACC Skripsi	

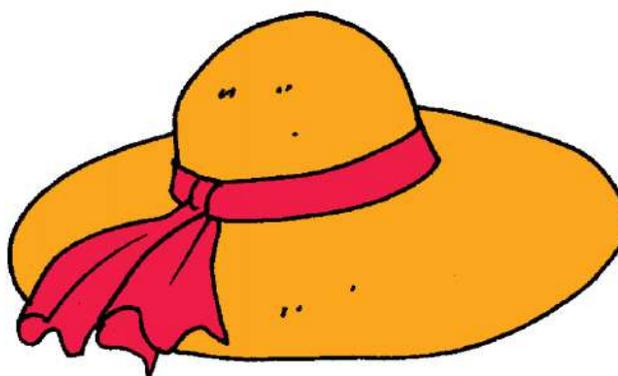
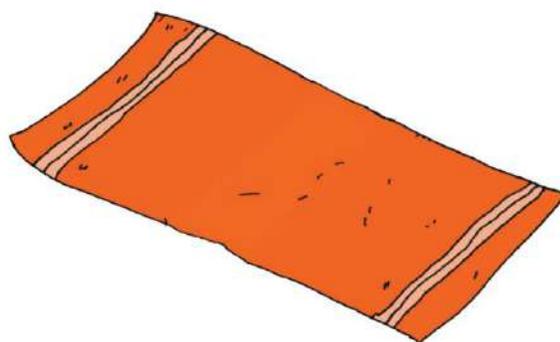
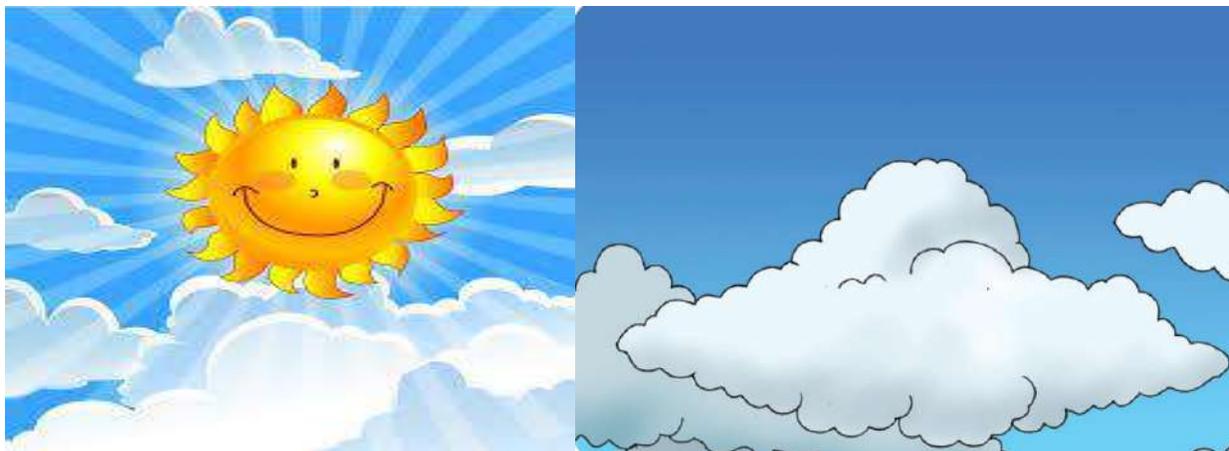
Lampiran 49

MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN FLANEL HURUF



Gambar Pendukung Media







Lampiran 50

DOKUMENTASI PENELITIAN



Wawancara bersama guru kelas 1 terkait kemampuan membaca



Penjelasan *games* dan penggunaan papan flanel huruf



Kelompok siswa maju menyusun kata



Perwakilan kelompok maju menjawab mencocokkan gambar dengan kata



Pembagian soal *posttest*



Siswa mengerjakan soal *posttest*