

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT BERBANTUAN PUZZLE PADA MATERI AKRONIM
DAN SINGKATAN DI SDN KARANGDINOYO I SUMBERREJO**

TESIS



Oleh

INDAH FITRIYAWATI

NIM 24062101023

UNIVERSITAS ISLAM DARUL 'ULUM LAMONGAN

PROGRAM MAGISTER PASCASARJANA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN

BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

2025

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT BERBANTUAN PUZZLE PADA MATERI AKRONIM
DAN SINGKATAN DI SDN KARANGDINOYO I SUMBERREJO**

TESIS

Diajukan kepada Program Magister Pascasarjana Universitas Islam
Darul ‘Ulum Lamongan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh

INDAH FITRIYA WATI

NIM 24062101023

**UNIVERSITAS ISLAM DARUL ‘ULUM LAMONGAN
PROGRAM MAGISTER PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh Indah Fitriya Wati NIM. 24062101023 dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Puzzle pada Materi Akronim dan Singkatan di SDN Karangdinoyo I Sumberrejo* ” telah selesai ditulis oleh peneliti sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan dan disetujui oleh pembimbing untuk dilakukan pengujian.

Pembimbing I

Tanggal

Dr. H. Sariban , M.Pd
NIDN. 0702096802

.....

Pembimbing II

Tanggal

Dr. Ida Sukowati, M.Hum
NIDN. 0020086601

.....

Mengetahui
Kaprodi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. H. Sariban, M.Pd.
NIDN. 0702096802

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tesis : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
Berbantuan Puzzle pada Materi Akronim dan Singkatan di
SDN Karangdinoyo I Sumberrejo

Nama Mahasiswa : Indah Fitriya Wati

NIM : 24062101023

telah dipertahankan di depan Tim Penguji tanggal
pada Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan

Dewan Penguji Tesis

Dr. H. Sutardi , S.S., M.Pd.Ketua
NIDN. 0722106901

Dr. H. Sariban, M.Pd.Sekertaris
NIDN. 0702096802

Dr. H. Sutardi , S.S., M.Pd. Penguji I
NIDN. 0722106901.

Dr. H. Sariban, M.Pd. Penguji II
NIDN. 0702096802

Mengetahui,
Direktur Pascasarjana

Dr. H. Sutardi , S.S., M.Pd.
NIDN. 0722106901

SURAT PERNYATAAN
PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Indah Fitriya Wati
NIM : 24062101023
Program studi : S2 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Alamat : Desa Pejambon RT.10 RW.01 Kec. Sumberrejo
Kab. Bojonegoro

dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Puzzle pada Materi Akronim dan Singkatan di SDN Karangdinoyo I Sumberrejo adalah hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil jiplakan (plagiat).

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Apabila di kemudian hari terbukti/dibuktikan bahwa tesis ini hasil jiplakan, saya bersedia menanggung segala akibatnya.

Lamongan, 28 Agustus 2025

Yang menyatakan,

Materai 10.000

INDAH FITRIYA WATI
NIM. 24056101023

ABSTRAK

Indah Fitriya Wati, 2025. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Puzzle pada Materi Akronim dan Singkatan di Kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo. Tesis. Lamongan: Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pascasarjana, Universitas Islam Darul Ulum Lamongan. Pembimbing (1) Dr. H. Sariban, M.Pd (2) Dr. Ida Sukowati, M.Hum.
Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Puzzle, Akronim

Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, siswa tidak hanya belajar memahami konsep akronim dan singkatan, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, bertanggung jawab, dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan model TGT diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini secara umum adalah untuk mendapatkan gambaran tentang penerapan model TGT berbantuan puzzle terhadap aktivitas guru dan siswa pada materi akronim dan singkatan di SD Negeri Karangdinoyo I serta untuk mendapatkan gambaran tentang peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan puzzle pada materi akronim dan singkatan di SD Negeri Karangdinoyo I.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menggali makna, pemahaman, dan interpretasi mendalam terhadap suatu fenomena sosial yang kompleks. Penelitian deskriptif kualitatif tidak bertujuan untuk menguji hipotesis, melainkan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai alasan dan cara suatu peristiwa terjadi.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan puzzle pada materi akronim dan singkatan di kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo ditinjau dari aktifitas siswa mengalami peningkatan sebesar 1%. Hasil observasi pada pertemuan pertama sebesar 90% dan pertemuan kedua dengan skor 91% termasuk dalam kategori sangat baik. Ditinjau dari aktifitas guru mengalami peningkatan sebesar 3%. Hasil observasi pada pertemuan pertama sebesar 90% dan pertemuan kedua dengan skor 93% termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tes penilaian terhadap siswa setelah melaksanakan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan puzzle pada materi akronim dan singkatan di kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo menunjukkan perbedaan yang jauh skor rata-rata hasil pretes sebesar 60 sedangkan skor rata-rata hasil posttest sebesar 91. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran materi akronim dan singkatan dengan model TGT berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Karangdinoyo I Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro.

ABSTRACT

Indah Fitriya Wati, 2025. *The Implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Puzzle on Acronym and Abbreviation Material in Grade V of SDN Karangdinoyo I Sumberrejo*. Thesis. Lamongan: Master's Program in Indonesian Language and Literature Education, Postgraduate Program, Darul Ulum Islamic University of Lamongan. Advisors: (1) Dr. H. Sariban , M.Pd (2) Dr. Ida Sukowati, M.Hum.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Puzzle, Acronym

Through a fun and interactive approach, students not only learn to understand the concepts of acronyms and abbreviations but are also trained to collaborate, take responsibility, and actively engage in the learning process. The implementation of the TGT model is expected to significantly improve student learning outcomes and create a more effective and enjoyable learning atmosphere.

The general objective of this study is to describe the implementation of the TGT model assisted by puzzles on teacher and student activities in acronym and abbreviation material at SDN Karangdinoyo I, as well as to describe the improvement in student learning outcomes through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by puzzles in the same material.

This research employed a qualitative approach using descriptive qualitative methods. This approach was chosen because it aligns with the research objectives, which aim to explore meaning, understanding, and deep interpretation of a complex social phenomenon. Descriptive qualitative research does not aim to test hypotheses but rather to gain a comprehensive understanding of the reasons and processes behind an event.

The implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by puzzles in acronym and abbreviation material in Grade V of SDN Karangdinoyo I Sumberrejo showed a 1% improvement in student activity. The observation results in the first meeting were 90%, and in the second meeting, the score increased to 91%, both categorized as very good. Teacher activity also improved by 3%, from 90% in the first meeting to 93% in the second meeting, also categorized as very good. The test results after implementing the TGT learning model assisted by puzzles showed a significant difference, with an average pre-test score of 60 and a post-test score of 91. This indicates that the implementation of the TGT learning model for acronym and abbreviation material successfully improved the learning outcomes of Grade V students at SDN Karangdinoyo I, Sumberrejo District, Bojonegoro Regency.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Puzzle Pada Materi Akronim dan Singkatan di SDN Karangdinoyo I Sumberrejo” dengan baik dan tepat waktu.

Penyusunan tesis ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pantun. Penulis menyadari bahwa motivasi dan hasil belajar siswa merupakan aspek penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, dan salah satu cara untuk meningkatkannya adalah melalui media yang kreatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Selama proses penulisan, tesis ini mendapat banyak bantuan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Sutardi, S.S., M.Pd selaku Direktur Program Pasca Sarjana Unisda Lamongan yang telah memberikan motivasi dan arahan yang sangat berharga dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. Bapak Dr. H. Sariban, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Pasca Sarjana Unisda Lamongan.
3. Bapak Dr. H. Sariban, M.Pd dan Ibu Dr. Ida Sukowati, M.Hum selaku pembimbing I dan II yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyusun tesis ini.
4. Seluruh Dosen Pasca Sarjana Unisda Lamongan yang telah memberikan dedikasi ilmunya kepada seluruh mahasiswa.
5. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan semangat yang tak ternilai.
6. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan motivasi dan semangat selama proses penyusunan karya tulis ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna bagi para pembaca serta pihak-pihak yang berkepentingan dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.

Lamongan, 31 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Yang Relevan	12
B. Deskripsi Teori.....	17
C. Kerangka Berfikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Metode dan Jenis Penelitian	41
B. Rancangan Penelitian	42
C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	46
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	47
E. Jenis Data dan Sumber Data	47
F. Teknik Pengumpulan Data	49
G. Teknik Analisis Data.....	58

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Aktivitas Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan <i>Puzzle</i>	62
B. Aktivitas Guru dengan Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan <i>Puzzle</i>	71
C. Data Hasil Belajar Siswa SD Negeri Karangdinoyo I.....	78
BAB V PENUTUP	80
A. Simpulan.....	80
B. Saran.....	81
C. Implikasi Teoritis	82
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN – LAMPIRAN	89
A. Lampiran 1. Modul Ajar.....	80
B. Lampiran 2. Aktivitas Siswa.....	151
C. Lampiran 3. Aktivitas Guru.....	153
D. Lampiran 4. Hasil Belajar Siswa.....	155
E. Lampiran 5. Surat Izin Penelitian	156
F. Lampiran 6. Kartu Bimbingan	157

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian	43
Tabel 3. 2 Bahan Observasi Pengamatan Aktivitas Siswa	50
Tabel 3. 3 Lembar Observasi Pengamatan Aktivitas Guru	51
Tabel 3. 4 Lembar Observasi Pengamatan Ketuntasan Belajar Siswa selama Kegiatan Pembelajaran	52
Tabel 3. 5 Tabel Kisi-Kisi Evaluasi.....	54
Tabel 3. 6 Kunci Jawaban dan Rubrik Penilaian	57
Tabel 3. 7 Tingkat Kemampuan Siswa	60
Tabel 4. 1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1	63
Tabel 4. 2 Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswa Pertemuan 1	64
Tabel 4. 3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2.....	67
Tabel 4. 4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2	68
Tabel 4. 5 Hasil Observasi terhadap Guru dalam Pertemuan 1	72
Tabel 4. 6 Hasil Observasi terhadap Aktivitas Guru Pertemuan 1	73
Tabel 4. 7 Hasil Observasi terhadap Guru dalam Pertemuan 2.....	75
Tabel 4. 8 Hasil Observasi terhadap Aktivitas Guru Pertemuan 2	75
Tabel 4. 9 Hasil Tes Penilaian Siswa	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses ini tidak hanya menekankan pada transfer ilmu dari guru kepada siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa agar mampu mengembangkan potensi secara optimal. Pembelajaran yang baik harus mampu menumbuhkan semangat belajar dan memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Pemilihan model pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di kelas (Elviya & Sukartiningsih, 2023). Model pembelajaran yang sesuai dapat membantu guru mengelola kelas dengan lebih efektif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini menekankan pada kerja sama dalam kelompok, diskusi, dan turnamen yang dilakukan dalam suasana kompetitif yang sehat (Nurwulan et al., 2023).

Teams Games Tournament merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memadukan aspek kognitif dan afektif siswa. Kegiatan pembelajaran dalam model ini dirancang agar siswa saling berbagi pemahaman, bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, dan bersaing dalam turnamen akademik yang menarik. Penggunaan model ini memungkinkan siswa belajar

secara aktif, saling mendukung, dan termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan model pembelajaran yang diterapkan. Puzzle merupakan salah satu media edukatif yang dapat merangsang daya pikir siswa, melatih ketelitian, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Prawismo et al., 2022). Melalui media puzzle, siswa diajak untuk berpikir kritis dan menyusun potongan informasi secara logis, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna. Kombinasi antara model pembelajaran Teams Games Tournament dan media puzzle diyakini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam materi yang menuntut pemahaman konseptual secara mendalam.

Materi akronim dan singkatan dalam pelajaran Bahasa Indonesia termasuk dalam kategori materi yang menuntut ketelitian dan pemahaman konsep secara tepat. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membedakan antara akronim dan singkatan serta cara penggunaannya dalam kalimat. Kondisi ini diperparah dengan metode pengajaran yang masih bersifat monoton dan berpusat pada guru, sehingga membuat siswa kurang tertarik dan pasif dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil observasi awal di kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa dalam materi akronim dan singkatan. Pemahaman siswa masih terbatas, dan keaktifan mereka dalam proses belajar mengajar juga rendah. Rendahnya hasil belajar ini menunjukkan

perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara menyeluruh. Sehingga penggunaan model pembelajaran TGT yang dikombinasikan dengan media puzzle diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, siswa tidak hanya belajar memahami konsep akronim dan singkatan, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, bertanggung jawab, dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan model ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan di kelas.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh (Merti, 2020) menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 67,77 menjadi 83,33 dan tingkat ketuntasan belajar juga melonjak dari 30,55% menjadi 94,44%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media yang menarik seperti audio visual dalam model TGT mampu memberikan hasil yang maksimal. Penelitian oleh (Setianingsih et al., 2021) juga menunjukkan bahwa penerapan model TGT dengan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 70,33 menjadi 77,40 dan ketuntasan klasikal naik dari 54% menjadi 75%. Aktivitas positif siswa dan kualitas pengelolaan pembelajaran pun mengalami peningkatan. Hasil ini memperkuat bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Selanjutnya, penelitian oleh (Erlina et al., 2023) yang menerapkan model TGT berbantuan media puzzle pecahan dalam pembelajaran matematika juga menunjukkan hasil yang positif. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 67 menjadi 88,53, dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 57,14% menjadi 82,14%. Aktivitas guru juga meningkat dari kategori “baik” menjadi “sangat baik”. Penggunaan puzzle sebagai media belajar terbukti mampu menarik minat dan memudahkan siswa memahami materi. Demikian pula (Nurwulan et al., 2023) menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantu Ethno-Puzzle berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep IPA siswa. Melalui uji statistik, ditemukan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 54 menjadi 81,10 dan hasil uji t menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep. Hal ini mengindikasikan bahwa media puzzle sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya untuk materi yang memerlukan pemahaman konsep yang kuat.

Melalui berbagai bukti dari penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa model TGT yang dikombinasikan dengan media pembelajaran yang tepat seperti puzzle, mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Namun, hingga saat ini belum banyak ditemukan penelitian yang mengintegrasikan model TGT dan media puzzle pada materi Bahasa Indonesia, khususnya materi akronim dan singkatan. Materi akronim dan singkatan merupakan bagian dari pembelajaran Bahasa Indonesia yang sering kali kurang dipahami siswa karena sifatnya yang abstrak dan membingungkan. Banyak siswa kesulitan membedakan antara akronim dan singkatan serta

penggunaannya dalam kalimat. Observasi awal di kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi ini tergolong rendah, dan proses pembelajaran masih bersifat satu arah.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya upaya inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi akronim dan singkatan. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dikombinasikan dengan media puzzle sebagai alternatif solusi. Kombinasi tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada materi akronim dan singkatan di kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo menunjukkan adanya kebutuhan untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti dari berbagai penelitian sebelumnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa, terlebih jika dikombinasikan dengan media yang menarik seperti puzzle.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan puzzle pada materi akronim dan singkatan di kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo ditinjau dari aktivitas siswa?

2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan puzzle pada materi akronim dan singkatan di kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo ditinjau dari aktivitas guru?
3. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan puzzle pada materi akronim dan singkatan di kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo ditinjau dari hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan puzzle pada materi akronim dan singkatan di kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo ditinjau dari aktivitas siswa.
2. Untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan puzzle dalam pembelajaran materi akronim dan singkatan pada siswa kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo ditinjau dari aktivitas guru.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo dalam memahami materi akronim dan singkatan setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan puzzle.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Puzzle pada Materi Akroniim dan Singkatan di SDN Karangdinoyo I Sumberrejo”, peneliti berharap dapat memberikan berbagai manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi, saran, serta kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas mahasiswa pada program studi tersebut.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi pengembangan penelitian lebih lanjut yang mengkaji model pembelajaran yang efektif untuk siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa, khususnya dalam pembelajaran PKn, dengan memanfaatkan media teka-teki silang sebagai salah satu alat pembelajaran.
- b. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam upaya perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran, sehingga dapat mendukung tercapainya target kurikulum dan meningkatkan daya serap siswa sesuai harapan.

- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mengaktifkan siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami materi PKn yang sering kali mengandung konsep-konsep abstrak. Pada akhirnya, diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi sarana untuk menyelesaikan tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan pascasarjana, sekaligus memperluas wawasan yang berguna sebagai persiapan untuk menjalani profesi di masa depan.

E. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan kerja tim dengan permainan berbasis kompetisi. Dalam model ini, siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil, dan masing-masing kelompok berkompetisi dalam permainan yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Model ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif.

2. Media Puzzle dalam Pembelajaran

Media puzzle dalam pembelajaran merujuk pada penggunaan teka-teki atau permainan berbentuk puzzle sebagai alat bantu dalam proses

pembelajaran. Media ini dirancang untuk merangsang pemikiran kritis dan kreativitas siswa, serta membantu siswa memahami konsep-konsep tertentu melalui proses pencarian dan pemecahan masalah yang disajikan dalam bentuk puzzle. Dalam penelitian ini, media puzzle digunakan sebagai alat untuk mendukung pembelajaran PKn dengan cara yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

3. Pembelajaran Akronim dan Singkatan Sekolah Dasar

Pembelajaran akronim dan singkatan di Sekolah Dasar adalah proses pengajaran yang dirancang untuk mengenalkan dan melatih siswa memahami serta menggunakan akronim dan singkatan dalam bahasa Indonesia. Pembelajaran ini bertujuan agar siswa dapat mengenali perbedaan antara akronim dan singkatan, memahami cara pembentukan, serta mampu menerapkannya dalam komunikasi lisan dan tulisan sehari-hari dengan cara yang benar dan sesuai kaidah bahasa.

4. SDN Karangdinoyo I Sumberrejo

SDN Karangdinoyo I merupakan Sekolah Dasar yang terletak di Kecamatan Sumberrejo, Kabupaten Bojonegoro, Provinsi Jawa Timur. Di Sekolah ini terdapat 48 siswa yang aktif mengikuti KBM. Fokus penelitian ini pada siswa kelas 5 yang berjumlah 13 siswa.

5. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah segala bentuk keterlibatan fisik, mental, dan emosional siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas ini mencakup perhatian, partisipasi, kerja sama, jawab, latihan, serta penerapan materi yang dipelajari secara aktif. Tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi indikator sejauh mana siswa terlibat dan memahami materi pelajaran.

6. Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

Aktivitas guru dalam pembelajaran adalah seluruh tindakan dan peran yang dilakukan oleh guru selama proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas ini meliputi perencanaan pembelajaran, penyampaian materi, pengelolaan kelas, motivasi siswa, penggunaan metode dan media pembelajaran yang variatif, serta evaluasi hasil belajar. Aktivitas guru yang efektif berfungsi untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendukung keberhasilan siswa dalam memahami materi.

7. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat pencapaian siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran yang telah diajarkan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur melalui penilaian terhadap pemahaman siswa terhadap materi pelajaran PKn, yang dapat dilihat melalui tes atau evaluasi yang dilakukan setelah proses pembelajaran berlangsung.

8. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses interaksi antara guru dan siswa untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia, baik dalam aspek berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan. Pembelajaran ini bertujuan agar siswa dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari, serta menguasai keterampilan komunikasi yang efektif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Yang Relevan

Berikut merupakan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Merti. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IP Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research* (2020): 4-3. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa seiring penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media audio visual. Pada awal pembelajaran, nilai rata-rata siswa berada pada angka 67,77. Nilai ini kemudian meningkat menjadi 74,44 pada siklus I, serta semakin meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata mencapai 83,33. Kemajuan ini juga terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa yang awalnya hanya mencapai 30,55%. Pada siklus I, ketuntasan belajar naik menjadi 66,66%, dan pada siklus II meningkat secara signifikan hingga mencapai 94,44%.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Setianingsih, dkk. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) untuk Meningkatkan hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar* (2021) 5-1. Hasil penelitian menunjukkan

pada aktivitas positif siswa sebesar 86% pada siklus I dan 89% pada siklus II serta pengelolaan pembelajaran sebesar 76% pada siklus I dan 84% pada siklus II, melalui penerapan model pembelajaran TGT dengan metode permainan, hasil belajar siswa meningkat dari nilai rata-rata 70,33 pada siklus I menjadi 77,40 pada siklus II serta ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 54% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II. Kesimpulan dari penelitian adalah melalui penerapan model pembelajaran TGT dengan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar materi perkalian pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Erlina dkk. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Puzzle Pecahan Guna Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1. *Jurnal Pendidikan Dasar F;Obamorata* (2023): 2(3). Hasil penelitian menunjukkan Hasil yang diperoleh menunjukkan aktivitas guru pada siklus I sebesar 73,68% (baik) dan meningkat pada siklus II menjadi 89,47% (sangat baik). Rata – rata hasil belajar Matematika pada siklus I memperoleh nilai 67 dan meningkat pada siklus II menjadi 88,53%. Ketuntasan hasil belajar Matematika pada siklus I sebesar 57,14% dan meningkat pada siklus II menjadi 82,14%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran teams games tournament berbantuan media puzzle pecahan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa

Penelitian yang dilakukan oleh Devi Ayuk Nurwulan dkk. Pengaruh Model Teams Games Tournament berbantu Media Ethno-Puzzle Terhadap

Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (2023) 5-2. Hasil penelitian menunjukkan Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa skor statistic uji t sampel berpasangan menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata pretest sebesar 54 sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 81,10 dan skor uji hipotesis Paired Sample T-Test dengan Stg. (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga *Teams Game Tournament* (TGT) dibantu media Ethno-Puzzle berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas V SDN Clering 01 Jepara.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian Terdahulu	Penemuan	Perbedaan & Persamaan	Kontribusi Bagi Penelitian ini
1	Ni Made Merti. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IP Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. <i>Journal of Education Action Research</i> (2020): 4-3	penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media audio visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa yang awalnya 67,77 menjadi 74,44 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 83,33 pada siklus II. Selain itu, ketuntasan belajar siswa juga mengalami kenaikan signifikan, dari 30,55% pada awal pembelajaran menjadi 66,66% di siklus I, dan mencapai 94,44% pada siklus II.	Perbedaan: Menggunakan media bukan puzzle namun audio visual. Mata pelajaran berbeda. Fokus penelitian SMA buka SD. Persamaan: Sama-sama menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT). Sama-sama bertujuan meningkatkan hasil belajar	Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun penelitian ini menggunakan media audio visual, hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Anda, karena sama-sama mengkaji peningkatan hasil belajar melalui model TGT. Hal ini memberikan dasar bagi Anda untuk mengadaptasi TGT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan

		Temuan ini membuktikan bahwa model TGT mampu meningkatkan keterlibatan dan pencapaian belajar siswa secara menyeluruh		menggunakan media yang berbeda, yaitu media puzzle, untuk materi akronim dan singkatan.
2	Dewi Setianingsih, dkk. Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (Tgt) untuk Meningkatkan hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. Jurnal Pendidikan Dsar (2021) 5-1.	penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan metode permainan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya dalam materi perkalian. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas positif siswa dari 86% pada siklus I menjadi 89% pada siklus II, serta peningkatan pengelolaan pembelajaran dari 76% ke 84%. Nilai rata-rata siswa juga naik dari 70,33 menjadi 77,40, dan ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 54% ke 75%.	Perbedaan: Tidak menggunakan media puzzle. Mata pel.ajaran yang digunakan Matematika bukan Bahasa Indonesia. Obyek penelitian kelas III bukan kelas V. Persamaan: Sama-sama menggunakan model TGT. Fokusnya untuk meningkatkan hasil belajar. Jenjangnya untuk SD	pada penggunaan model TGT untuk materi yang berbeda, tetapi dengan fokus yang sama yaitu peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa. Penelitian ini memberi inspirasi bahwa model TGT dapat diterapkan pada berbagai materi pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V
3	Dwi Erlina dkk. Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tourname</i> (Tgt) Berbantuan Media Puzzle Pecahan Guna Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1. Jurnal Pendidikan Dasar	menemukan bahwa penerapan model TGT berbantuan media puzzle pecahan secara signifikan meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri Depok 1. Aktivitas guru meningkat dari 73,68% (baik)	Perbedaan: Puzzle yang digunakan adalah pecahan khusus Matematika. Mata pelajaran bukan Bahasa Indonesia tapi Matematika. Persamaan: Menggunakan model TGT. Sama-sama	Penggunaan media puzzle pecahan dalam model TGT dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi besar terhadap penelitian Anda, terutama dalam penggunaan

	F;Obamorata (2023): 2(3).	menjadi 89,47% (sangat baik), nilai rata-rata siswa naik dari 67 menjadi 88,53, dan ketuntasan belajar meningkat dari 57,14% menjadi 82,14%	menggunakan puzzle dan objeknya tingkat SD	media puzzle. Meskipun penelitian ini berfokus pada Matematika, prinsip penggunaan media puzzle dalam TGT dapat diterapkan pada materi Bahasa Indonesia, khususnya akronim dan singkatan, untuk meningkatkan hasil belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
4	Devi Ayuk Nurwulan dkk. Pengaruh Model Teams Games Tournament berbantu Media Ethno-Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (2023) 5-2.	M enunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantu media Ethno-Puzzle berdampak positif terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas V SDN Clering 01 Jepara. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 54 menjadi 81,10 pada posttest. Hasil uji statistik Paired Sample T-Test juga menunjukkan signifikansi ($0,000 < 0,05$), menandakan bahwa terdapat pengaruh nyata dari penggunaan model ini terhadap pemahaman siswa	Perbedaan: Jenis media puzzle berbeda yang menggunakan basis budaya. Fokus pemahaman konsep IPA bukan bahasa Indonesia. Persamaan: Model sama, menggunakan TGT dan puzzle dan jenjangnya SD.	P penggunaan media puzzle dalam meningkatkan pemahaman siswa. Meskipun materi yang diajarkan berbeda, penelitian ini memberikan gambaran tentang bagaimana media puzzle dapat memperkaya model TGT untuk meningkatkan pemahaman konsep, yang juga dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi yang lebih sesuai

B. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Hendracipta, 2021). Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam mengatur pengalaman belajar bagi peserta didik, dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Model ini berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan serta melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif. Dengan kata lain, model pembelajaran memberikan arahan bagi proses pendidikan agar dapat berlangsung dengan terstruktur dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

2. *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu jenis atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas semua siswa tanpa memperhatikan perbedaan status, sehingga memungkinkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan (Najmi et al., 2021). Kegiatan pembelajaran dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif TGT memungkinkan siswa untuk belajar dengan

lebih santai selain dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, kompetisi sehat, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Tournament). Model TGT sering diimplementasikan dalam mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam, yang telah digunakan dari kelas dua sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Adiputra & Heryadi, 2021).

Model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang praktis untuk diterapkan. Model ini melibatkan semua siswa dalam kegiatan belajar tanpa membedakan status, mendorong peran aktif siswa sebagai tutor sebaya, serta memasukkan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan model TGT, siswa dapat belajar dalam suasana yang lebih santai sekaligus mengembangkan rasa tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, semangat kompetisi yang sehat, serta partisipasi aktif dalam pembelajaran. Model TGT memiliki sejumlah keunggulan, antara lain:

- 1) Siswa memiliki ruang untuk saling berinteraksi dan mengemukakan pendapat secara bebas dalam suasana kelas yang kooperatif.
- 2) Kepercayaan diri siswa meningkat.
- 3) Gangguan atau perilaku negatif terhadap teman sekelas cenderung berkurang.
- 4) Semangat belajar siswa menjadi lebih tinggi.
- 5) Siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

- 6) Tumbuhnya sikap positif seperti empati, kepedulian, dan toleransi antar siswa maupun antara siswa dan guru.
- 7) Kerja sama antar siswa menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan.

3. Media Puzzle dalam Pembelajaran

Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang (Hayati & Yamin, 2023). Media Puzzle dalam Pembelajaran adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan pemahaman siswa melalui permainan menyusun bagian-bagian informasi menjadi satu kesatuan yang utuh dan bermakna (Prawismo et al., 2022). Puzzle dapat berupa potongan gambar, kata, atau kalimat yang harus dirangkai oleh siswa berdasarkan petunjuk atau pengetahuan yang dimiliki. Permainan puzzle merupakan jenis permainan yang merangsang kreativitas siswa dalam upaya menyelesaikan suatu permasalahan hingga menemukan solusinya. Aktivitas ini tergolong menyenangkan, sehingga sangat disukai oleh siswa sekolah dasar, khususnya dalam membantu meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka

Penggunaan media puzzle bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, menantang, dan mendorong keterlibatan aktif siswa, baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, puzzle juga

membantu melatih keterampilan berpikir logis, kemampuan memecahkan masalah, serta memperkuat ingatan terhadap materi pelajaran. Media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran tematik, bahasa, sains, dan mata pelajaran lain yang memerlukan pemahaman konsep secara menyeluruh.

4. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran merupakan interaksi yang direncanakan antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu. Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi yang berlangsung antara peserta didik dan pendidik dalam lingkungan yang telah dirancang untuk mendukung aktivitas belajar (Diharjo, 2020). Dalam proses ini, peserta didik tidak hanya memperoleh wawasan dan pemahaman, tetapi juga mengalami pembentukan karakter melalui bimbingan serta arahan yang diberikan oleh pendidik. Tujuan utama pembelajaran adalah menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa belajar secara efektif dan bermakna.

Pembelajaran adalah suatu proses yang dirancang secara sistematis guna menciptakan pengalaman belajar yang membantu peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Santika & Sudiana, 2021). Pembelajaran bukan hanya sekadar aktivitas mentransfer pengetahuan, tetapi juga menekankan pentingnya pengembangan karakter, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan dalam menyelesaikan masalah (Ulya, 2021). Berdasarkan berbagai pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang tersusun secara sistematis antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan yang

mendukung. Tujuannya tidak hanya untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Dengan demikian, pembelajaran harus dirancang agar memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Pembelajaran tidak hanya sebatas penyampaian materi, tetapi juga menciptakan situasi yang dapat membangkitkan motivasi belajar dari dalam diri siswa. Dalam proses ini, aspek emosional, mental, dan sosial siswa berperan penting, di mana ketiga faktor ini saling berinteraksi untuk membangun pemahaman serta nilai-nilai positif dalam diri peserta didik. Oleh karena itu, keberhasilan dalam pembelajaran sangat bergantung pada kualitas hubungan antara guru dan siswa, serta suasana belajar yang mendukung perkembangan intelektual dan karakter peserta didik secara menyeluruh. Dalam konteks pembelajaran bahasa, menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu proses evaluasi terhadap penguasaan keterampilan berbahasa (Ulya, 2021). Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai proses yang terstruktur dan sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Proses ini melibatkan interaksi antara siswa, guru, serta sumber belajar dalam lingkungan yang kondusif agar peserta didik

mampu menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah, konteks, serta tujuan komunikasi yang tepat.

5. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri tidak berbeda jauh dengan tujuan pembelajaran mata pelajaran lainnya, yaitu untuk mencapai pemahaman dan penguasaan dalam berbagai keterampilan tersebut . Bahasa Indonesia di tingkat SD merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk mengembangkan berbagai aktivitas siswa. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi, sehingga belajar bahasa berarti belajar untuk berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup pengembangan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, serta sikap. Dalam kurikulum sekolah, keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek utama, yaitu: keterampilan mendengarkan (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*) (Ali, 2020).

Bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam dunia pendidikan. Sebagai mata pelajaran inti, Bahasa Indonesia menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan literasi dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, bahasa ini juga berfungsi sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan formal di semua jenjang, sebagai alat untuk melatih penalaran yang logis, kritis, dan sistematis, serta sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan potensi mereka, baik secara akademik maupun sosial. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia

tidak hanya berfokus pada peningkatan kompetensi kebahasaan peserta didik, tetapi juga berkontribusi dalam memperkuat identitas nasional, membangun kecerdasan emosional dan intelektual, serta menjadi fondasi dalam menguasai ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan di era globalisasi.

6. Materi Akronim

Akronim adalah bentuk pemendekan yang dibuat dengan menyatukan huruf atau suku kata dari beberapa kata, lalu ditulis dan diucapkan sebagai satu kata utuh (Refri Asih & Wahyuni, 2020). Akronim merupakan bentuk singkatan yang terbentuk dari penggabungan huruf, suku kata, atau bagian lain dari beberapa kata, yang kemudian ditulis dan diucapkan sebagai sebuah kata yang lazim digunakan (Prasetya et al., 2021). Akronim adalah bentuk kependekan yang terdiri dari gabungan huruf, suku kata, atau unsur lain dari beberapa kata, yang dirangkai dan diucapkan sebagai satu kata utuh sesuai dengan aturan bunyi (fonotaktik) dalam bahasa yang digunakan (Mufrida & Zultiyanti, 2023). Kesimpulannya akronim bentuk kependekan dari beberapa kata yang dibuat dengan cara menggabungkan huruf awal atau suku kata dari kata-kata tersebut, lalu dirangkai menjadi satu kata baru yang bisa dibaca dan diucapkan seperti kata biasa.

Akronim sering digunakan agar penyebutan suatu istilah menjadi lebih ringkas dan mudah diingat, terutama jika istilah tersebut terlalu panjang jika diucapkan atau ditulis secara lengkap. Misalnya, daripada menyebut

Badan Narkotika Nasional, kita cukup menggunakan akronim BNN. Kata ini tetap memiliki makna yang sama, tetapi lebih singkat dan praktis. Penting untuk diketahui bahwa tidak semua kependekan adalah akronim yang membedakan adalah akronim bisa diucapkan seperti kata biasa, sedangkan singkatan biasanya dibaca huruf per huruf. Akronim juga sering digunakan untuk menyederhanakan nama-nama instansi, lembaga, organisasi, program, atau konsep tertentu yang terdiri dari beberapa kata.

Dalam bahasa Indonesia, akronim harus memenuhi kaidah kebahasaan, yaitu dapat dibaca dan diucapkan dengan mudah. Contoh dari akronim adalah “Pramuka”, yang merupakan singkatan dari Praja Muda Karana, atau “Bappenas” yang berasal dari Badan Perencanaan Pembangunan Nasional. Akronim berbeda dengan singkatan biasa karena bentuk akhirnya menjadi kata baru yang lazim dipakai dalam percakapan sehari-hari. Penggunaan akronim memudahkan komunikasi karena tidak perlu mengucapkan nama lengkap yang panjang. Namun, dalam penulisan resmi, terkadang akronim tetap perlu dijelaskan bentuk panjangnya saat pertama kali disebutkan dalam sebuah teks. Akronim itu adalah cara mempersingkat beberapa kata supaya jadi satu kata baru yang mudah diucapkan dan diingat. Biasanya akronim dibuat dari huruf pertama atau suku kata dari tiap-tiap kata yang digabung. Kata-kata itu kemudian dirangkai jadi satu kata utuh.

7. Materi Singkatan

Singkatan adalah salah satu bentuk pemendekan yang terdiri dari satu huruf atau gabungan beberapa huruf, yang dapat dibaca dengan mengeja setiap hurufnya satu per satu atau tidak dieja demikian (Santi et al., 2022).

Singkatan adalah bentuk pemendekan yang disusun dari satu atau beberapa huruf, yang bisa dibaca dengan mengeja huruf satu per satu ataupun langsung dibaca tanpa dieja (Mufrida & Zultiyanti, 2023). Tujuan dari singkatan adalah untuk menyingkat atau mempersingkat penulisan dan pengucapan sebuah istilah yang panjang. Dalam bahasa Indonesia, terdapat berbagai macam singkatan, seperti singkatan nama instansi, gelar, jabatan, tempat, hingga satuan ukuran. Contoh singkatan yang umum digunakan adalah SD untuk Sekolah Dasar, RI untuk Republik Indonesia, dan dll untuk dan lain-lain. Penulisan singkatan mengikuti aturan tertentu, misalnya menggunakan huruf kapital atau titik di akhir, tergantung jenis dan fungsinya. Berbeda dari akronim, singkatan tidak dibaca sebagai satu kata utuh, tetapi tetap disebut satu per satu sesuai hurufnya. Penggunaan singkatan membantu dalam efisiensi penulisan dan komunikasi, terutama dalam dokumen resmi, media massa, atau tulisan ilmiah.

Singkatan tidak hanya berfungsi untuk efisiensi komunikasi, tetapi juga mencerminkan perkembangan bahasa yang dinamis, terutama dalam konteks formal, ilmiah, maupun keseharian. Dalam penggunaannya, singkatan dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, seperti singkatan nama resmi, singkatan gelar akademik, hingga singkatan yang sudah melekat dalam percakapan sehari-hari. Penulisan singkatan dalam bahasa Indonesia harus mengikuti kaidah yang ditetapkan oleh Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), baik dari segi penggunaan huruf kapital maupun tanda titik. Di samping itu, penting untuk memahami konteks penggunaan

singkatan, karena beberapa singkatan bisa memiliki arti berbeda tergantung bidangnya. Oleh karena itu, pemahaman terhadap bentuk, jenis, dan konteks penggunaan singkatan sangat diperlukan agar komunikasi tetap jelas dan tidak menimbulkan kesalahpahaman. Kesimpulannya Singkatan merupakan kependekan dari satu kata atau beberapa kata yang panjang, supaya kita lebih cepat menulis atau mengucapkannya. Biasanya singkatan dibuat dari huruf-huruf pertama dari kata-kata itu. Jadi, kalau kita ingin menulis lebih singkat dan cepat, kita bisa pakai singkatan. Tapi, penting juga untuk tahu arti lengkapnya supaya tidak bingung saat membacanya.

8. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan meningkatkan keterampilan, baik bagi pendidik, peserta didik, maupun siapa saja yang terlibat dalam proses tersebut, termasuk dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk mengalami perubahan perilaku sebagai respons terhadap lingkungannya. Sementara itu, pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang untuk membantu individu atau kelompok dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu dengan memanfaatkan berbagai sumber dan potensi yang tersedia di sekitarnya (Paling et al., 2023).

Aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan komponen fundamental dalam proses pendidikan yang berorientasi pada pencapaian hasil belajar yang optimal. Aktivitas ini mencerminkan sejauh mana siswa

terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun mental, dalam kegiatan belajar yang dirancang oleh pendidik. Keterlibatan ini tidak hanya terbatas pada mendengarkan penjelasan guru atau membaca buku teks, melainkan mencakup berbagai bentuk partisipasi seperti berdiskusi, mengajukan pertanyaan, melakukan eksperimen, menulis, menggambar, bahkan menunjukkan ekspresi emosional yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Untuk meraih hasil optimal dalam suatu mata pelajaran, hal utama yang perlu diperhatikan adalah aktivitas belajar siswa. Tanpa adanya keterlibatan aktif atau kesibukan dalam mengikuti pelajaran, maka pencapaian hasil belajar yang diharapkan belum tentu dapat terwujud secara maksimal. Secara umum, belajar merupakan suatu bentuk aktivitas yang mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Aktivitas menjadi salah satu prinsip penting dalam interaksi belajar-mengajar, karena melalui aktivitas tersebut siswa memperoleh kesempatan untuk lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Dengan meningkatnya aktivitas belajar, proses pembelajaran pun menjadi lebih dinamis dan bermakna.

Belajar sendiri adalah proses aktif yang dilakukan siswa untuk memperluas wawasan melalui pengalaman yang bernilai dan bermakna tinggi (Paling et al., 2023). Belajar merupakan suatu proses yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, serta perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Pengertian ini mencakup berbagai dimensi penting, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Widayanthi et al., 2024). Proses belajar tidak terbatas pada lingkungan formal seperti

sekolah, melainkan juga berlangsung dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, aktivitas belajar mencakup keterlibatan fisik dan mental siswa secara keseluruhan, yang keduanya saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Aktivitas belajar pada dasarnya adalah segala bentuk tindakan atau perilaku yang dilakukan oleh siswa dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai (Rina et al., 2021).

Aktivitas belajar bukan sekadar terbatas pada membaca atau mendengarkan saja, melainkan mencakup seluruh bentuk tindakan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Paul B. Diedrich aktivitas belajar siswa dapat mencakup aspek jasmani maupun rohani. Beberapa jenis aktivitas tersebut antara lain (Laia, 2024):

1. Aktivitas visual, yaitu Aktivitas ini melibatkan indra penglihatan seperti membaca, mengamati gambar, memperhatikan demonstrasi atau eksperimen, dan melihat hasil karya orang lain.
2. Aktivitas lisan, yakni kegiatan yang dilakukan melalui berbicara seperti mengemukakan pendapat, merumuskan ide, bertanya, dan berdiskusi.
3. Aktivitas mendengarkan, Meliputi kegiatan seperti menyimak penjelasan guru, mendengarkan diskusi, pidato, atau percakapan dalam proses pembelajaran.
4. Aktivitas menulis dalam pembelajaran Kegiatan ini mencakup menulis cerita, karangan, jawaban soal, ataupun menyalin informasi yang relevan dengan materi pelajaran.

5. **Aktivitas motorik** Aktivitas ini melibatkan gerakan tubuh atau keterampilan tangan seperti melakukan eksperimen, membuat model, memperbaiki sesuatu, bermain, berkebun, atau beternak.
6. **Aktivitas menggambar**, Siswa dapat mengekspresikan pemahaman mereka melalui kegiatan menggambar grafik, diagram, peta, pola, dan sebagainya.
7. **Aktivitas mental** Termasuk dalam aktivitas ini adalah kegiatan berpikir seperti mengingat, menanggapi, menganalisis, dan memecahkan masalah.
8. **Aktivitas emosional** Merupakan respons afektif siswa terhadap proses pembelajaran, misalnya rasa senang, tertarik, semangat, bosan, atau takut.

Aktivitas-aktivitas tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang baik seharusnya mendorong siswa untuk aktif secara menyeluruh, baik dari segi jasmani maupun rohani. Masing-masing aktivitas tersebut memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebagai contoh, aktivitas visual seperti membaca dan mengamati gambar membantu siswa dalam menyerap informasi secara visual, sementara aktivitas mental seperti mengingat dan memecahkan masalah membantu siswa mengolah informasi yang telah diperoleh. Dengan adanya keterlibatan siswa dalam berbagai bentuk aktivitas ini, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif. Lebih dari itu, aktivitas siswa juga menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mampu merangsang

berbagai bentuk aktivitas siswa agar mereka dapat berkembang secara optimal, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) sangat menekankan pentingnya aktivitas ini, karena hanya dengan keterlibatan aktif siswa, proses internalisasi pengetahuan dapat terjadi secara lebih mendalam dan tahan lama.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa, sehingga mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi turut berperan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar. Guru perlu merancang pembelajaran yang interaktif dan partisipatif agar siswa lebih termotivasi dan terlibat secara aktif dalam setiap proses belajar. Faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran

9. Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

Aktivitas guru dalam pembelajaran merupakan salah satu komponen kunci dalam proses pendidikan yang efektif dan bermakna (Gemnafle & Batlolona, 2021). Guru adalah tenaga pendidik yang memegang peran krusial dalam kegiatan pengajaran dan dituntut untuk dapat menerapkan kurikulum yang berlaku di lingkungan sekolah (Difana Leli Anggraini et al., 2022). Maka dalam proses pembelajaran guru bukan hanya bertugas menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pengelola pembelajaran di kelas (Nurzannah, 2022). Peran ini menuntut guru untuk

memiliki keterampilan pedagogis yang mumpuni, kemampuan komunikasi yang baik, serta kepekaan terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Selain itu, guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang dapat merangsang partisipasi aktif siswa dan mendorong pembelajaran yang bermakna. Guru juga berperan dalam mengevaluasi kemajuan belajar siswa secara terus-menerus serta memberikan umpan balik yang konstruktif guna membantu siswa memperbaiki pemahaman dan keterampilan mereka. Dengan demikian, aktivitas guru tidak hanya terbatas pada transfer ilmu, melainkan juga mencakup pengembangan karakter, pengelolaan kelas, dan penguatan motivasi belajar yang berkelanjutan. Peran multifaset ini menjadikan guru sebagai pusat keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan secara menyeluruh.

Aktivitas guru mencakup berbagai tindakan mulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar, hingga evaluasi hasil belajar siswa. Dalam perencanaan, guru harus menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat tujuan pembelajaran, materi, metode, media, dan bentuk penilaian yang akan digunakan. Saat proses pembelajaran berlangsung, aktivitas guru terlihat dari bagaimana ia menyajikan materi, mengelola kelas, menggunakan metode yang bervariasi (seperti diskusi, tanya jawab, ceramah, atau pembelajaran berbasis proyek), dan menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar.

Selain itu, guru juga harus mampu mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa, memberikan umpan balik secara konstruktif, serta memotivasi siswa agar

aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri, sehingga aktivitas guru perlu diarahkan untuk membimbing siswa secara aktif, bukan hanya sekadar memberi informasi (Masgumelar & Mustafa, 2021). Aktivitas guru yang baik juga ditandai dengan kemampuan beradaptasi terhadap karakteristik peserta didik, termasuk memperhatikan perbedaan gaya belajar, latar belakang sosial, dan tingkat kemampuan akademik siswa. Dalam konteks pembelajaran modern, guru juga dituntut untuk melek teknologi agar dapat mengintegrasikan media digital atau platform pembelajaran daring sebagai bagian dari strategi pembelajaran interaktif.

Pembelajaran instruksionalnya, aktivitas guru yang sistematis dalam menyusun tahapan pembelajaran, seperti menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan, menyajikan stimulus, memberi umpan balik, dan menilai hasil belajar, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan (Rustan, 2022). Oleh karena itu, aktivitas guru yang profesional, terencana, dan reflektif akan sangat menentukan kualitas pembelajaran dan pencapaian kompetensi siswa. Dalam kaitannya dengan Kurikulum Merdeka dan pendekatan pembelajaran berbasis kompetensi, guru juga dituntut untuk lebih fleksibel, kreatif, dan berorientasi pada kebutuhan serta potensi peserta didik secara individual.

10. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bentuk dari tercapai atau tidaknya sebuah tujuan pembelajaran (Mutiaramses et al., 2021). Hasil belajar juga disebut dengan hasil akademik, karena mencerminkan sejauh mana peserta didik telah memahami, menguasai, dan mampu mengaplikasikan materi yang telah dipelajari selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pendidikan, baik dari segi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik). Hasil ini bisa diukur melalui berbagai bentuk evaluasi seperti tes, tugas, observasi, atau penilaian kinerja, dan menjadi dasar bagi guru atau pendidik untuk melakukan perbaikan metode pembelajaran serta memberikan umpan balik yang tepat bagi siswa.

Hasil belajar merupakan komponen dalam pendidikan yang merupakan indikator pencapaian tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran melalui proses belajar mengajar (Yunita & Supriatna, 2021). Hasil belajar tidak hanya mencerminkan seberapa jauh siswa memahami materi yang diajarkan, tetapi juga menggambarkan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik. Melalui pengukuran hasil belajar, pendidik dapat mengevaluasi apakah metode, media, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dan mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa. Selain itu, hasil belajar juga berperan penting dalam perencanaan tindak lanjut

pembelajaran, baik dalam bentuk remedial, pengayaan, maupun penyesuaian kurikulum. Dengan demikian, hasil belajar bukan sekadar nilai atau angka, tetapi merupakan refleksi menyeluruh dari interaksi antara siswa, guru, materi, dan lingkungan belajar yang saling memengaruhi satu sama lain.

Maka dapat disimpulkan hasil belajar merupakan indikator penting dalam dunia pendidikan yang menunjukkan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan penguasaan materi oleh peserta didik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik, tetapi juga merefleksikan efektivitas proses belajar mengajar secara keseluruhan. Melalui evaluasi hasil belajar, pendidik dapat menilai kualitas metode, media, dan strategi pembelajaran yang digunakan, serta merencanakan tindak lanjut yang sesuai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar bukan sekadar angka atau nilai akademik, melainkan gambaran menyeluruh dari keberhasilan proses pendidikan yang melibatkan berbagai komponen pembelajaran secara terpadu.

Melalui hasil belajar siswa yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu menjadi bekal untuk bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat, baik di dunia pendidikan maupun di lingkungan sosial. Bagi peserta didik, hasil belajar yang tinggi dapat dicapai apabila mereka melalui proses pembelajaran yang efektif, di mana terjadi interaksi dan kerja sama yang baik antara guru dan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang bermakna tidak

hanya menekankan pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif siswa, penggunaan strategi pembelajaran yang tepat, serta suasana belajar yang kondusif. Dengan demikian, hasil belajar yang diperoleh bukan hanya sekadar capaian akademik, tetapi juga mencerminkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, bersikap positif, serta memiliki keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, keberhasilan hasil belajar sangat bergantung pada sinergi antara proses pembelajaran yang berkualitas dan peran aktif semua pihak yang terlibat dalam pendidikan.

2. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan acuan yang digunakan oleh guru untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Indikator ini berfungsi sebagai tolok ukur pencapaian kompetensi yang diharapkan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran. Dalam praktiknya, indikator hasil belajar disusun berdasarkan kompetensi dasar yang ingin dicapai dan disesuaikan dengan materi serta tujuan pembelajaran. Melalui indikator ini, guru dapat menilai kemampuan siswa dari berbagai aspek, seperti pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) (Ulumuddin & Dkk, 2019).

1) Aspek Pengetahuan

Aspek ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, dan menjelaskan informasi atau materi pelajaran yang telah

dipelajari. Contohnya seperti menjawab soal, menyebutkan fakta, atau menjelaskan konsep.

2) Aspek Sikap

Aspek ini menilai bagaimana sikap atau perilaku siswa dalam proses belajar, seperti rasa tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, dan kedisiplinan. Sikap positif menunjang suasana belajar yang kondusif.

3) Aspek Keterampilan

Aspek ini mencerminkan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan secara praktis, seperti melakukan percobaan, membuat proyek, atau memecahkan masalah. Keterampilan menunjukkan sejauh mana siswa bisa mengerjakan sesuatu secara nyata.

Penilaian terhadap hasil belajar dengan menggunakan indikator yang jelas dan terukur memungkinkan guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran, mengidentifikasi kelemahan siswa, serta merancang tindak lanjut pembelajaran seperti remedial atau pengayaan. Oleh karena itu, penyusunan indikator hasil belajar yang tepat dan relevan sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan tanggung jawab utama seorang siswa karena proses ini memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir (Ulumuddin & Dkk, 2019). Efektivitas belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa, lingkungan sekitar, maupun

materi pembelajaran itu sendiri (Artha Margiathi et al., 2023). Faktor dari dalam diri siswa mencakup kondisi fisik, psikologis, dan motivasi belajar siswa. Misalnya, kesehatan tubuh, tingkat kecerdasan, minat, bakat, sikap, serta kepercayaan diri. Seperti, seorang siswa yang memiliki minat tinggi terhadap pelajaran matematika cenderung lebih fokus dan bersemangat saat mengikuti pelajaran tersebut. Faktor dari lingkungan sekitar meliputi semua hal di luar diri siswa yang dapat memengaruhi proses belajar, seperti kondisi keluarga, teman sebaya, fasilitas sekolah, suasana kelas, dan dukungan dari orang tua serta guru. Seperti, Siswa yang belajar di rumah dengan suasana tenang dan didukung oleh orang tua akan lebih mudah memahami materi dibandingkan dengan siswa yang belajar di lingkungan yang bising. Faktor dari materi pembelajaran berkaitan dengan isi, penyajian, dan kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa. Materi yang terlalu sulit atau tidak relevan bisa menghambat pemahaman siswa. Seperti jika materi pelajaran disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami dan dilengkapi dengan contoh konkret, siswa akan lebih cepat mengerti dan mengingat isi pembelajaran tersebut.

Untuk mencapai konsentrasi yang optimal dalam belajar, dibutuhkan beberapa kondisi pendukung, seperti tubuh yang sehat dan tidak kelelahan, adanya minat terhadap materi, serta lingkungan yang bebas dari gangguan (Artha Margiathi et al., 2023). Selain itu, terdapat berbagai cara untuk meningkatkan konsentrasi belajar, seperti menetapkan batas waktu yang jelas, mencegah siswa berpindah tugas terlalu cepat, meminimalkan

gangguan dalam ruang belajar, memberikan umpan balik secara langsung, merancang tugas dengan beban yang sesuai, dan menetapkan tujuan yang disertai motivasi.

Konsentrasi belajar perlu dilatih secara berkelanjutan karena mudah terpecah ketika ada beberapa hal yang sama-sama menarik perhatian. Oleh karena itu, dalam proses belajar penting untuk menghindari hal-hal yang dapat mengganggu fokus. Di samping faktor internal, lingkungan sekitar juga memiliki pengaruh besar terhadap kegiatan dan hasil belajar. Lingkungan yang mendukung, seperti tersedianya fasilitas belajar, tempat yang nyaman, suasana keluarga dan masyarakat yang kondusif, dukungan orang tua, pengaruh teman sebaya yang positif, serta manajemen waktu yang baik, menjadi penentu penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

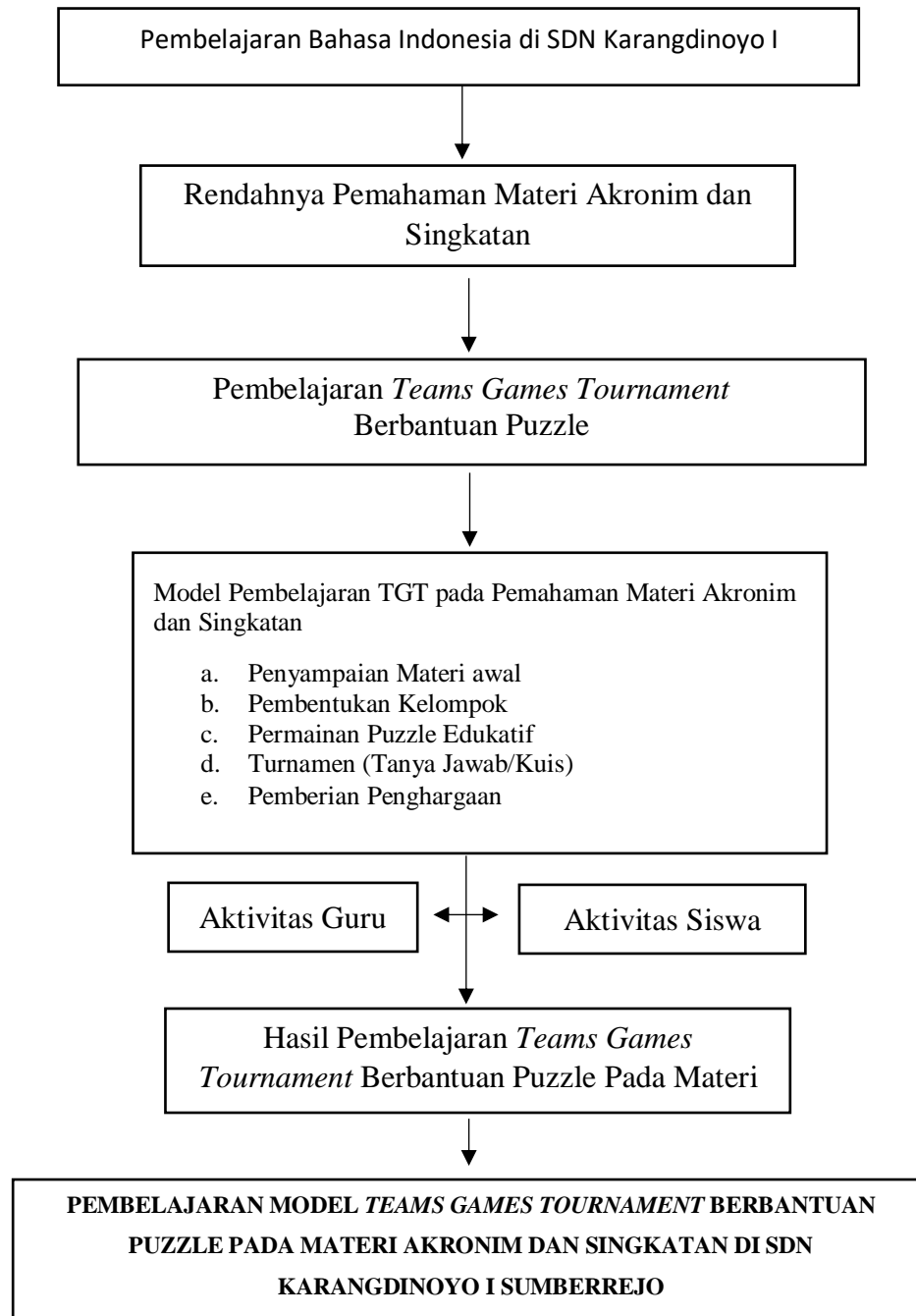
C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, baik lisan maupun tulisan, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Namun, dalam praktiknya, siswa sering mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat linguistik, seperti akronim dan singkatan. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurang melibatkan siswa secara aktif, dan cenderung membosankan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Salah satu model yang terbukti efektif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan bagian dari pendekatan pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama tim dan kompetisi yang sehat melalui permainan edukatif. Model ini memfasilitasi siswa untuk saling belajar, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas dalam suasana menyenangkan.

Agar pembelajaran semakin menarik, media puzzle digunakan sebagai alat bantu. Puzzle menantang siswa untuk berpikir logis, meningkatkan daya ingat, serta memudahkan pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang konkret. Penggabungan model TGT dengan media puzzle memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses belajar, menumbuhkan rasa tanggung jawab, dan meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan puzzle diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi akronim dan singkatan, sekaligus

meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SDN Karangdinoyo I Sumberrejo.

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir Penerapan Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Puzzle



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menggali makna, pemahaman, dan interpretasi mendalam terhadap suatu fenomena sosial yang kompleks. Metodologi kualitatif merupakan cara penelitian yang berfokus pada penggalian dan pemahaman makna di balik pengalaman manusia, interaksi sosial, atau suatu fenomena tertentu (Sugiyono, 2019). Metode ini tidak hanya berfokus pada angka, tetapi lebih pada konteks dan latar belakang suatu peristiwa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersifat non-numerik, seperti hasil wawancara mendalam, observasi langsung, dokumen tertulis, serta catatan lapangan yang memberikan informasi secara holistik dan mendalam.

Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis dan faktual mengenai objek atau subjek penelitian berdasarkan apa yang terjadi di lapangan. Deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif deskriptif di mana data yang dikumpulkan berupa teks dan gambar, bukan angka (Endah et al., 2020). Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun rekayasa manusia (Sugiyono, 2019). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengungkapkan kondisi nyata

dari suatu fenomena dengan menggunakan narasi dan deskripsi yang rinci. Penelitian deskriptif kualitatif tidak bertujuan untuk menguji hipotesis, melainkan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai alasan dan cara suatu peristiwa terjadi. Dengan demikian, metode ini sangat relevan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang berhubungan dengan “mengapa” dan “bagaimana” suatu fenomena terjadi, bukan hanya menjelaskan “apa” yang terjadi.

B. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menerapkan desain penelitian *one shot case study*, yaitu desain yang tidak melibatkan kelas kontrol, melainkan hanya menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian (Ahmad, 2023). Penelitian ini melibatkan satu kelompok saja tanpa disertai kelompok perbandingan. Dalam desain ini, kelas yang dipilih diberikan perlakuan berupa penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual. Selama proses perlakuan berlangsung, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa maupun guru. Setelah perlakuan diberikan dan proses pengamatan selesai, dilakukan tes hasil belajar untuk mengetahui nilai postes siswa. Selain itu, juga dibagikan angket kepada siswa guna mengevaluasi hasil belajar serta mengetahui tanggapan atau respons mereka terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Dalam desain *pre-experimental*, observasi dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (Nashan et al., 2023). Tes yang dilakukan sebelum perlakuan dikenal sebagai *pre-test*, sedangkan tes yang dilakukan setelah perlakuan disebut *post-test*. Desain ini digunakan untuk

mengetahui pengaruh pemberian tugas atau stimulasi tertentu terhadap pemahaman bacaan mahasiswa serta tingkat motivasi mereka dalam membaca. Salah satu bentuk dari *pre-experimental* design adalah *one shot case study*, yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Perlakuan	<i>Post Test</i>
X	O

Keterangan:

X= Pemberian perlakuan

O= Observasi setelah *treatment* (dapat berupa *post-test*)

Penelitian ini dilakukan melalui serangkaian langkah sistematis yang terbagi menjadi tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi akhir. Masing-masing tahap dirancang untuk memastikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan puzzle berjalan optimal dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akronim dan singkatan.

1. Tahap Persiapan (Pra-Penelitian)

Pada tahap awal, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menyesuaikan jadwal pelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dalam rancangan ini, ditentukan dua skenario pembelajaran: satu tanpa penerapan model TGT dan satu lagi dengan

penerapan model TGT berbantuan puzzle. Sebelum perlakuan diterapkan, dilakukan pengukuran awal melalui tes kemampuan dasar untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi akronim dan singkatan. Tes ini dilakukan agar seluruh siswa dianggap memulai dari titik yang sama dalam hal pengetahuan dasar, sehingga perlakuan yang diberikan dapat dibandingkan secara adil.

2. Tahap Pelaksanaan (Eksperimen)

a. Pembelajaran Konvensional (Tanpa TGT)

Pembelajaran ini dilakukan terlebih dahulu sebagai tolok ukur. Siswa diajak belajar menggunakan metode ceramah dan latihan soal tanpa pendekatan permainan atau media pendukung. Pada sesi ini, siswa diberi tugas secara individu untuk mengerjakan latihan seputar akronim dan singkatan, kemudian diberikan *post-test* guna mengetahui hasil belajar mereka tanpa penerapan model TGT.

b. Pembelajaran Menggunakan Model TGT Berbantuan Puzzle

Pembelajaran berlangsung dengan pendekatan kooperatif melalui model Teams Games Tournament yang dipadukan dengan media puzzle. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang heterogen, masing-masing kelompok bermain dan berdiskusi menggunakan puzzle edukatif yang berisi soal-soal tentang akronim dan singkatan. Pembelajaran ini dilakukan dengan suasana menyenangkan dan kompetitif melalui turnamen antar kelompok. Proses ini dilaksanakan selama dua pertemuan, dan pada pertemuan keempat dilakukan *post-test* untuk mengukur

peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantuan puzzle.

c. Tahap Akhir (Evaluasi dan Analisis Data)

- 1) Menganalisis hasil post-test siswa untuk menilai tingkat pencapaian hasil belajar setelah penerapan model TGT.
- 2) Melakukan penilaian terhadap lembar observasi aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Mengolah data dari angket yang telah diisi siswa, untuk mengetahui respon mereka terhadap metode pembelajaran yang digunakan, khususnya terkait motivasi dan keterlibatan mereka saat menggunakan media puzzle.
- 4) Semua hasil analisis kemudian dirangkum dan dijadikan dasar dalam penyusunan laporan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi serta motivasi belajar mereka melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan puzzle pada materi akronim dan singkatan. Penelitian ini menggunakan desain one-shot case study, di mana kelompok siswa hanya diberikan perlakuan tanpa adanya kelompok pembandingan, dan hasilnya diamati melalui post-test setelah perlakuan diberikan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Karangdinoyo I Sumberrejo dengan melibatkan satu kelompok siswa yang terdiri dari 18 orang. Kelompok ini diberi perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

yang dipadukan dengan media puzzle yang dirancang untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi akronim dan singkatan. Perlakuan dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, sedangkan tes hasil belajar (*post-test*) diberikan pada pertemuan keempat guna mengukur pemahaman konsep serta motivasi belajar siswa.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Karangdinoyo I, yang terletak di Kecamatan Sumberrejo, Kabupaten Bojonegoro, Provinsi Jawa Timur. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah dasar yang aktif melaksanakan inovasi pembelajaran dan memiliki karakteristik siswa yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu siswa kelas V.

Adapun pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian berlangsung selama kurang lebih 2 minggu yaitu pada bulan Mei 2025, yang terbagi dalam beberapa tahap, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan tindakan dalam dua siklus, hingga tahap evaluasi dan pelaporan. Jadwal pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V agar tidak mengganggu proses belajar-mengajar yang sudah berlangsung. Dari dua minggu terdiri dari dua siklus, dimana minggu pertama siklus I dan minggu kedua adalah siklus II.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah individu yang turut andil melaksanakan dan terlibat dalam proses pembelajaran di dalam kelas (Ramadhan & Nadhira, 2022). Dari pernyataan tersebut, secara singkat dapat disimpulkan bahwa peserta didik, tenaga pendidik dan orang tua termasuk dalam subjek penelitian.

Penelitian ini tentu akan melibatkan beberapa orang atau individu untuk turut andil dalam pengembangan penelitian dan membantu berjalannya dan suksesnya penelitian ini. Subjek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo dengan jumlah siswa sebanyak 13.

E. Jenis Data dan Sumber Data

1. Jenis Data Penelitian

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuantitatif yaitu berupa nilai pretest yang dilaksanakan sebelum pembelajaran dan nilai hasil belajar diperoleh melalui tes formatif yang dilaksanakan pada akhir setiap siklus. Pretest dan tes formatif menggunakan jenis tes tertulis dan berbentuk pilihan ganda. Dan data kualitatif berupa hasil observasi dan digunakan oleh peneliti untuk menilai mengenai kegiatan belajar mengajar yang dijalankan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran TGT. Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data aktivitas pembelajaran, baik performansi guru maupun aktivitas belajar siswa. Data performansi guru dalam proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran TGT dapat

di amati melalui Alat Penilaian Kinerja Guru yang terdiri dari APKG I untuk kemampuan merencanakan pembelajaran dan APKG II untuk pelaksanaan pembelajaran yang telah dimodifikasi sesuai dengan langkah-langkah dan komponen dalam pendekatan TGT. Sementara data aktivitas belajar siswa dapat diamati melalui lembar aktivitas belajar siswa. Terdapat dua jenis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, yaitu:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung oleh peneliti dari sumber aslinya. Dengan kata lain, peneliti mendapatkan data tersebut secara langsung dari responden tanpa perantara. Pengumpulan data primer dilakukan melalui metode yang menghasilkan informasi asli dari sumber pertama.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan informasi yang dikumpulkan dari sumber-sumber yang telah tersedia sebelumnya. Umumnya, data ini berkaitan dengan peristiwa masa lalu dan sudah terdokumentasi, sehingga peneliti bukan pihak pertama yang mengakses data tersebut secara langsung.

2. Sumber Data Penelitian

a. Sumber Data Primer

Sumber primer adalah individu atau pihak yang secara langsung memberikan informasi kepada peneliti. Dalam penelitian ini, sumber data primer mencakup:

- 1) Guru atau tenaga pengajar.
- 2) Siswa sebagai peserta didik.
- 3) Responden yang terlibat dalam proses penelitian.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder mencakup dokumen atau informasi yang berasal dari instansi sekolah terkait serta dari literatur atau hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang dikaji.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai pengamatan terhadap segala hal yang terjadi selama pelaksanaan tindakan dalam kelas atau proses pembelajara, serta segala hal yang berkaitan dengan pelaksanaan tindakan dalam kelas. Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara sistematis terhadap fenomena yang terjadi pada objek dan subjek penelitian, dengan cara pencatatan. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk menjawab rumusan masalah 1 dan 2. Observasi bertujuan untuk mendapatkan data :

- a. Tingkat aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan mengisi instrument
- b. Tingkat aktivitas guru selama kegiatan belajar berlangsung dengan mengisi instrument.
- c. Tingkat ketuntasan belajar siswa selama kegiatan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual berlangsung dengan mengisi instrumen.

Tabel 3. 2 Bahan Observasi Pengamatan Aktivitas Siswa

No.	Aspek yang dinilai	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Memperhatikan penjelasan guru			
2.	Merespon motivasi guru			
3.	Mengikuti permainan			
4.	Aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru saat menjelaskan materi			
5.	Mengikuti permainan			
6.	Mampu bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan lembar kerja siswa			
7	Berani menyampaikan pendapatnya saat kegiatan diskusi			
8	Secara individu mengerjakan lembar evaluasi yang diberikan oleh guru			
9	Berani menyampaikan kesimpulan materi bersama guru			
10	Membuat rangkuman materi yang dipelajari ke dalam buku catatan			

Kriteria Penilaian

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Angka Presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Frekuensi

Tabel 3. 3 Lembar Observasi Pengamatan Aktivitas Guru

No.	Aspek yang dinilai	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa			
2.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya			
3.	Membagi dalam kelompok			
4.	Memerintahkan siswa berdiskusi dengan kelompok			
5.	Mengintruksi siswa dalam memperhatikan penjelasan guru			
6.	Mengintruksi siswa berdiskusi dengan kelompok			
7.	Mengintruksi siswa dalam mengerjakan LKPD			
8.	Mengintruksi siswa dalam melakukan game			
9.	Memerintahkan siswa supaya bergantian saat mempresentasikan hasil diskusi			
10.	Melakukan evaluasi/penilaian terhadap pembelajaran			

Kriteria Penilaian

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Angka Presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Frekuensi

Tabel 3. 4 Lembar Observasi Pengamatan Ketuntasan Belajar Siswa selama Kegiatan Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Terlihat aktif, memperhatikan, dan mengikuti kegiatan			
2.	Mampu menyelesaikan tugas mandiri dan kelompok			
3.	Berani bertanya atau menjawab selama diskusi			
4.	Mau bekerja sama dan menghargai teman			
5.	Mengerjakan tugas tanpa bergantung pada orang lain			

Kriteria Penilaian

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Angka Presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Frekuensi

2. Test

Pada penelitian ini untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa perlu dilakukan tes. Yang mana hasil tes ini akan menunjukkan seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa atau ada tidaknya peningkatan tersebut. Teknik pengumpulan data ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah 1 dan 2. Pengumpulan data melalui metode tes dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan Tes

Pada tahap ini, peneliti menyusun kisi-kisi soal berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran, merancang butir-butir soal, menyusun pedoman penskoran, serta menggandakan soal yang akan digunakan dalam evaluasi.

Tabel 3. 5 Tabel Kisi-Kisi Evaluasi

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Level kognitif	Indikator	No mor Soal	Bentuk Soal
1.	Menganalisis penulisan singkatan sesuai dengan PUEBI	Singkatan	C4	Disajikan pilihan penulisan singkatan, peserta didik dapat memilih penulisan mana yang benar	1, 4, 5, 8, 9, 10	Pilihan Ganda
2.	Mengidentifikasi pengertian singkatan	Singkatan	C4	Disajikan kalimat, peserta didik dapat menganalisis kalimat tersebut	2	Pilihan Ganda
3.	Memberi contoh singkatan	Singkatan	C4	Disajikan contoh singkatan, peserta didik dapat memilih mana yang termasuk contoh	7	Pilihan Ganda

				singkatan dengan tepat		
				Disajikan contoh singkatan, peserta didik dapat memilih mana yang bukan contoh singkatan	3	Pilihan Ganda
4.	Menentukan singkatan dari kata	Singkatan	C4	Disajikan singkatan dari kata, peserta didik dapat memilih kepanjangan dari singkatan tersebut	6	Pilihan Ganda

b. Tahap Pelaksanaan

Soal-soal yang telah disiapkan kemudian dibagikan kepada peserta didik. Selama pelaksanaan, guru atau peneliti mengawasi jalannya tes untuk memastikan ketertiban dan konsentrasi siswa. Setelah selesai, lembar jawaban dikumpulkan, dengan rincian soal berikut :

A. Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling benar!

1. Yang merupakan contoh akronim adalah...
 - a. Yth. (Yang terhormat)
 - b. Ir. (Insinyur)
 - c. Tilang (Bukti Pelanggaran)
 - d. No. (Nomor)

2. Kepanjangan dari akronim "SIM" adalah...
 - a. Surat Izin Mengemudi
 - b. Surat Izin Membawa
 - c. Surat Izin Mobil
 - d. Surat Izin Mengoperasikan

3. Berikut yang merupakan contoh akronim, kecuali...
 - a. BIN (Badan Intelijen Negara)
 - b. SIM (Surat Izin Mengemudi)
 - c. DPR (Dewan Perwakilan Rakyat)
 - d. Yth. (Yang terhormat)

4. Akronim "Amdal" merupakan singkatan dari...
 - a. Analisis Dampak Luar Lingkungan
 - b. Analisis Dampak Lingkungan
 - c. Analisis Dampak Lingkungan
 - d. Analisis Dampak Alam

5. Yang merupakan contoh akronim yang dibentuk dari singkatan huruf awal kata adalah...
 - a. Bulog (Badan Urusan Logistik)
 - b. Siskamling (Sistem Keamanan Lingkungan)
 - c. Amdal (Analisis Dampak Lingkungan)
 - d. Koramil (Komando Rayon Militer)

6. Kata di bawah ini yang termasuk akronim adalah . .
 - a. SIM
 - b. Yth.
 - c. Jatim
 - d. Dst.

7. Gabungan huruf atau suku kata yang membentuk kata baru dan diucapkan seperti kata biasa disebut...
 - a. Singkatan
 - b. Aksara
 - c. Akronim
 - d. Symbol

8. Akronim yang berkaitan dengan bidang pendidikan adalah...
 - a. Bulog
 - b. Kemendikbud
 - c. Pertamina
 - d. BBM

9. Contoh akronim yang berhubungan dengan transportasi adalah...
 - a. BPKB
 - b. STNK
 - c. Dishub
 - d. KUA

10. Yang bukan merupakan contoh akronim adalah...
 - a. Radar (Radio Detection and Ranging)
 - b. Pemilu (Pemilihan Umum)
 - c. MPR (Majelis Permusyawaratan Rakyat)
 - d. Rp. (Rupiah)

c. Tahap Penilaian

Jawaban siswa diperiksa dan diberi skor sesuai pedoman yang telah disusun. Hasil penilaian kemudian dirangkum dalam bentuk tabel untuk dianalisis lebih lanjut.

Tabel 3. 6 Kunci Jawaban dan Rubrik Penilaian

No.	Kunci Jawaban	Skor
1.	A. Tilang (Bukti Pelanggaran)	10
2.	B. Surat Izin Mengemudi	10
3.	C. Yth. (Yang terhormat)	10
4.	B. Analisis Dampak Lingkungan	10

5.	A. Bulog (Badan Urusan Logistik)	10
6.	D. Jatim	10
7.	D. C. Akronim	10
8.	A. Kemendikbud	10
9.	B. Dishub	10
10	A. Rp. (Rupiah)	10

$$\text{Konversi Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Nilai	Deskripsi
80 – 100	Sangat Baik
65 – 79	Baik
40 – 64	Cukup Baik
0 – 39	Perlu Bimbingan

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara statistik deskriptif yaitu sebagai berikut: Statistik deskriptif terdiri atas deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil observasi dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Kuantitatif

Analisis ini digunakan untuk mengolah data hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest pada setiap siklus. dengan menggunakan rumus:

a. Presentase

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Angka Presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Frekuensi (Anas 2004, 43)

b. Menghitung rata – rata

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^k f_i x_i}{\sum_{i=1}^k f_i}$$

Dimana:

\bar{x} = Rata-rata

f_i = Frekuensi

x_i = Titik tengah

Siswa dikatakan tuntas jika nilai yang diperoleh sama dengan atau lebih dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah. Perbandingan antara nilai pretest dan posttest digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian hasil belajar dinyatakan berhasil memenuhi ketentuan ketuntasan belajar jika nilai presentase keberhasilan mencapai minimal 85% (Widarti, 2020). Selain itu pedoman yang akan digunakan untuk mengubah skor mentah yang diperoleh siswa menjadi skor standar (nilai) untuk mengetahui

tingkat kemampuan siswa mengikuti prosedur yang telah ditetapkan melalui kebijakan Departemen Pendidikan Nasional tahun 2004 DEPDIKNAS (Baedhowi, 2003)

Tabel 3.7 Tingkat Kemampuan Siswa

No	Interval Nilai	Kategori
1	0 - 34	Sangat Rendah
2	35 - 54	Rendah
3	55 - 64	Sedang
4	65 - 84	Tinggi
5	85 - 100	Sangat Tinggi

Analisis data adalah suatu cara yang digunakan untuk menyusun dan mengolah data yang terkumpul sehingga dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Dalam penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah yang pertama yaitu, penerapan pendekatan kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V antara lain:

2. Analisis Kualitatif

Analisis ini digunakan untuk mengolah data non-tes seperti hasil observasi aktivitas guru dan siswa, dokumentasi, dan catatan lapangan. Tahapan analisis dilakukan melalui. Reduksi data, yaitu menyaring data penting dari hasil observasi dan catatan lapangan. Penyajian data, yaitu mengorganisasikan data dalam bentuk narasi deskriptif. Penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan

dampaknya terhadap keterlibatan siswa serta hasil belajar. Hasil dari analisis data ini menjadi dasar dalam refleksi dan pengambilan keputusan untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Aktivitas Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Puzzle*

Selama proses pembelajaran dengan model TGT ini siswa diamati dengan lembar pengamatan aktivitas siswa yang sudah disiapkan oleh peneliti. Tentu dalam pengamatan tersebut peneliti harus benar-benar berdiri di tengah tidak pilih kasih dan obyektif. Jika siswa melakukan aktivitas baik dalam proses pembelajaran, maka siswa itu dapat skor baik, dan jika siswa melakukan tindakan yang tidak sesuai dengan proses pembelajaran maka akan mendapat nilai yang kurang baik.

1. Pelaksanaan Pertemuan 1

Data aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan model TGT materi akronim diperoleh dari pengamatan siswa saat mengikuti pembelajaran. Adapun data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Hal-hal yang diamati										Jml	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Ahmad Nufian Dani	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	26	87
2	Ahmad Rayhan Alfarizi	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	28	93
3	Alzyah Qilla Dirga Aryanto	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	28	93
4	Callysta Aurelia Kineta	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	28	93
5	Dinda Nova Shaqila Putri	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	26	87
6	Fahmi Akbar Ryanka Putra	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	27	90
7	Galang Dwi Prasetya	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	26	87
8	M. Kevin Adi Candra	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	25	83
9	Muhammad Bian Anggoro	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	27	90
10	Raffa Frananda Al Mizan	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	27	90
11	Rahma Faradila Yasmin	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	27	90
12	Alvero Gafriel Yudista	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	28	93
13	Felix Juan Apriliansyah	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	26	87
	Jumlah											349	1.163
	Nilai Rata-rata											90	

Kriteria Penilaian

- Skor 3 = Baik
- Skor 2 = Cukup
- Skor 1 = Kurang

Berdasarkan tabel penilaian aktivitas siswa di atas dapat disimpulkan hasil perincian tiap aktivitas siswa pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4. 2 Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswa Pertemuan 1

No.	Aspek yang dinilai	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Memperhatikan penjelasan guru	12	1	-
2.	Merespon motivasi guru	6	8	-
3.	Mengikuti permainan	10	3	-
4.	Aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru saat menjelaskan materi	11	2	-
5.	Mengikuti permainan	8	5	-
6.	Mampu bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan lembar kerja siswa	7	6	
7	Berani menyampaikan pendapatnya saat kegiatan diskusi	4	7	2
8	Secara individu mengerjakan lembar evaluasi yang diberikan oleh guru	9	5	-
9	Berani menyampaikan kesimpulan materi bersama guru	9	4	-
10	Membuat rangkuman materi yang dipelajari ke dalam buku catatan	9	4	-

Kriteria Penilaian

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

Berdasarkan tabel 4.1 hasil aktivitas siswa dalam materi akronim dan singkatan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas siswa dalam materi akronim termasuk dalam kategori **sangat baik**. Hal ini berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh yaitu 90.

Sementara itu berdasarkan tabel 4.2 di atas, diketahui perincian tiap aspek aktivitas siswa sebagai berikut: (1) Memperhatikan penjelasan guru diperoleh kategori baik atau sebanyak 11 siswa, pada kategori cukup sebanyak 2 siswa, dan kategori kurang sebanyak 0 siswa, (2) Merespon motivasi guru diperoleh kategori baik sebanyak 6 siswa, pada kategori cukup sebanyak 8 siswa, dan pada kategori kurang sebanyak 0 siswa, (3) Mengikuti permainan diperoleh kategori baik atau sebanyak 10 siswa, pada kategori cukup sebanyak 3 siswa, dan pada kategori kurang sebanyak 0 siswa, (4) Aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru saat menjelaskan materi kategori baik atau sebanyak 11 siswa, pada kategori cukup sebanyak 2 siswa, dan pada kategori kurang sebanyak 0 siswa, (5) Mengikuti permainan diperoleh sebanyak 8 siswa, pada kategori cukup sebanyak 5 siswa dan pada kategori kurang sebanyak 0 siswa, (6) Mampu bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan lembar kerja siswa diperoleh sebanyak 7 siswa, pada

kategori cukup diperoleh sebanyak 6 siswa dan pada kategori kurang sebanyak 0 siswa, (7) Berani menyampaikan pendapatnya saat kegiatan diskusi diperoleh sebanyak 11 siswa, pada kategori cukup sebanyak 10 siswa dan pada kategori kurang sebanyak 0 siswa, (8) Secara individu mengerjakan lembar evaluasi yang diberikan oleh guru diperoleh sebanyak 4 siswa, pada kategori cukup diperoleh sebanyak 7 siswa dan pada kategori kurang diperoleh sebanyak 2 siswa, dan 0 aktivitas siswa pada berani menyampaikan kesimpulan materi bersama guru dan membuat rangkuman materi yang dipelajari ke dalam buku catatan diperoleh sebanyak 9 siswa, pada kategori cukup diperoleh sebanyak 5 siswa dan pada kategori kurang diperoleh sebanyak 0 siswa.

Berdasarkan aktivitas siswa di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dengan hasil tertinggi pada kategori baik terdapat pada aktivitas siswa memperhatikan penjelasan guru yakni sebanyak 12 siswa memperhatikan guru dengan baik, sedangkan hasil dengan skor terendah pada kategori baik diperoleh pada aktivitas berani menyampaikan pendapatnya saat kegiatan diskusi yakni sebanyak 4 siswa. Sementara itu hasil tertinggi pada kategori cukup terdapat pada aktivitas siswa merespon pertanyaan guru yakni sebanyak 8 siswa, sedangkan hasil dengan skor terendah pada kategori cukup diperoleh pada aktivitas memperhatikan penjelasan guru yakni sebanyak 1 siswa. Sementara itu hasil tertinggi pada kategori kurang terdapat pada aktivitas siswa berani menyampaikan pendapatnya saat kegiatan diskusi yakni sebanyak 2 siswa.

2. Pelaksanaan Pertemuan 2

Data aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan model TGT materi singkatan diperoleh dari pengamatan siswa saat mengikuti pembelajaran.

Adapun data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4. 3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Hal-hal yang diamati										Jml	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Ahmad Nufian Dani	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	27	90
2	Ahmad Rayhan Alfarizi	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	27	90
3	Alzyah Qilla Dirga Aryanto	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	27	90
4	Callysta Aurelia Kineta	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	28	93
5	Dinda Nova Shaqila Putri	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	28	93
6	Fahmi Akbar Ryanka Putra	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	26	87
7	Galang Dwi Prasetya	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	26	87
8	M. Kevin Adi Candra	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	25	83
9	Muhammad Bian Anggoro	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	28	93
10	Raffa Frananda Al Mizan	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	28	93

11	Rahma Faradila Yasmin	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	28	93
12	Alvero Gafriel Yudista	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	28	93
13	Felix Juan Apriliansyah	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	27	90
Jumlah												353	1.175
Nilai Rata-rata												91	

Kriteria Penilaian

- Skor 3 = Baik
- Skor 2 = Cukup
- Skor 1 = Kurang

Berdasarkan tabel penilaian aktivitas siswa di atas dapat disimpulkan hasil perincian tiap aktivitas siswa pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2

No.	Aspek yang dinilai	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Memperhatikan penjelasan guru	13	-	-
2.	Merespon motivasi guru	7	6	-
3.	Mengikuti permainan	10	3	-
4.	Aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru saat menjelaskan materi	12	1	-
5.	Mengikuti permainan	12	1	-
6.	Mampu bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan lembar kerja siswa	4	9	-
7	Berani menyampaikan pendapatnya saat kegiatan diskusi	11	2	-

8	Secara individu mengerjakan lembar evaluasi yang diberikan oleh guru	11	2	-
9	Berani menyampaikan kesimpulan materi bersama guru	7	6	-
10	Membuat rangkuman materi yang dipelajari ke dalam buku catatan	11	2	-

Kriteria Penilaian

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

Berdasarkan tabel 4.3 hasil aktivitas siswa dalam materi singkatan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas siswa termasuk dalam kategori **sangat baik**. Hal ini berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh yaitu 91.

Sementara itu berdasarkan tabel 4.4 di atas, diketahui perincian tiap aspek aktivitas siswa sebagai berikut: (1) Memperhatikan penjelasan guru diperoleh kategori sangat baik atau sebanyak 13 siswa, pada kategori cukup sebanyak 0 siswa, dan kategori kurang sebanyak 0 siswa, (2) Merespon motivasi guru diperoleh kategori baik sebanyak 7 siswa, pada kategori cukup sebanyak 6 siswa, dan pada kategori kurang sebanyak 0 siswa, (3) Mengikuti permainan diperoleh kategori baik atau sebanyak 10 siswa, pada kategori cukup sebanyak 3 siswa, dan pada kategori kurang sebanyak 0 siswa, (4) Aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru saat menjelaskan materi kategori baik atau sebanyak 12 siswa, pada kategori cukup sebanyak 1 siswa, dan pada kategori

kurang sebanyak 0 siswa, (5) Mengikuti permainan diperoleh sebanyak 12 siswa, pada kategori cukup sebanyak 1 siswa dan pada kategori kurang sebanyak 0 siswa, (6) Mampu bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan lembar kerja siswa diperoleh sebanyak 4 siswa, pada kategori cukup diperoleh sebanyak 9 siswa dan pada kategori kurang sebanyak 0 siswa, (7) Berani menyampaikan pendapatnya saat kegiatan diskusi diperoleh sebanyak 11 siswa, pada kategori cukup sebanyak 2 siswa dan pada kategori kurang sebanyak 0 siswa, (8) Secara individu mengerjakan lembar evaluasi yang diberikan oleh guru diperoleh sebanyak 11 siswa, pada kategori cukup diperoleh sebanyak 2 siswa dan pada kategori kurang diperoleh sebanyak 0 siswa, (9) aktivitas siswa pada berani menyampaikan kesimpulan materi bersama guru dan membuat rangkuman materi yang dipelajari ke dalam buku catatan diperoleh sebanyak 7 siswa, pada kategori cukup diperoleh sebanyak 6 siswa dan pada kategori kurang diperoleh sebanyak 0 siswa, dan (10) membuat rangkuman materi yang dipelajari ke dalam buku catatan diperoleh sebanyak 11 siswa, pada kategori cukup diperoleh sebanyak 2 siswa dan pada kategori kurang diperoleh sebanyak 0 siswa.

Berdasarkan aktivitas siswa di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dengan hasil tertinggi pada kategori baik terdapat pada aktivitas siswa memperhatikan penjelasan guru yakni sebanyak 13 siswa memperhatikan guru dengan baik, sedangkan hasil dengan skor terendah pada kategori baik diperoleh pada aktivitas mampu bekerjasama dalam

kelompok yakni sebanyak 4 siswa. Sementara itu hasil tertinggi pada kategori cukup terdapat pada aktivitas siswa mampu bekerjasama dalam kelompok yakni sebanyak 9 siswa, sedangkan hasil dengan skor terendah pada kategori cukup diperoleh pada aktivitas aktif menjawab pertanyaan guru yakni sebanyak 1 siswa.

Berdasarkan hasil hasil observasi aktivitas siswa dari pertemuan pertama sampai dengan kedua menunjukkan bahwa siswa telah melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Hal itu terlihat dari hasil observasi pada pertemuan pertama sebesar 90% dan pertemuan kedua dengan skor 91% termasuk dalam kategori sangat baik sehingga aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 1%.

B. Aktivitas Guru dengan Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Puzzle*

Adapun instrumen pengamatan yang digunakan dalam pengamatan aktivitas guru adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
3. Membagi dalam kelompok
4. Memerintahkan siswa berdiskusi dengan kelompok

5. Mengintruksi siswa dalam memperhatikan penjelasan guru
6. Mengintruksi siswa berdiskusi dengan kelompok
7. Mengintruksi siswa dalam mengerjakan LKPD
8. Mengintruksi siswa dalam melakukan game
9. Memerintahkan siswa supaya bergantian saat mempresentasikan hasil diskusi
10. Melakukan evaluasi/penilaian terhadap pembelajaran

a. Pelaksanaan Pertemuan 1

Adapun data aktivitas guru yang diperoleh dari lembar pengamatan aktivitas guru kelas V SD Negeri Karangdinoyo I dalam pembelajaran akronim dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 5 Hasil Observasi terhadap Guru dalam Pertemuan 1

Nama	Hal-hal yang diamati										Jml	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Davidta Vivid Fiana, S.Pd	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	27	90
Jumlah											27	90
Nilai Rata-rata											90	

Kriteria Penilaian

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

Berdasarkan tabel penilaian aktivitas guru di atas dapat disimpulkan hasil perincian tiap aktivitas guru pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4. 6 Hasil Observasi terhadap Aktivitas Guru Pertemuan 1

No.	Aspek yang dinilai	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	√		
2.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√		
3.	Membagi dalam kelompok	√		
4.	Memerintahkan siswa berdiskusi dengan kelompok	√		
5.	Mengintruksi siswa dalam memperhatikan penjelasan guru	√		
6.	Mengintruksi siswa berdiskusi dengan kelompok	√		
7.	Mengintruksi siswa dalam mengerjakan LKPD		√	
8.	Mengintruksi siswa dalam melakukan game		√	
9.	Memerintahkan siswa supaya bergantian saat mempresentasikan hasil diskusi		√	
10.	Melakukan evaluasi/penilaian terhadap pembelajaran	√		

Kriteria Penilaian

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

Berdasarkan tabel 4.5 hasil aktivitas guru dalam akronim di atas dapat diambil simpulan bahwa aktivitas guru dalam akronim termasuk

dalam kategori Sangat Baik. Hal ini berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh yaitu 90.

Sementara itu berdasarkan tabel 4.6 di atas, diketahui perincian tiap aspek aktivitas guru dalam penerapan pembelajaran materi akronim adalah sebagai berikut: (1) aktivitas guru pada “menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa” diperoleh kategori baik, (2) aktivitas guru pada “memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru “ diperoleh kategori baik, (3) aktivitas guru “membagi dalam kelompok “diperoleh kategori baik, (4) aktivitas guru pada “Memerintahkan siswa berdiskusi dengan kelompok” diperoleh kategori baik, (5) aktivitas guru pada “Mengintruksi siswa dalam memperhatikan penjelasan guru ” diperoleh kategori baik, (6) aktivitas guru “Mengintruksi siswa berdiskusi dengan kelompok “ diperoleh kategori baik (7) Aktivitas guru pada “Mengintruksi siswa dalam mengerjakan LKPD “ diperoleh kategori cukup, (8) aktivitas guru “Mengintruksi siswa dalam melakukan game ” diperoleh kategori cukup, (9) aktivitas guru pada “Memerintahkan siswa supaya bergantian saat mempresentasikan hasil diskusi”diperoleh kategori cukup, dan (10) aktivitas guru pada “Melakukan evaluasi/penilaian terhadap pembelajaran” diperoleh kategori baik.

b. Pelaksanaan Pertemuan 2

Adapun data aktivitas guru yang diperoleh dari lembar pengamatan aktivitas guru kelas V SD Negeri Karangdinoyo I dalam pembelajaran singkatan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 7 Hasil Observasi terhadap Guru dalam Pertemuan 2

Nama	Hal-hal yang diamati										Jml	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Davidta Vivid Fiana, S.Pd	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	28	90
Jumlah											28	93
Nilai Rata-rata											93	

Kriteria Penilaian

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

Berdasarkan tabel penilaian aktivitas guru di atas dapat disimpulkan hasil perincian tiap aktivitas guru pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4. 8 Hasil Observasi terhadap Aktivitas Guru Pertemuan 2

No.	Aspek yang dinilai	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	√		
2.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√		
3.	Membagi dalam kelompok		√	

4.	Memerintahkan siswa berdiskusi dengan kelompok	√		
5.	Mengintruksi siswa dalam memperhatikan penjelasan guru	√		
6.	Mengintruksi siswa berdiskusi dengan kelompok		√	
7.	Mengintruksi siswa dalam mengerjakan LKPD	√		
8.	Mengintruksi siswa dalam melakukan game		√	
9.	Memerintahkan siswa supaya bergantian saat mempresentasikan hasil diskusi	√		
10.	Melakukan evaluasi/penilaian terhadap pembelajaran	√		

Kriteria Penilaian

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

Berdasarkan tabel 4.7 hasil aktivitas guru dalam singkatan di atas dapat diambil simpulan bahwa aktivitas guru dalam singkatan termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh yaitu 93.

Sementara itu berdasarkan tabel 4.8 di atas, diketahui perincian tiap aspek aktivitas guru dalam penerapan pembelajaran materi singkatan adalah sebagai berikut: (1) aktivitas guru pada “menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa” diperoleh kategori baik, (2) aktivitas guru pada

“memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru “ diperoleh kategori baik, (3) aktivitas guru “membagi dalam kelompok “diperoleh kategori cukup, (4) aktivitas guru pada “Memerintahkan siswa berdiskusi dengan kelompok” diperoleh kategori baik, (5) aktivitas guru pada “Mengintruksi siswa dalam memperhatikan penjelasan guru” diperoleh kategori baik, (6) aktivitas guru “Mengintruksi siswa berdiskusi dengan kelompok “ diperoleh kategori cukup (7) Aktivitas guru pada “Mengintruksi siswa dalam mengerjakan LKPD “ diperoleh kategori baik, (8) aktivitas guru “Mengintruksi siswa dalam melakukan game ” diperoleh kategori cukup, (9) aktivitas guru pada “Memerintahkan siswa supaya bergantian saat mempresentasikan hasil diskusi”diperoleh kategori baik, dan (10) aktivitas guru pada “Melakukan evaluasi/penilaian terhadap pembelajaran” diperoleh kategori baik.

Berdasarkan hasil hasil observasi aktivitas guru dari pertemuan pertama sampai dengan kedua menunjukkan bahwa guru telah melakukan aktivitas pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan dalam modul ajar. Hal itu terlihat dari hasil observasi pada pertemuan pertama sebesar 90% dan pertemuan kedua dengan skor 93% termasuk dalam kategori sangat baik sehingga aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 3%.

C. Data Hasil Belajar Siswa SD Negeri Karangdinoyo I

Data Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Karangdinoyo I Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro Terhadap Penerapan model TGT pada materi akronim dan singkatan.

Penilaian dilaksanakan untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan terhadap siswa. Penilaian ini dilakukan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) pembelajaran materi akronim dan singkatan menggunakan model TGT. Hal itu dilakukan untuk mengetahui hasil dalam pembelajaran materi akronim dan singkatan dengan model TGT. Hasil tes diketahui melalui lembar tes yang dikerjakan siswa.

Hasil penilaian siswa terhadap penerapan pembelajaran materi akronim dan singkatan dengan model TGT dapat dilihat pada tabel 4.9

Tabel 4. 9 Hasil Tes Penilaian Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Pretes	Nilai Postes
1	Ahmad Nufian Dani	50	80
2	Ahmad Rayhan Alfarizi	60	90
3	Alzyah Qilla Dirga Aryanto	70	100
4	Callysta Aurelia Kineta	60	80
5	Dinda Nova Shaqila Putri	70	100
6	Fahmi Akbar Ryanka Putra	60	90
7	Galang Dwi Prasetya	60	90

8	M. Kevin Adi Candra	60	90
9	Muhammad Bian Anggoro	50	90
10	Raffa Frananda Al Mizan	60	90
11	Rahma Faradila Yasmin	70	100
12	Alvero Gafriel Yudista	50	90
13	Felix Juan Apriliansyah	60	90
	Jumlah	780	1.180
	Rata-Rata	60	91

Berdasarkan tabel 4.9 hasil tes penilaian terhadap siswa di atas, dapat terlihat bahwa terdapat perbedaan yang jauh skor rata-rata hasil pretes (60) dan skor rata-rata hasil posttest (91). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran materi akronim dan singkatan dengan model TGT berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Karangdinoyo I Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan nilai pretest dan posttest. TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses belajar, yang membantu mereka memahami materi lebih mendalam dan melakukan permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Simpulan yang diperoleh dalam penelitian akan memberikan ringkasan yang jelas terhadap kontribusi penelitian ini dalam memahami dan meningkatkan pembelajaran materi akronim dan singkatan dengan menggunakan model TGT berbantu puzzle diharapkan akan memberikan pemahaman yang mendalam tentang model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan panduan yang berharga bagi pengembangan praktik pembelajaran materi akronim dan singkatan yang lebih baik di masa depan. Kesimpulan pada penelitian ini adalah :

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan puzzle pada materi akronim dan singkatan di kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo ditinjau dari aktifitas siswa mengalami peningkatan sebesar 1%. Hasil observasi pada pertemuan pertama sebesar 90% dan pertemuan kedua dengan skor 91% termasuk dalam kategori sangat baik.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan puzzle pada materi akronim dan singkatan di kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo ditinjau dari aktifitas guru mengalami peningkatan sebesar 3%. Hasil observasi pada pertemuan pertama sebesar 90% dan pertemuan kedua dengan skor 93% termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil tes penilaian terhadap siswa setelah melaksanakan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan puzzle pada materi akronim dan

singkatan di kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo menunjukkan perbedaan yang jauh skor rata-rata hasil pretes sebesar 60 sedangkan skor rata-rata hasil posttest sebesar 91. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran materi akronim dan singkatan dengan model TGT berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Karangdinoyo I Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dan setelah melakukan penelitian tindakan di kelas V SD Negeri Karangdinoyo I peneliti memberikan beberapa saran agar dalam proses pembelajaran menarik dan menyenangkan serta berguna untuk setiap siswa. Adapun saran tersebut sebagai berikut:

Guru sebenarnya mampu untuk menggunakan dan menyediakan alat atau media, hanya butuh mengatur waktu untuk menyediakan media agar pembelajaran dapat berjalan menyenangkan dan bisa menggunakan model yang bervariasi, Sebagai masukan bagi guru untuk memilih variasi dan penerapan model pembelajaran khususnya terkait dengan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Diharapkan kepala sekolah sebagai pemimpin disekolah dapat memberikan dukungan serta pengembangan kegiatan-kegiatan pembelajaran terkait dengan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat digunakan sebagai informasi yang berharga bagi sekolah, karena secara tidak langsung sekolah dapat

melaksanakan model, metode pembelajaran dan strategi pembelajaran yang efektif dan berkesinambungan. Penggunaan media visual seperti LCD proyektor, gambar, dan video juga sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar.

Siswa harus merespons ketika guru menyiapkan media, karena guru sudah bersedia menggunakan model yang bervariasi bertujuan untuk mengembangkan kemampuan emosional dan intelektual siswa dalam belajar. Diharapkan siswa cakap dan tanggap ketika berada didalam pembelajaran, terutama dalam mengeluarkan pendapat, berinteraksi dengan guru dan siswa yang lainnya, dapat turut serta atau aktif dalam kegiatan pembelajaran yang terkait dengan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* serta siswa yang nilainya di bawah kriteri KKM untuk belajar lebih giat dan mencari hubungan antara materi yang sering didapatkan dalam kehidupan sehari-hari.

C. Implikasi Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap pencapaian aktivitas guru, aktivitas siswa dan juga hasil belajar siswa. Untuk pelajaran Bahasa Indonesia materi akronim dan singkatan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), terdapat perbedaan aktivitas guru, siswa dan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional.

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai pengaruh terhadap aktivitas guru, siswa dan juga hasil belajar. Dengan aktivitas guru dan siswa yang semakin meningkat maka hasil belajar siswa pada pembelajaran kali ini juga mengalami peningkatan.

Evaluasi berkala terhadap efektifitas pembelajaran akronim dan singkatan perlu dilakukan untuk menilai dampak penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara berkelanjutan. Hasil evaluasi ini dapat digunakan untuk perbaikan dan penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Keterlibatan orang tua dalam mendukung proses belajar di rumah juga penting. Program-program yang melibatkan orang tua dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan dukungan siswa terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian selanjutnya dapat mengkaji efektifitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi pembelajaran lain, seperti mata pelajaran lain atau jenjang Pendidikan yang berbeda dan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan dan desain penelitian yang berbeda, seperti penelitian eksperimen atau penelitian Tindakan kelas.

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan prestasi belajar siswa yang telah dicapai dengan memperhatikan model

pembelajaran yang tepat sehingga hasil belajar siswa bisa meningkat. Dengan demikian proses pembelajaran dan pendidikan di Indonesia menjadi lebih aktif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Ahmad, M. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Case Studi Terhadap Kognitif Siswa pada Materi Asean. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 01(01), 8–13.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Artha Margiathi, S., Lerian, O., Wulandari, R., Putri, N. D., Musyadad, V. F., Pgmi, R., & Santang, I. (2023). Dampak Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(1), 63.
- Baedhowi. (2003). Kebijakan Departemen Pendidikan Nasional. In *Departemen Pendidikan Nasional 2004*. Raja Grafindo Persada.
- Difana Leli Anggraini, Yulianti, M., Anggraini, D. L., Siti Nur faizah, & Pandiangan, A. P. B. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290–298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar Di Sdn Lakarsantri I/472 Surabaya. *IPGSD*, 11(8), 1–14. <https://ejournal.unesa.ac.id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/54127>
- Endah, P. T., Wilujeng, S. A., Rifka, F., Achmad, S., & Imbalan, Z. (2020). Pemanfaatan NVIVO Dalam Penelitian Kualitatif. In *Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Negeri Malang (UM)*. Universitas Negeri Malang (UM).
- Erlina, D., Rahmawati, P., Suryawan, A., & Lestari, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournamet (Tgt) Berbantuan Media Puzzle Pecahan Guna Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri Depok 1. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 753–758. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i3.1330>
- Gemnafle, M., & Batlolona, J. R. (2021). Manajemen Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Indonesia (Jppgi)*, 1(1), 28–42. <https://doi.org/10.30598/jppgivol1issue1page28-42>

- Hayati, I. A., & Yamin, Y. (2023). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 440–444. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.3043>
- Hendracipta, N. (2021). *Model - Model Pembelajaran*. Multi Kreasi PRESS.
- Laia, A. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Pakem Pada Materi Ketenagakerjaan Di Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 O'O'U. *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 23–32. <https://doi.org/10.57094/jpe.v5i1.1510>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315–321.
- Mufrida, F., & Zultiyanti, Z. (2023). Proses Pembentukan Akronim Dan Singkatan Pada Berita Harian Detik.Com. *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 67. <https://doi.org/10.33087/aksara.v7i1.494>
- Mutiaramses, Neviyarni S., & Murni, I. (2021). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 6(2), 2548–6950. <https://doi.org/10.54723/ejgmi.v2i2.104>
- Najmi, N., Rofiq, M. H., & Ma'arif, M. A. (2021). The Effect of Cooperative Learning Model Type of Teams Games Tournament (TGT) on Student Learning Achievement. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 246–258. <http://jurnal.staiannawawi.com/index.php/At-Tarbiyat/article/view/291>
- Nashan, S., Anisa, R. N., Ummah, N., Margaretha, S. M., & Fitryah, A. (2023). Analisis perbedaan pencapaian hasil belajar siswa dengan menggunakan metode PBL kelas V di SD 2 Bulong Kulon. *Implementasi Proyek Penguatan Pelajar Pancasila (P5) Dalam Kurikulum Di Sekolah Dasar*, 2(1), 753–760. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/19794>
- Nurwulan, D. A., Ardianti, S. D., & Fajrie, N. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantu Media Ethno-Puzzle terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V. *As-Sabiqun*, 5(2), 431–440. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i2.2941>
- Nurzannah, S. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. *ALACRITY: Journal of Education*, 2(3), 26–34. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>
- Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., & Hilir, A. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Mifandi

Mandiri Digital.

- Prasetya, S. D. P. S., Anshori, D., & Fasya, M. (2021). Penggunaan akronim dalam variasi bahasa gaul sebagai wujud kreativitas remaja di dunia maya (kajian sosiolinguistik). *Jurnal Bahtera Sastra Indonesia*, 3(2), 67–90.
- Prawismo, S. A., Sajida, A. H., Habibah, P. J. M., Zainuddin, M., & Mas'ula, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle dalam Pembelajaran Materi Pecahan bagi Siswa Kelas Rendah SD Negeri Jatinom 03. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(2), 102. <https://doi.org/10.33603/caruban.v5i2.6846>
- Ramadhan, A., & Nadhira, A. (2022). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran Dengan Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Sesuai Dengan Kurikulum Tahun 2013 Di Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Medan. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 121–128. <https://doi.org/10.37755/sjip.v8i1.632>
- Refri Asih, A. J., & Wahyuni, U. (2020). Penggunaan Singkatan Dan Akronim Dalam Berita Kriminal Harian Tribun Jambi Pada Bulan Maret 2019. *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 140. <https://doi.org/10.33087/aksara.v3i2.128>
- Rina, Herna, & Nur Fahri Tadjuddin. (2021). Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Aktivitas Belajar Sebagai Variabel Intervening. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 2(1), 19–27. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v2i1.648>
- Rustan, E. (2022). *Buku_Desain Instruksional dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa 15,5 x 23-1*. Selat Media Patners.
- Santi, A., Mulyati, Y., & Hadianto, D. (2022). Bahasa Remaja Kaum Milenial: Bentuk Singkatan Dan Pola Penggalan Kata Dalam Media Sosial Twitter. *Humanika*, 29(1), 1–12.
- Santika, I. G. N., & Sudiana, I. N. (2021). Inseri pendidikan karakter melalui pembelajaran bahasa Indonesia ditinjau dari perspektif teoretis [The insertion of character education through Indonesian language learning is viewed from a theoretical perspective]. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(4), 464–472.
- Setianingsih, D., Alfiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) untuk Meningkatkan hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (A. Nuryanto (ed.); ke-3). Alfabeta.
- Ulumuddin, I., & Dkk. (2019). Pemanfaatan Penilaian Hasil Belajar Dalam Meningkatkan Mutu pembelajaran. In *Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan*

dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>
- Widarti, G. M. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 1–23. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4003775>
- Widayanthi, D. G. C., Subhaktiyasa, P. G., Hariyono, Wulandari, C. I. A. S., & Andrini, V. S. (2024). Teori Belajar dan Pembelajaran. In Efitra (Ed.), *LPP Unismuh Makassar (Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pharmacognosy Magazine*, 3(8), 2684–6853.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

A. LAMPIRAN 1 : MODUL AJAR

MODUL AJAR – BAHASA INDONESIA POKOK MATERI : AKRONIM

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:	Davidta Vivid Fiana
Nama Sekolah	:	SD Negeri Karangdinoyo I Sumberrejo
Tahun Pelajaran	:	2025 / 2026
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Bahasa indonesia
Fase / Kelas	:	C / V (Lima)
Alokasi Waktu	:	2 JP x 35 Menit

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik mampu menganalisis informasi berupa fakta, prosedur dengan mengidentifikasi ciri objek dan urutan proses kejadian dan nilai-nilai dari berbagai jenis teks informatif dan fiksi yang disajikan dalam bentuk lisan, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar) dan audio.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Gotong royong (menumbuhkan rasa kekompakan dan bekerja sama peserta didik dalam berkolaborasi ketika berdiskusi dengan teman sekelompok).
2. Mandiri (menumbuhkan kepercayaan diri pada peserta didik yang tidak bergantung pada teman dalam menyelesaikan tugas).
3. Bernalar kritis (menumbuhkan sifat bernalar kritis peserta didik dalam menyampaikan pendapat ketika berdiskusi maupun dalam waktu pembelajaran klasikal).

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia, Penulis: Evy Verawaty, dkk.
2. Media Pembelajaran “Puzzle”
3. Alat Tulis
4. Laptop
5. Internet
6. Speaker
7. LCD

E. TARGET PESERTA

1. Peserta didik reguler : dalam pembelajaran diberikan pelayanan secara umum.
2. Peserta didik dengan kesulitan belajar : dalam pembelajaran diberikan perhatian khusus dan pendampingan.

Pembelajaran ini menggunakan diferensiasi konten dan proses berdasarkan perbedaan non kognitif (gaya belajar)

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran : Problem based Learning (PBL)

Langkah – langkah :

1. Orientasi peserta didik pada masalah
2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar
3. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Pendekatan : Pembelajaran Berdiferensiasi

II. KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengidentifikasi pengertian akronim
2. Memberi contoh akronim
3. Menentukan singkatan dari akronim
4. Menganalisis penulisan akronim sesuai dengan PUEBI

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Setelah pembelajaran ini, peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian akronim
2. Setelah pembelajaran ini, peserta didik dapat memberi contoh akronim
3. Setelah pembelajaran ini, peserta didik dapat menentukan singkatan dari akronim
4. Setelah pembelajaran ini, peserta didik dapat menganalisis penulisan akronim sesuai dengan PUEBI


C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Pernahkah kalian melihat SIM?
- Menurut kalian apa itu SIM?
- SIM singkatan dari?
- Sedang melakukan apa mereka?
- Kenapa dikatakan UTS atau UAS?
- Kenapa tidak disebutkan secara menyeluruh bahwa anak – anak sedang melaksanakan Ulangan Tengah Semester atau Ulangan Akhir Semester?
- UTS dan UAS apakah termasuk singkatan atau akronim?
- Di lingkungan sekolah ini apakah kalian pernah menyebutkan singkatan?
- Jika pernah, coba apa saja?
- Apakah yang kalian sebutkan itu termasuk singkatan atau akronim?


D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan awal (10 Menit)

Fase	Aktivitas	Alokasi Waktu
Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar. 2. Salah satu peserta didik memimpin do'a 3. Peserta didik menyanyikan lagu Nasional “Dari Sabang Sampai Merauke” <p>https://youtu.be/RyP6Y-CqFZ8?si=rFY4ZjTIOIBbVboc</p>	10 Menit

	<p>4. Guru mengecek kesiapan diri peserta didik dengan menanyakan kehadiran peserta didik dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. (Communication/4C)</p>	
Apersepsi	<p>5. Guru mengaitkan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini dengan pengalaman peserta didik dengan mengajukan beberapa pertanyaan pemantik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pernahkah kalian melihat SIM? • Menurut kalian apa itu SIM? • SIM singkatan dari? <p>6. Peserta didik menyimak apersepsi dari guru dengan memperhatikan gambar yang disajikan oleh guru</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Sedang melakukan apa mereka? • Kenapa dikatakan UTS atau UAS? • Kenapa tidak disebutkan secara menyeluruh bahwa anak – anak sedang melaksanakan Ulangan Tengah Semester atau Ulangan Akhir Semester? • UTS dan UAS apakah termasuk singkatan atau akronim? 	
Pemberian Acuan	<p>7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini untuk memotivasi peserta didik mengikuti pembelajaran pada hari ini.</p>	

2. Kegiatan Inti (50 Menit)

Fase	Aktivitas	Alokasi Waktu
<p>Orientasi peserta didik pada masalah</p>	<p>8. Guru memberikan orientasi masalah dengan menampilkan gambar sekolah</p>  <p>Peserta didik melihat dan memperhatikan gambar yang telah disajikan (Mengamati/5M) (Diferensiasi Konten) (TPACK)</p> <p>9. Guru memberikan pertanyaan terkait gambar yang telah disajikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Di lingkungan sekolah ini apakah kalian pernah menyebutkan singkatan? • Jika pernah, coba apa saja? • Apakah yang kalian sebutkan itu termasuk singkatan atau akronim? <p>(Communication/4C)</p> <p>10. Peserta didik menjawab sesuai dengan pengetahuannya</p> <p>11. Guru memberikan penguatan materi tentang akronim dengan bantuan PPT (TPACK) (Diferensiasi Konten – Visual)</p> <p>12. Peserta didik mengamati penjelasan dan pemaparan materi yang diberikan guru</p>	<p>50 Menit</p>

	13. Peserta didik dan guru melakukan <i>ice breaking</i>	
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	<p>14. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. 1 kelompok berisikan 4 – 5 orang. (Collaborative/4C) (Bergotong royong)</p> <p>15. Guru membagi LKPD kepada masing – masing kelompok. (Collaborative/4C)</p> <p>16. Peserta didik diminta untuk membaca seluruh aktivitas di LKPD (Collaborative/4C) (Bergotong royong)</p> <p>17. Guru menjelaskan kembali aktivitas di LKPD.</p> <p>18. Guru meminta peserta didik memainkan sebuah permainan “Puzzle” dan menjelaskan cara bermainnya.</p> <p>19. Peserta didik bersama kelompoknya memainkan sebuah permainan dimana terdapat tantangan dan sebuah soal yang harus dikerjakan secara bersama dalam kelompok dan menuliskan hasilnya kedalam lembar LKPD. (Diferensiasi konten/Gaya belajar kinestetik)</p> <p>20. Peserta didik berdiskusi dan saling membagi tugas. (Mengasosiasi/5M) (Bergotong royong)</p> <p>21. Guru memberikan waktu selama 15 menit untuk berdiskusi</p>	
Membimbing penyelidikan individual dan kelompok	<p>22. Peserta didik bersama teman kelompok, melakukan penyelidikan setiap permasalahan yang sudah disediakan dalam LKPD dan menuliskan hasil diskusi dalam LKPD. (Collaborative/4C) (Bergotong royong)</p>	

	23. Guru memberikan pendampingan bagi peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami cara mengerjakan LKPD
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p>24. Peserta didik berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas yang ada di LKPD. (Bergotong royong)</p> <p>25. Perwakilan kelompok menyajikan hasilnya ke depan kelas. Kelompok yang lain menanggapi hasil kerja kelompok yang presentasi. (Communication/4C) (Menyajikan/5M)</p> <p>26. Guru mengajak kelompok lain memberikan tepuk tangan kepada kelompok yang sudah mempresentasikan hasil diskusi.</p>
Menganalisis dan mengevaluasi proses	<p>27. Guru membantu setiap perwakilan kelompok dan memberikan penguatan terhadap hasil jawaban peserta didik.</p> <p>28. Peserta didik dan guru melakukan <i>ice breaking</i></p> <p>29. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab jika ada hal yang belum dipahami. Dan membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari hari ini (Communication/4C)</p> <p>30. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang dibagikan oleh guru (Mandiri)</p>

3. Kegiatan akhir (10 Menit)

Fase	Aktivitas	Alokasi Waktu
	1. Peserta didik dan guru melakukan <i>ice breaking</i>	10 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik diberikan soal remedial bagi mereka yang kurang dari KKTP dan membutuhkan pembelajaran ulang, sedangkan peserta didik yang cakap diberikan soal pengayaan. 3. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan. (Collaborative/4C) 4. Guru menyampaikan rencana kegiatan pada pertemuan berikutnya. (Communication/4C) 5. Guru memberikan umpan balik atas pencapaian peserta didik. (Communication/4C) 6. Guru bersama peserta didik menutup kegiatan dengan doa dan salam. (Religius) 	
--	---	--

E. Asesmen

1. Asesmen Awal : dilakukan sebelum memulai materi baru yang terdiri dari diagnostic kognitif dan non kognitif **(Terlampir)**
2. Asesmen Formatif : LKPD **(Terlampir)**
3. Asesmen Sumatif : Tes tulis **(Terlampir)**

F. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan diberikan kepada peserta didik dengan capaian lebih dari KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan memberikan soal HOTS sebagai latihan. **(Terlampir)**
2. Remedial diberikan kepada peserta didik dengan capaian kurang dari KKTP atau yang membutuhkan dengan pembelajaran ulang atau sesuai kebutuhan peserta didik. **(Terlampir)**

G. Refleksi Peserta Didik dan Guru

1. Pertanyaan Refleksi pada Peserta Didik
 - a. **Kegiatan apa saja yang telah anak – anak lakukan hari ini?**

H. Media Pembelajaran “Puzzle”



I. GLOSARIUM

1. Akronim merupakan kependekkan dari gabungan suku kata yang ditulis dan dilafalkan sebagai kata baru.

J. DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia, Penulis: Evy Verawaty, dkk.
- Lagu Nasional “Dari Sabang Sampai Merauke” :
<https://youtu.be/RyP6Y-CqFZ8?si=rFY4ZjTIOIBbVboc>
- Anak Sekolah Dasar
<https://images.app.goo.gl/VWg7CxxXmDpxWMqh8>
- Gambar Lingkungan Sekolah
<https://images.app.goo.gl/wVtQK3FokdP7yxTw6>
- PPT Akronim
https://docs.google.com/presentation/d/1TxfaetaLubwuhg6YR7aUDiM4tT-f5Sr1/edit?usp=drive_link&oid=109096939456067915398&rtpof=true&sd=true

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Karangdinoyo I Sumberrejo

Sumberrejo, Mei 2025
Mahasiswa

DWI AGUS ZUBAIDI, S.Pd
NIP. 19750802 199911 1 001

DAVIDTA VIVID FIANA
NIPPPK. 19910108 202321 2 028

LAMPIRAN

Lampiran 1. Asesmen

1. Asesmen awal

a. Asesmen awal non kognitif

Asesmen Diagnostik Non Kognitif

Berilah tanda centang (✓) pada masing - masing point yang sesuai dengansmu !

Auditori	Sering	Kadang - kadang	Jarang
Saya kesulitan membaca motor listrik rumah - terapan rasmi di kelas			
Saya merasa terganggu dengan suara keributan dan sulit konsentrasi saat mendengarkan penjelasan guru			
Saya lebih mudah memahami penjelasan dari guru daripada membaca sendiri			
Saya senang berdiskusi dengan teman sebagai bagian dari mengerjakan tugas kelompok			
Saya kesulitan memahami materi jika hanya membaca tanpa mengujikannya			
Saya harus membaca berulang kali dengan keras untuk mengulangnya			
Saya lebih senang membaca daripada gambar			
Saya lebih senang berinteraksi daripada menulis cerita			
Saya bisa mengulang dan menirukan nada			

Asesmen Diagnostik Non Kognitif

Berilah tanda centang (✓) pada masing - masing point yang sesuai dengansmu !

Visual	Sering	Kadang - kadang	Jarang
Saya selalu rapi dan tertib			
Saya senang berbicara dan berinteraksi dengan cepat			
Saya bisa membaca tulisan di papan dengan cepat			
Saya mudah mengingat dengan melihat			
Saya senang belajar dengan mengamati gambar			
Saya kesulitan memahami materi jika hanya mendengarkan penjelasan dari guru			
Saya lupa mengerjakan PR jika hanya mendengarkan perintah dari guru tanpa menuliskannya			
Saya lebih suka membaca cerita daripada mendengarkan cerita			
Saya senang menorek-coret selama mendengarkan penjelasan guru			

Asesmen Diagnostik Non Kognitif

Berilah tanda centang (✓) pada masing - masing point yang sesuai dengansmu !

Kinestetik	Sering	Kadang - kadang	Jarang
Saya lebih suka berbicara dengan pelan			
Saya menyuruh orang untuk memperhatikan perhatian			
Saya senang bergerak dan aktivitas fisik			
Ketika orang lain berbicara saya lebih suka berdiri melihat lingkungannya			
Saya menggunakan jari untuk menunjuk disaat membaca			
Saya senang menulis sesuatu			
Saya meluangkan waktu dengan sengaja untuk berolahraga			
Saya lebih cepat bosan			
Saya sering memahkir/menggerakkan pulpen atau tali saat mendengarkan penjelasan guru dalam waktu yang lama			

Asesmen Diagnostik Non Kognitif

Keterangan :
 Sering : 3
 Kadang - kadang : 2
 Jarang : 1

Perhitungan yang didapatkan dari setiap gaya belajar :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \dots \%$$

Visual : ... %
 Auditori : ... %
 Kinestetik : ... %

Maka berdasarkan hasil terbanyak yang diperoleh maka siswa memiliki gaya belajar ...

Visual Auditori Kinestetik

Tabel hasil asesmen awal non kognitif

No.	Nama Peserta didik	Gaya Belajar		
		Visual	Auditori	Kinestetik
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
Dst.	...			

b. Asesmen kognitif

LATIHAN NAMA :
KELAS :

Soal Akronim dan Singkatan

Petunjuk : Perhatikan kalimat berikut, kemudian tuliskan kepanjangan dari akronim yang terdapat dalam kalimat tersebut!

- 

Andi pergi ke ATM untuk mengambil uang. Kepanjangan ATM adalah: _____
- 

Setiap warga negara yang sudah berumur 17 tahun harus memiliki KTP. Kepanjangan KTP adalah: _____
- 

Ibu membawa mobil dan menunggangi SIM kepada polisi saat ada pemeriksaan. Kepanjangan SIM adalah: _____
- 

Diri belajar menggunakan LKS yang dibagikan oleh guru di kelas. Kepanjangan LKS adalah: _____

No	Nama Peserta didik	Apakah peserta didik sudah dapat menjawab soal dengan materi akronim?		
		Dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar tanpa bertanya guru/teman	Dapat menjawab semua pertanyaan tetapi terdapat 1 – 2 kesalahan	Belum dapat menjawab semua pertanyaan dan terdapat banyak kesalahan
		Tinggi	Sedang	Rendah
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
dst	...			
Jumlah				
Kesimpulan :				
Maka jumlah peserta didik berdasarkan tingkat kesiapan belajar pada materi akronim adalah sebagai berikut :				
Tinggi		Sedang		Rendah

Lampiran 3. Penilaian Asesmen Formatif (LKPD)

a. Rubrik penilaian asesmen formatif

Indikator	Kriteria Penilaian			
	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Menyelesaikan dan mempresentasikan hasil kerja kelompok pada materi akronim yang telah disajikan pada LKPD	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menyelesaikan semua pertanyaan dengan benar tanpa bertanya guru • Mampu mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan baik. • Mampu menyampaikan pendapat dengan singkat, padat dan jelas. • Dapat menerima masukan dengan baik 	Jika Nampak 2 aspek	Jika Nampak 1 aspek	Semua aspek belum muncul

$$\text{Konversi Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Nilai	Deskripsi
80 – 100	Sangat baik
65 – 79	Baik
40 – 64	Cukup Baik
0 – 39	Perlu Bimbingan

Lampiran 4. Penilaian Asesmen Sumatif

a. Kisi – kisi asesmen sumatif

KISI – KISI ASSES MEN SUMATIF
BAHASA INDONESIA
MATERI : AKRONIM

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Level kognitif	Indikator	Nomor Soal	Bentuk Soal
1.	Memberi contoh akronim	Akronim	C4	Disajikan contoh akronim, peserta didik dapat memilih mana yang termasuk contoh akronim dengan tepat	1, 5, 6, 7, 8, 9	Pilihan Ganda
				Disajikan contoh akronim, peserta didik dapat memilih mana yang bukan contoh akronim	3, 10	Pilihan Ganda
2.	Menentukan singkatan dari akronim	Akronim	C4	Disajikan singkatan dari akronim, peserta didik dapat memilih kepanjangan dari akronim tersebut	2, 4	Pilihan Ganda
3.	Mengidentifikasi pengertian akronim	Akronim	C4	Disajikan kalimat, peserta didik dapat menganalisis kalimat tersebut	1	Pilihan Ganda

b. Lembar Asesmen Sumatif

Nama	:
Absen	:
Kelas	:
Mata Pelajaran	:

A. Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling benar!

1. Yang merupakan contoh akronim adalah...
 - a. Yth. (Yang terhormat)
 - b. Ir. (Insinyur)
 - c. Tilang (Bukti Pelanggaran)
 - d. No. (Nomor)
2. Kepanjangan dari akronim "SIM" adalah...
 - a. Surat Izin Mengemudi
 - b. Surat Izin Membawa
 - c. Surat Izin Mobil
 - d. Surat Izin Mengoperasikan
3. Berikut yang merupakan contoh akronim, kecuali...
 - a. BIN (Badan Intelijen Negara)
 - b. SIM (Surat Izin Mengemudi)
 - c. DPR (Dewan Perwakilan Rakyat)
 - d. Yth. (Yang terhormat)
4. Akronim "Amdal" merupakan singkatan dari...
 - a. Analisis Dampak Luar Lingkungan
 - b. Analisis Dampak Lingkungan
 - c. Analisis Dampak Lingkungan
 - d. Analisis Dampak Alam
5. Yang merupakan contoh akronim yang dibentuk dari singkatan huruf awal kata adalah...
 - a. Bulog (Badan Urusan Logistik)
 - b. Siskamling (Sistem Keamanan Lingkungan)
 - c. Amdal (Analisis Dampak Lingkungan)
 - d. Koramil (Komando Rayon Militer)
6. kata di bawah ini yang termasuk akronim adalah . .
 - a. SIM
 - b. Yth.
 - c. Jatim
 - d. Dst.
7. Gabungan huruf atau suku kata yang membentuk kata baru dan diucapkan seperti kata biasa disebut...
 - a. Singkatan
 - b. Aksara
 - c. Akronim
 - d. Symbol
8. Akronim yang berkaitan dengan bidang pendidikan adalah...
 - a. Bulog
 - b. Kemendikbud
 - c. Pertamina
 - d. BBM
9. Contoh akronim yang berhubungan dengan transportasi adalah...
 - a. BPKB
 - b. STNK
 - c. Dishub
 - d. KUA
10. Yang bukan merupakan contoh akronim adalah...
 - a. Radar (Radio Detection and Ranging)
 - b. Pemilu (Pemilihan Umum)
 - c. MPR (Majelis Permusyawaratan Rakyat)
 - d. Rp. (Rupiah)

c. Kunci Jawaban dan Rubrik Penilaian

No.	Kunci Jawaban	Skor
1.	C. Tilang (Bukti Pelanggaran)	10
2.	A. Surat Izin Mengemudi	10
3.	D. Yth. (Yang terhormat)	10
4.	B. Analisis Dampak Lingkungan	10
5.	A. Bulog (Badan Urusan Logistik)	10
6.	C. Jatim	10
7.	C. Akronim	10
8.	B. Kemendikbud	10
9.	C. Dishub	10
10	D. Rp. (Rupiah)	10

$$\text{Konversi Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Nilai	Deskripsi
80 – 100	Sangat Baik
65 – 79	Baik
40 – 64	Cukup Baik
0 – 39	Perlu Bimbingan

d. Lembar Penilaian Asesmen Sumatif

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		

Lampiran 5. Remedial

a. Kisi – kisi remedial

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Level kognitif	Indikator	Nomor Soal	Bentuk Soal
1.	Menentukan singkatan dari akronim	Akronim	C4	Disajikan singkatan dan kepanjangan dari akronim, peserta didik dapat memasangkannya dengan tepat	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Memasangkan

b. Lembar Remedial

Nama :

Kelas :

AKRONIM

Pasangkanlah akronim berikut sesuai dengan kepanjangannya dengan benar!

TNI ▶

◀ Perserikatan Bangsa-Bangsa

UKS ▶

◀ Tentara Nasional Indonesia

TTS ▶

◀ Anjungan Tunai Mandiri

ATM ▶

◀ Usaha Kesehatan Sekolah

PBB ▶

◀ Sekolah Menengah Atas

SD ▶

◀ Teka-Teki Silang


SMP ▶

◀ Sekolah Dasar

SMA ▶

◀ Sekolah Menengah Pertama

c. Kunci jawaban dan rubrik penilaian remedial

 Kunci jawaban

Nama : Kelas :

AKRONIM

Pasangkanlah akronim berikut sesuai dengan kepanjangannya dengan benar!

TNI		Perserikatan Bangsa-Bangsa
UKS		Tentara Nasional Indonesia
TTS		Anjungan Tunai Mandiri
ATM		Usaha Kesehatan Sekolah
PBB		Sekolah Menengah Atas
SD		Teka-Teki Silang
SMP		Sekolah Dasar
SMA		Sekolah Menengah Pertama

$$\text{Konversi Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Nilai	Deskripsi
80 – 100	Sangat Baik
65 – 79	Baik
40 – 64	Cukup Baik
0 – 39	Perlu Bimbingan

Lampiran 6. Pengayaan

a. Kisi – Kisi Pengayaan

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Level kognitif	Indikator	Nomor Soal	Bentuk Soal
1.	Memberi contoh akronim	Akronim	C4	Disajikan teka teki silang, peserta didik dapat memilih kata akronim dengan tepat	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	Teka – teki silang

b. Lembar Pengayaan

Nama : _____

Kelas : _____

Temukan Kata Akronim

Temukanlah 10 kata akronim pada kotak berikut. Tandai kata yang sudah kalian temukan dengan mencoretnya.

o	p	s	m	s	d	a	r	i	n	g
p	o	n	s	e	l	d	a	h	s	d
o	s	m	p	k	d	p	b	a	h	s
n	y	c	e	r	p	e	n	i	a	t
j	a	o	m	a	o	m	s	k	n	c
a	n	s	d	l	s	i	d	a	s	u
t	d	i	a	k	y	l	d	i	i	n
i	u	h	u	a	u	u	d	k	p	p
m	o	a	k	a	l	b	a	r	r	g

Cerpen

Posyandu

Ponsel

SMP

Pemilu

Pemda

Hansip

Kalbar

Daring

Jatim



c. Kunci jawaban dan rubrik penilaian pengayaan

Nama : _____ Kelas : _____

Temukan Kata Akronim

Temukanlah 10 kata akronim pada kotak berikut. Tandai kata yang sudah kalian temukan dengan mencoretnya.

o	p	s	m	s	d	a	r	i	n	g
p	o	n	s	e	l	d	a	h	s	d
o	s	m	p	k	d	p	b	a	h	s
n	y	c	e	r	p	e	n	i	a	t
j	a	o	m	a	o	m	s	k	n	c
a	n	s	d	l	s	i	d	a	s	u
t	d	i	a	k	y	l	d	i	i	n
i	u	h	u	a	u	u	d	k	p	p
m	o	a	k	a	l	b	a	r	r	g

Cerpen	Pemda
Posyandu	Hansip
Ponsel	Kalbar
SMP	Daring
Pemilu	Jatim



$$\text{Konversi Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Nilai	Deskripsi
80 – 100	Sangat Baik
65 – 79	Baik
40 – 64	Cukup Baik
0 – 39	Perlu Bimbingan

Lampiran 7. Penilaian Sikap Profil Pelajar Pancasila

a. Rubrik penilaian sikap Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Kriteria Penilaian			
	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Bergotong royong	<p>Jika peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mampu bekerja sama dalam kelompok • Terlibat aktif dalam kegiatan berkelompok • Mampu menghargai perbedaan pendapat dalam kerja kelompok 	<p>Jika nampak 2 aspek</p>	<p>Jika nampak 1 aspek</p>	<p>Jika tidak ada aspek yang terpenuhi</p>
Mandiri	<p>Jika peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru secara individu tanpa bertanya • Berani maju apabila ditunjuk oleh guru • Berani menyampaikan pendapatnya secara pribadi 	<p>Jika nampak 2 aspek</p>	<p>Jika nampak 1 aspek</p>	<p>Jika tidak ada aspek yang terpenuhi</p>
Bernalar Kritis	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menyampaikan pendapat saat pembelajaran berlangsung • Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru • Berani memberikan pertanyaan yang dirasa belum cukup dipahami 	<p>Jika nampak 2 aspek</p>	<p>Jika nampak 1 aspek</p>	<p>Jika tidak ada aspek yang terpenuhi</p>

$$\text{Konversi Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Nilai	Deskripsi
80 – 100	Sangat baik
65 – 79	Baik
40 – 64	Cukup Baik
0 – 39	Perlu Bimbingan

a. Lembar penilaian sikap profil pelajar pancasila

No.	Nama Peserta didik	Sikap Profil Pelajar Pancasila			Total Skor	Nilai	Kriteria
		Bergotong royong	Mandiri	Bernalar kritis			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
Dst							

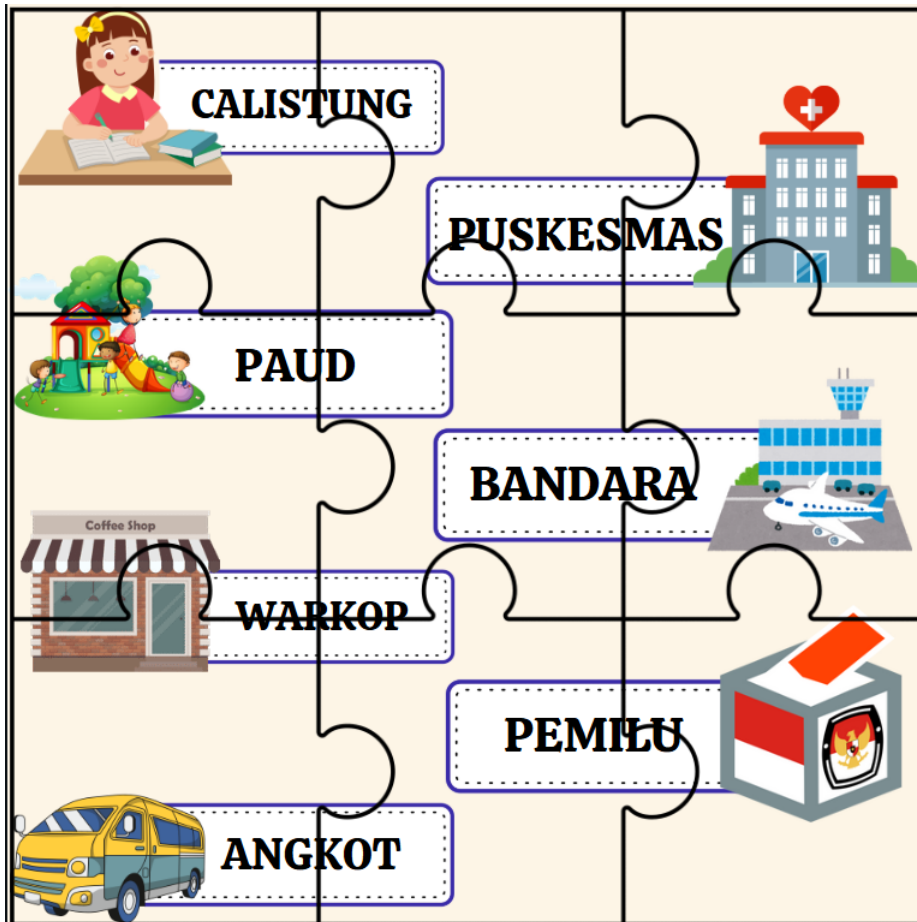
Lampiran 8. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

PPT Akronim

https://docs.google.com/presentation/d/1TxfaetaLubwuhg6YR7aUDiM4tT-f5Sr1/edit?usp=drive_link&ouid=109096939456067915398&rtpof=true&sd=true



Lampiran 9. Media Pembelajaran “Puzzle”



MODUL AJAR – BAHASA INDONESIA
POKOK MATERI : SINGKATAN

II. INFORMASI UMUM

B. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Davidta Vivid Fiana
Nama Sekolah	: SD Negeri Karangdinoyo I Sumberrejo
Tahun Pelajaran	: 2025 / 2026
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa indonesia
Fase / Kelas	: C / V (Lima)
Alokasi Waktu	: 2 JP x 35 Menit

C. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik mampu menganalisis informasi berupa fakta, prosedur dengan mengidentifikasi ciri objek dan urutan proses kejadian dan nilai-nilai dari berbagai jenis teks informatif dan fiksi yang disajikan dalam bentuk lisan, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar) dan audio.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

11. Gotong royong (menumbuhkan rasa kekompakan dan bekerja sama peserta didik dalam berkolaborasi ketika berdiskusi dengan teman sekelompok).
12. Mandiri (menumbuhkan kepercayaan diri pada peserta didik yang tidak bergantung pada teman dalam menyelesaikan tugas).
13. Bernalar kritis (menumbuhkan sifat bernalar kritis peserta didik dalam menyampaikan pendapat ketika berdiskusi maupun dalam waktu pembelajaran klasikal).

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa indonesia, Penulis: Evy Verawaty, dkk.
2. Media Pembelajaran “Puzzle”
3. Alat Tulis

14. Laptop
15. Internet
16. Speaker
17. LCD

E. TARGET PESERTA

1. Peserta didik regular : dalam pembelajaran diberikan pelayanan secara umum.
2. Peserta didik dengan kesulitan belajar : dalam pembelajaran diberikan perhatian khusus dan pendampingan.

Pembelajaran ini menggunakan diferensiasi konten dan proses berdasarkan perbedaan non kognitif (gaya belajar)

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran : Problem based Learning (PBL)

Langkah – langkah :

1. Orientasi peserta didik pada masalah
2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar
3. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Pendekatan : Pembelajaran Berdiferensiasi

III. KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengidentifikasi pengertian singkatan
2. Memberi contoh singkatan
3. Menentukan singkatan dari kata
4. Menganalisis penulisan singkatan sesuai dengan PUEBI

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Setelah pembelajaran ini, peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian singkatan
2. Setelah pembelajaran ini, peserta didik dapat memberi contoh singkatan

3. Setelah pembelajaran ini, peserta didik dapat menentukan singkatan dari kata
4. Setelah pembelajaran ini, peserta didik dapat menganalisis penulisan singkatan sesuai dengan PUEBI


C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Pernahkah kalian melihat KTP?
- Menurut kalian apa itu KTP?
- KTP singkatan dari?
- Semuanya memiliki HP?
- HP singkatan dari?
- HP apakah termasuk singkatan atau akronim?
- Di lingkungan sekolah ini apakah kalian pernah menyebutkan singkatan?
- Jika pernah, coba apa saja?
- Apakah yang kalian sebutkan itu termasuk singkatan atau singkatan?


D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan awal (10 Menit)

Fase	Aktivitas	Alokasi Waktu
Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar. 2. Salah satu peserta didik memimpin do'a 3. Peserta didik menyanyikan lagu Nasional "Dari Sabang Sampai Merauke" https://youtu.be/RyP6Y-CqFZ8?si=rFY4ZjTIOIBbVboc 4. Guru mengecek kesiapan diri peserta didik dengan menanyakan kehadiran peserta didik dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. (Communication/4C) 	10 Menit
Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mengaitkan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini dengan pengalaman peserta 	

	<p>didik dengan mengajukan beberapa pertanyaan pemantik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pernahkah kalian melihat KTP? • Menurut kalian apa itu KTP? • KTP singkatan dari? <p>6. Peserta didik menyimak apersepsi dari guru dengan memperhatikan gambar yang disajikan oleh guru</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Semuanya memiliki HP? • HP singkatan dari? • HP apakah termasuk singkatan atau akronim? 	
Pemberian Acuan	7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini untuk memotivasi peserta didik mengikuti pembelajaran pada hari ini.	

e. Kegiatan Inti (50 Menit)

Fase	Aktivitas	Alokasi Waktu
Orientasi peserta didik pada masalah	<p>18. Guru memberikan orientasi masalah dengan menampilkan gambar sekolah</p> 	50 Menit

	<p>Peserta didik melihat dan memperhatikan gambar yang telah disajikan (Mengamati/5M) (Diferensiasi Konten) (TPACK)</p> <p>19. Guru memberikan pertanyaan terkait gambar yang telah disajikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Di lingkungan sekolah ini apakah kalian pernah menyebutkan singkatan? • Jika pernah, coba apa saja? • Apakah yang kalian sebutkan itu termasuk singkatan atau akronim? <p>(Communication/4C)</p> <p>20. Peserta didik menjawab sesuai dengan pengetahuannya</p> <p>21. Guru memberikan penguatan materi tentang singkatan dengan bantuan PPT (TPACK) (Diferensiasi Konten – Visual)</p> <p>22. Peserta didik mengamati penjelasan dan pemaparan materi yang diberikan guru</p> <p>23. Peserta didik dan guru melakukan <i>ice breaking</i></p>	
<p>Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</p>	<p>24. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. 1 kelompok berisikan 4 – 5 orang. (Collaborative/4C) (Bergotong royong)</p> <p>25. Guru membagi LKPD kepada masing – masing kelompok. (Collaborative/4C)</p> <p>26. Peserta didik diminta untuk membaca seluruh aktivitas di LKPD (Collaborative/4C) (Bergotong royong)</p> <p>27. Guru menjelaskan kembali aktivitas di LKPD.</p> <p>28. Guru meminta peserta didik memainkan sebuah permainan “Puzzle” dan menjelaskan cara bermainnya.</p>	

	<p>29. Peserta didik bersama kelompoknya memainkan sebuah permainan dimana terdapat tantangan dan sebuah soal yang harus dikerjakan secara bersama dalam kelompok dan menuliskan hasilnya kedalam lembar LKPD.</p> <p>(Diferensiasi konten/Gaya belajar kinestetik)</p> <p>30. Peserta didik berdiskusi dan saling membagi tugas.</p> <p>(Mengasosiasi/5M) (Bergotong royong)</p> <p>e. Guru memberikan waktu selama 15 menit untuk berdiskusi</p>
<p>Membimbing penyelidikan individual dan kelompok</p>	<p>f. Peserta didik bersama teman kelompok, melakukan penyelidikan setiap permasalahan yang sudah disediakan dalam LKPD dan menuliskan hasil diskusi dalam LKPD.</p> <p>(Collaborative/4C) (Bergotong royong)</p> <p>g. Guru memberikan pendampingan bagi peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami cara mengerjakan LKPD</p>
<p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p>	<p>h. Peserta didik berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas yang ada di LKPD.</p> <p>(Bergotong royong)</p> <p>i. Perwakilan kelompok menyajikan hasilnya ke depan kelas. Kelompok yang lain menanggapi hasil kerja kelompok yang presentasi.</p> <p>(Communication/4C) (Menyajikan/5M)</p> <p>j. Guru mengajak kelompok lain memberikan tepuk tangan kepada kelompok yang sudah mempresentasikan hasil diskusi.</p>

Menganalisis dan mengevaluasi proses	<p>k. Guru membantu setiap perwakilan kelompok dan memberikan penguatan terhadap hasil jawaban peserta didik.</p> <p>l. Peserta didik dan guru melakukan <i>ice breaking</i></p> <p>m. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab jika ada hal yang belum dipahami. Dan membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari hari ini (Communication/4C)</p> <p>n. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang dibagikan oleh guru (Mandiri)</p>	
---	---	--

3. Kegiatan akhir (10 Menit)

Fase	Aktivitas	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan guru melakukan <i>ice breaking</i> 2. Peserta didik diberikaan soal remedial bagi mereka yang kurang dari KKTP dan membutuhkan pembelajaran ulang, sedangkan peserta didik yang cakap diberikaan soal pengayaan. 3. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan. (Collaborative/4C) 4. Guru menyampaikan rencana kegiatan pada pertemuan berikutnya. (Communication/4C) 5. Guru memberikan umpan balik atas pencapaian peserta didik. (Communication/4C) 6. Guru bersama peserta didik menutup kegiatan dengan doa dan salam. (Religius) 	10 Menit

E. Assesmen

1. Assesmen Awal : dilakukan sebelum memulai materi baru yang terdiri dari diagnostic kognitif dan non kognitif (**Terlampir**)
2. Asesmen Formatif : LKPD (**Terlampir**)
3. Asesmen Sumatif : Tes tulis (**Terlampir**)

F. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan diberikan kepada peserta didik dengan capaian lebih dari KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan memberikan soal HOTS sebagai latihan. (**Terlampir**)
2. Remedial diberikan kepada peserta didik dengan capaian kurang dari KKTP atau yang membutuhkan dengan pembelajaran ulang atau sesuai kebutuhan peserta didik. (**Terlampir**)

G. Refleksi Peserta Didik dan Guru

1. Pertanyaan Refleksi pada Peserta Didik
 - a. Kegiatan apa saja yang telah anak – anak lakukan hari ini?
 - b. Apa hal yang paling anak kuasai dan senangi setelah mengikuti pembelajaran hari ini?
 - c. Apa hal yang belum anak – anak kuasai?
2. Pertanyaan Refleksi pada Guru
 - a. Apakah tujuan pembelajaran tercapai sesuai harapan?
 - b. Hal apa yang menjadi catatan keberhasilan dari pembelajaran hari ini?
 - c. Hal apa yang harus diperbaaiki dari pembelajaran hari ini?

III. LAMPIRAN

A. Lembar Kegiatan Peserta Didik (Terlampir)

B. Penilaian Asesmen Formatif (Terlampir)

- a. Rubrik penilaian asesmen formatif (LKPD)
- b. Lembar penilaian asesmen formatif (**LKPD**)

C. Penilaian Asesmen Sumatif (Terlampir)

- a. Kisi – kisi asesmen sumatif
- b. Lembar asesmen sumatif

- c. **Kunci jawaban dan rubrik penilaian asesmen sumatif**
- d. **Lembar penilaian asesmen sumatif**

D. Remedial (Terlampir)

- a. Kisi – kisi remedial
- b. Lembar remedial
- c. **Kunci jawaban dan rubrik penilaian remedial**

E. Pengayaan (Terlampir)

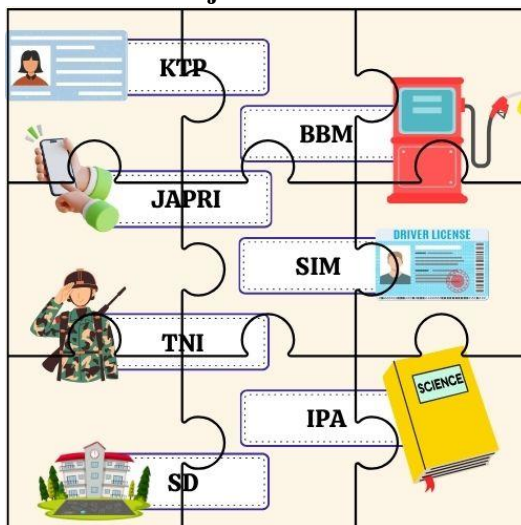
- a. Kisi – kisi pengayaan
- b. Lembar pengayaan
- c. **Kunci jawaban dan rubrik penilaian pengayaan**

F. Penilaian Sikap Profil Pelajar Pancasila (Terlampir)

- a. Rubrik penilaian sikap profil pelajar pancasila
- b. Lembar penilaian sikap profil pelajar pancasila

G. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik (Terlampir)

H. Media Pembelajaran “Puzzle”



I. GLOSARIUM

- a. Singkatan merupakan hasil menyingkat atau memendekkan, berupa huruf ataupun gabungan huruf.

J. DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia, Penulis: Evy Verawaty, dkk.
- Lagu Nasional “Dari Sabang Sampai Merauke” :
<https://youtu.be/RyP6Y-CqFZ8?si=rFY4ZjTIOIBbVboc>

- Anak Anak Bermain HP
<https://images.app.goo.gl/cEW582iGYYuQwZx48>
- Gambar Lingkungan Sekolah
<https://images.app.goo.gl/wVtQK3FokdP7yxTw6>
- PPT Singkatan
https://docs.google.com/presentation/d/1VLuQT7S8cBt-T3ch_1YTg0-voToI-xxc/edit?usp=drive_link&ouid=109096939456067915398&rtpof=true&sd=true

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Karangdinoyo I
Sumberrejo

Sumberrejo, Mei 2025
Mahasiswa

DWI AGUS ZUBAIDI, S.Pd
NIP. 19750802 199911 1 001

DAVIDTA VIVID FIANA
NIPPPK. 19910108 202321 2 028

LAMPIRAN

Lampiran 1. Asesmen

1. Asesmen awal

a. Asesmen awal non kognitif

Asesmen Diagnostik Non Kognitif

Berilah tanda centang (✓) pada masing - masing point yang sesuai dengansmu !

Auditori	Sering	Kadang - kadang	Jarang
Saya kesulitan membaca motor listrik rumah - terapan rasmi di kelas			
Saya merasa terganggu dengan suara keributan dan sulit konsentrasi saat mendengarkan penjelasan guru			
Saya lebih mudah memahami penjelasan dari guru daripada membaca sendiri			
Saya senang berdiskusi dengan teman sebangku saat mengerjakan tugas kelompok			
Saya kesulitan memahami materi jika hanya membaca tanpa mengumpulkannya			
Saya harus membaca berulang kali dengan keras untuk mengulanginya			
Saya lebih senang membaca daripada gambar			
Saya lebih senang berinteraksi daripada menulis cerita			
Saya bisa mengulang dan menirukan nada			

Asesmen Diagnostik Non Kognitif

Berilah tanda centang (✓) pada masing - masing point yang sesuai dengansmu !

Visual	Sering	Kadang - kadang	Jarang
Saya selalu rapi dan tertib			
Saya senang berbicara dan berinteraksi dengan cepat			
Saya bisa membaca tulisan di papan dengan cepat			
Saya mudah mengingat dengan melihat			
Saya senang belajar dengan mengamati gambar			
Saya kesulitan memahami materi jika hanya mendengarkan penjelasan dari guru			
Saya lupa mengerjakan PR jika hanya mendengarkan perintah dari guru tanpa menuliskannya			
Saya lebih suka membaca cerita daripada mendengarkan cerita			
Saya senang menoreh-corek selama mendengarkan penjelasan guru			

Asesmen Diagnostik Non Kognitif

Berilah tanda centang (✓) pada masing - masing point yang sesuai dengansmu !

Kinestetik	Sering	Kadang - kadang	Jarang
Saya lebih suka berbicara dengan pelan			
Saya menyuruh orang untuk memperhatikan perhatian			
Saya senang bergerak dan aktivitas fisik			
Kalau orang lain berbicara saya lebih suka berdiri melihat lingkungannya			
Saya menggunakan jari untuk menunjuk disaat membaca			
Saya senang menulis sesuatu			
Saya meluangkan waktu dengan sengaja untuk berolahraga			
Saya lebih cepat bosan			
Saya sering memahkir/menggerakkan pulpen atau tali saat mendengarkan penjelasan guru dalam waktu yang lama			

Asesmen Diagnostik Non Kognitif

Keterangan :
 Sering : 3
 Kadang - kadang : 2
 Jarang : 1

Perhitungan yang didapatkan dari setiap gaya belajar :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \dots \%$$

Visual : ... %
 Auditori : ... %
 Kinestetik : ... %

Maka berdasarkan hasil terbanyak yang diperoleh maka siswa memiliki gaya belajar ...

Visual Auditori Kinestetik

Tabel hasil asesmen awal non kognitif

No.	Nama Peserta didik	Gaya Belajar		
		Visual	Auditori	Kinestetik
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
Dst.	...			

b. Asesmen kognitif

Nama : _____ Kelas : _____

SINGKATAN

Singkatan merupakan hasil ringkasan huruf atau gabungan huruf awal. Singkatan bertujuan untuk mempermudah dalam mengingat dan menyebutkan hal yang dimaksud.

Contoh :

SD merupakan singkatan dari Sekolah Dasar.

Carilah kepanjangan dari singkatan berikut ini dengan benar!

SMP

KTP

SIM

NKRI

PBB

No	Nama Peserta didik	Apakah peserta didik sudah dapat menjawab soal dengan materi singkatan?		
		Dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar tanpa bertanya guru/teman	Dapat menjawab semua pertanyaan tetapi terdapat 1 – 2 kesalahan	Belum dapat menjawab semua pertanyaan dan terdapat banyak kesalahan
		Tinggi	Sedang	Rendah
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
dst	...			
Jumlah				
Kesimpulan : Maka jumlah peserta didik berdasarkan tingkat kesiapan belajar pada materi singkatan adalah sebagai berikut :				
Tinggi		Sedang		Rendah

Lampiran 3. Penilaian Asesmen Formatif (LKPD)

a. Rubrik penilaian asesmen formatif

Indikator	Kriteria Penilaian			
	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Menyelesaikan dan mempresentasikan hasil kerja kelompok pada materi singkatan yang telah disajikan pada LKPD	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menyelesaikan semua pertanyaan dengan benar tanpa bertanya guru • Mampu mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan baik. • Mampu menyampaikan pendapat dengan singkat, padat dan jelas. • Dapat menerima masukan dengan baik 	Jika Nampak 2 aspek	Jika Nampak 1 aspek	Semua aspek belum muncul

$$\text{Konversi Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Nilai	Deskripsi
80 – 100	Sangat baik
65 – 79	Baik
40 – 64	Cukup Baik
0 – 39	Perlu Bimbingan

Lampiran 4. Penilaian Asesmen Sumatif

a. Kisi – kisi asesmen sumatif

KISI – KISI ASSES MEN SUMATIF
BAHASA INDONESIA
MATERI : SINGKATAN

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Level kognitif	Indikator	Nomor Soal	Bentuk Soal
1.	Menganalisis penulisan singkatan sesuai dengan PUEBI	Singkatan	C4	Disajikan pilihan penulisan singkatan, peserta didik dapat memilih penulisan mana yang benar	1, 4, 5, 8, 9, 10	Pilihan Ganda
2.	Mengidentifikasi pengertian singkatan	Singkatan	C4	Disajikan kalimat, peserta didik dapat menganalisis kalimat tersebut	2	Pilihan Ganda
3.	Memberi contoh singkatan	Singkatan	C4	Disajikan contoh singkatan, peserta didik dapat memilih mana yang termasuk contoh singkatan dengan tepat	7	Pilihan Ganda
				Disajikan contoh singkatan, peserta didik dapat memilih mana yang bukan contoh singkatan	3	Pilihan Ganda
4.	Menentukan singkatan dari kata	Singkatan	C4	Disajikan singkatan dari kata, peserta didik dapat memilih kepanjangan dari singkatan tersebut	6	Pilihan Ganda

b. Lembar asesmen sumatif

Nama	:
Absen	:
Kelas	:
Mata Pel.	:

A. Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling benar!

- Contoh singkatan yang digunakan untuk gelar adalah . . .
 - Ir.
 - Jatim
 - Depkeu
 - PBB
- Bentuk pendek dari beberapa huruf atau gabungan huruf disebut...
 - Akronim
 - Singkatan
 - Antonim
 - Sinonim
- Yang bukan merupakan contoh singkatan adalah...
 - Yth.
 - u.b.
 - SIM
 - SMA
- Berat adik 10 kilogram. Jika disingkat menjadi..
 - Berat adik 10 kilogr
 - Berat adik 10 Kilo Gram
 - Berat adik 10 kg
 - Berat adik 10 Kgram
- Jarak dari Medan ke Tebing 100 kilometer. Jika disingkat menjadi..
 - Jarak dari Medan ke Tebing 100 klmeter
 - Jarak dari Medan ke Tebing 100 kilomtr
 - Jarak dari Medan ke Tebing 100 km
 - Jarak dari Medan ke Tebing 100 kilo meter
- kepanjangan dari KUD adalah . . .
 - koperasi usaha desa
 - keluarga unit desa
 - komisi unit desa
 - koperasi unit desa
- Dibawah ini contoh singkatan kata-kata...
 - dst
 - dll
 - Yth
 - semua benar
- Panjang penggaris 30 centimeter. Jika disingkat menjadi...
 - Panjang penggaris 30 cm
 - Panjang penggaris 30 centi meter
 - Panjang penggaris 30 centimtr
 - Panjang penggaris 30 Centi M
- Berikut ini adalah penulisan nama gelar yang benar...
 - Ir/ Muhammad Hatta
 - Ir. Muhammad Hatta
 - Insinyur Muhammad Hatta
 - Insinyur , Muhammad Hatta
- Kapolri kita adalah Letnan Jendral Joko Santoso. Jika disingkat menjadi...
 - Kapolri kita adalah Letjen Joko Santoso
 - Kapolri kita adalah Letnan Jend joko santoso
 - Kapolri kita adalah Len Jendral Joko santoso
 - semua benar

c. Kunci Jawaban dan Rubrik Penilaian

No.	Kunci Jawaban	Skor
1.	A. Ir.	10
2.	B. Singkatan	10
3.	C. SIM	10
4.	C. Berat adik 10 kg	10
5.	C. Jarak dari Medan ke Tebing 100 km	10
6.	D. koperasi unit desa	10
7.	D. semua benar	10
8.	A. Panjang penggaris 30 cm	10
9.	B. Ir. Muhammad Hatta	10
10	B. Kapolri kita adalah Letjen Joko Santoso	10

$$\text{Konversi Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Nilai	Deskripsi
80 – 100	Sangat Baik
65 – 79	Baik
40 – 64	Cukup Baik
0 – 39	Perlu Bimbingan

d. Lembar Penilaian Asesmen Sumatif

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		

Lampiran 5. Remedial

a. Kisi – kisi remedial

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Level kognitif	Indikator	Nomor Soal	Bentuk Soal
1.	Menganalisis penulisan singkatan sesuai dengan PUEBI	Singkatan	C4	Disajikan pilihan penulisan singkatan, peserta didik dapat memilih penulisan mana yang benar	1, 3, 4, 5	Pilihan Ganda
2.	Memberi contoh singkatan	Singkatan	C4	Disajikan contoh singkatan, peserta didik dapat memilih mana yang termasuk contoh singkatan dengan tepat	2	Pilihan Ganda

b. Lembar Remedial

Nama	:
Absen	:
Kelas	:
Mata	:
Pelajaran	

c.D.R.S. (Doktorandus)

d.DRS. (Doktorandus)

A. Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling benar!

A. Ayah saya anggota Dewan Perwakilan Rakyat. Jika disingkat menjadi...

- a. Ayah saya anggota dpR
- b. Ayah saya anggota DPEr
- c. Ayah saya anggota DePeEr
- d. Ayah saya anggota DPR

B. 'RSUD' adalah singkatan dari...

- a. Rumah Sakit Umum Daerah
- b. Rumah Sakit Umat Darma
- c. Rawat Sakit Usai Dinas
- d. Ruang Sakit Untuk Dokter

C. Di bawah ini penulisan singkatan nama orang yang benar sesuai kaidah adalah . . .

- a. R.A Kartini
- b. RA Kartini
- c. R.A. Kartini
- d. Ra. Kartini

D. Dibawah ini penulisan singkatan yang tepat adalah . . .

- a.h.l.m (halaman)
- b.hlm (halaman)
- c.hlm. (halaman)
- d.h.l.m. (halaman)

E. Dibawah ini penulisan singkatan gelar yang tepat adalah . . .

- a.Drs (Doktorandus)
- b.Drs. (Doktorandus)

c. Kunci jawaban dan rubrik penilaian remedial

No.	Kunci Jawaban	Skor
1.	D. Ayah saya anggota DPR	20
2.	A. Rumah Sakit Umum Daerah	20
3.	C. R.A. Kartini	20
4.	C. hlm. (halaman)	20
5.	B. Drs. (Doktorandus)	20

$$\text{Konversi Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Nilai	Deskripsi
80 – 100	Sangat Baik
65 – 79	Baik
40 – 64	Cukup Baik
0 – 39	Perlu Bimbingan

Lampiran 6. Pengayaan

a. Kisi – Kisi Pengayaan

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Level kognitif	Indikator	Nomor Soal	Bentuk Soal
1.	Menentukan singkatan dari kata	Singkatan	C4	Disajikan singkatan dari kata, peserta didik dapat menganalisis kepanjangan dari singkatan tersebut	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	Essay

b. Lembar Pengayaan

Nama :

Tanggal :

SINGKATAN

Tuliskan kepanjangan dari singkatan kata berikut ini!



1. KTP adalah singkatan dari _____
2. SIM adalah singkatan dari _____
3. ATM adalah singkatan dari _____
4. BPS adalah singkatan dari _____
5. BNI adalah singkatan dari _____
6. TNI adalah singkatan dari _____
7. KPK adalah singkatan dari _____
8. KUA adalah singkatan dari _____
9. DPR adalah singkatan dari _____
10. MPR adalah singkatan dari _____

4. Kunci jawaban dan rubrik penilaian pengayaan

No.	Kunci Jawaban	Skor
1.	Kartu Tanda Penduduk	10
2.	Surat Izin Mengemudi	10
3.	Anjungan Tunai Mandiri	10
4.	Badan Pusat Statistik	10
5.	Bank Negara Indonesia	10
6.	Tentara Nasional Indonesia	10
7.	Komisi Pemberantasan Korupsi	10
8.	Kantor Urusan Agama	10
9.	Dewan Perwakilan Rakyat	10
10.	Majelis Permusyawaratan Rakyat	10

$$\text{Konversi Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Nilai	Deskripsi
80 – 100	Sangat Baik
65 – 79	Baik
40 – 64	Cukup Baik
0 – 39	Perlu Bimbingan

Lampiran 7. Penilaian Sikap Profil Pelajar Pancasila

a. Rubrik penilaian sikap Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Kriteria Penilaian			
	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Bergotong royong	Jika peserta didik : <ul style="list-style-type: none"> • Mampu bekerja sama dalam kelompok • Terlibat aktif dalam kegiatan berkelompok • Mampu menghargai perbedaan pendapat dalam kerja kelompok 	Jika nampak 2 aspek	Jika nampak 1 aspek	Jika tidak ada aspek yang terpenuhi
Mandiri	Jika peserta didik : <ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru secara individu tanpa bertanya • Berani maju apabila ditunjuk oleh guru • Berani menyampaikan pendapatnya secara pribadi 	Jika nampak 2 aspek	Jika nampak 1 aspek	Jika tidak ada aspek yang terpenuhi
Bernalar Kritis	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menyampaikan pendapat saat pembelajaran berlangsung • Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru • Berani memberikan pertanyaan yang dirasa belum cukup dipahami 	Jika nampak 2 aspek	Jika nampak 1 aspek	Jika tidak ada aspek yang terpenuhi

$$\text{Konversi Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Nilai	Deskripsi
80 – 100	Sangat baik
65 – 79	Baik
40 – 64	Cukup Baik
0 – 39	Perlu Bimbingan

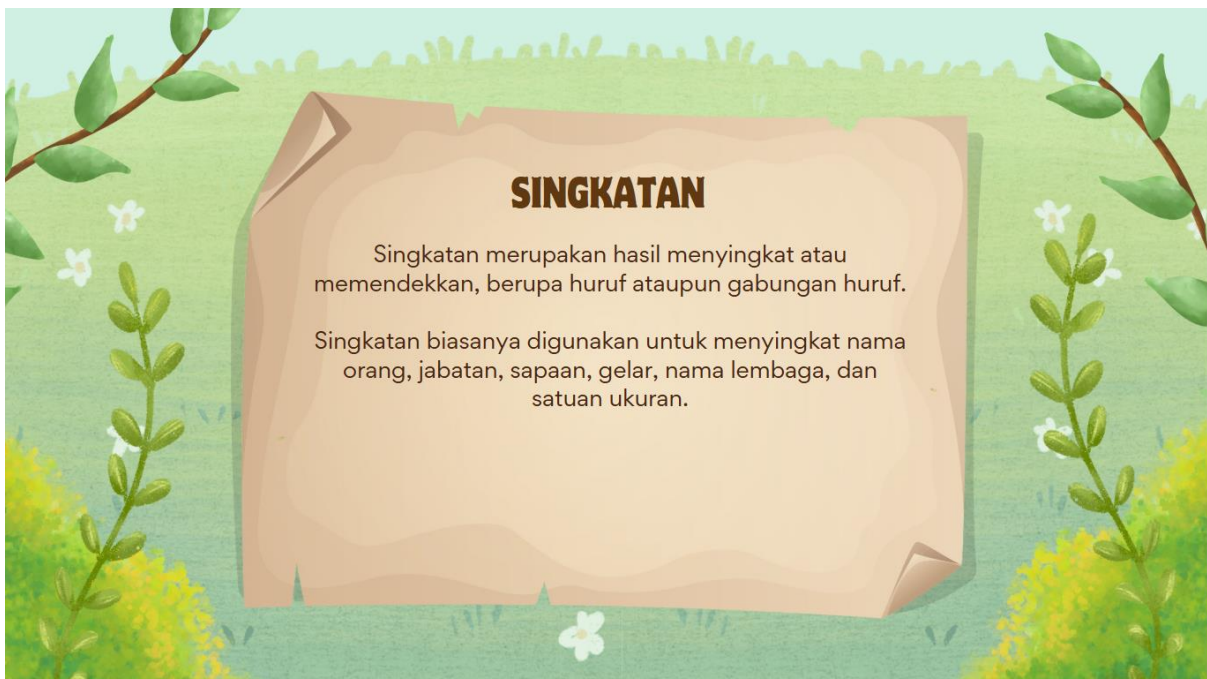
b. Lembar penilaian sikap profil pelajar pancasila

No.	Nama Peserta didik	Sikap Profil Pelajar Pancasila			Total Skor	Nilai	Kriteria
		Bergotong royong	Mandiri	Bernalar kritis			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
Dst							

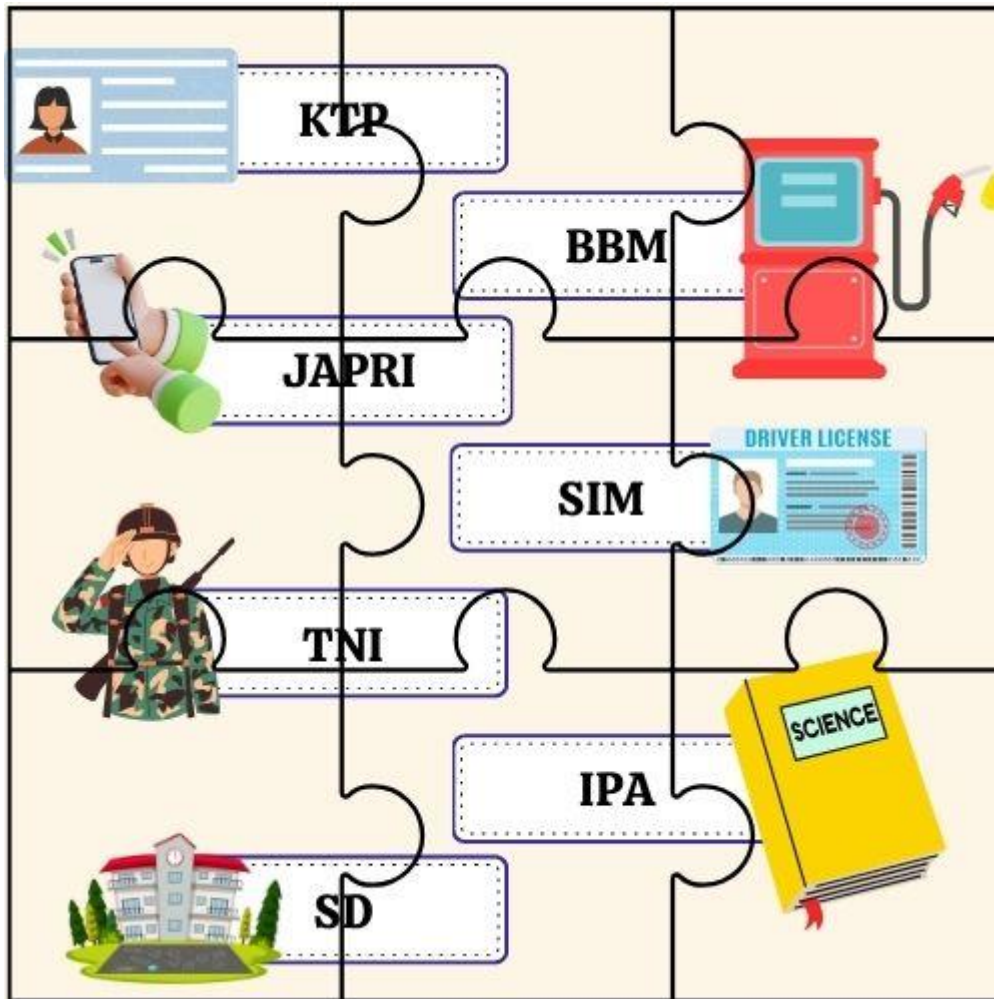
Lampiran 8. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

PPT Singkatan

https://docs.google.com/presentation/d/1VLuQT7S8cBt-T3ch_IYTg0-voToI-xxc/edit?usp=drive_link&ouid=109096939456067915398&rtpof=true&sd=true



Lampiran 9. Media Pembelajaran “Puzzle”



B. LAMPIRAN 2 : AKTIVITAS SISWA

1. Siswa aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan yang di berikan oleh guru saat menjelaskan materi.



2. Siswa mampu bekerjasama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan lembar kerja siswa.



3. Secara individu Siswa mengerjakan lembar evaluasi yang diberikan oleh guru.



C. LAMPIRAN 3 : AKTIVITAS GURU

1. Guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.



2. Guru mengintruksi siswa berdiskusi dengan kelompok.



3. Guru memerintahkan siswa supaya bergantian saat mempresentasikan hasil diskusi.



D. LAMPIRAN 4 HASIL BELAJAR SISWA

Tabel 4.10 Hasil Tes Penilaian Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Pretes	Nilai Postes
1	Ahmad Nufian Dani	50	80
2	Ahmad Rayhan Alfarizi	60	90
3	Alzyah Qilla Dirga Aryanto	70	100
4	Callysta Aurelia Kineta	60	80
5	Dinda Nova Shaqila Putri	70	100
6	Fahmi Akbar Ryanka Putra	60	90
7	Galang Dwi Prasetya	60	90
8	M. Kevin Adi Candra	60	90
9	Muhammad Bian Anggoro	50	90
10	Raffa Frananda Al Mizan	60	90
11	Rahma Faradila Yasmin	70	100
12	Alvero Gafriel Yudista	50	90
13	Felix Juan Apriliansyah	60	90
	Jumlah	780	1.180
	Rata-Rata	60	91

Nama	:
Absen	:
Kelas	:
Mata Pelajaran	:

I. Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling benar!

- b. Yang merupakan contoh akronim adalah...
- e. Yth. (Yang terhormat)
 - f. Ir. (Insinyur)
 - g. Tilang (Bukti Pelanggaran)
 - h. No. (Nomor)
- c. Keanjangan dari akronim "SIM" adalah...
- e. Surat Izin Mengemudi
 - f. Surat Izin Membawa
 - g. Surat Izin Mobil
 - h. Surat Izin Mengoperasikan
1. Berikut yang merupakan contoh akronim, kecuali...
- e. BIN (Badan Intelijen Negara)
 - f. SIM (Surat Izin Mengemudi)
 - g. DPR (Dewan Perwakilan Rakyat)
 - h. Yth. (Yang terhormat)
2. Akronim "Amdal" merupakan singkatan dari...
- e. Analisis Dampak Luar Lingkungan
 - f. Analisis Dampak Lingkungan
 - g. Analisis Dampak Lingkungan
 - h. Analisis Dampak Alam
3. Yang merupakan contoh akronim yang dibentuk dari singkatan huruf awal kata adalah...
- e. Bulog (Badan Urusan Logistik)
 - f. Siskamling (Sistem Keamanan Lingkungan)
 - g. Amdal (Analisis Dampak Lingkungan)
 - h. Koramil (Komando Rayon Militer)
4. kata di bawah ini yang termasuk akronim adalah . .

- e. SIM
 - f. Yth.
 - g. Jatim
 - h. Dst.
5. Gabungan huruf atau suku kata yang membentuk kata baru dan diucapkan seperti kata biasa disebut...
- e. Singkatan
 - f. Aksara
 - g. Akronim
 - h. Symbol
6. Akronim yang berkaitan dengan bidang pendidikan adalah...
- e. Bulog
 - f. Kemendikbud
 - g. Pertamina
 - h. BBM
7. Contoh akronim yang berhubungan dengan transportasi adalah...
- e. BPKB
 - f. STNK
 - g. Dishub
 - h. KUA
1. Yang bukan merupakan contoh akronim adalah...
- i. Radar (Radio Detection and Ranging)
 - j. Pemilu (Pemilihan Umum)
 - k. MPR (Majelis Permusyawaratan Rakyat)
 - l. Rp. (Rupiah)