

SKRIPSI

**PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS V SDTQ MUHAMMAD AL FATIH METRO**

**Oleh:
TUNIYAH
NPM. 1901032036**



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1444 H/2023 M**

**PENGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS V SDTQ MUHAMMAD AL FATIH METRO**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh:
TUNIYAH
NPM. 1901032036**

Pembimbing : Andree Tiono Kurniawan, M. Pd. I

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO LAMPUNG
1444 H/2023 M**

PERSETUJUAN

Judul : PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDTQ
MUHAMMAD AL FATIHH METRO

Nama : Tuniyah

NPM : 1901032036

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 14 Juni 2023
Pembimbing



Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I
NIDN. 2018097701



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metro.univ.ac.id. e-mail tarbiyah@metro.iaim.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :



Nama : Tuniyah
NPM : 1901032036
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDTQ MUHAMMAD AL FATI H METRO

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI



Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Metro, 14 Juni 2023
Pembimbing


Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I
NIDN. 2018097701.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**




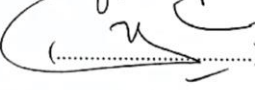
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-4037/In-28.1/D/P-00-9/07/2023

Skripsi dengan judul: PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDTQ MUHAMMAD AL FATIH METRO, disusun oleh: Tuniyah, NPM. 1901032036, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Senin/26 Juni 2023.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator	: Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I	(..... 
Penguji I	: Dr. Tusriyanto, M.Pd	(..... 
Penguji II	: Khodijah, M.Pd.I	(..... 
Sekretaris	: Yeni Suprihatin, M.Pd	(..... 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 10620612 198903 1 006

ABSTRAK

PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDT MUHAMMAD AL FATIH METRO

Oleh
TUNIYAH

Proses belajar mengajar merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk menghasilkan sebuah peningkatan dalam pembelajaran. Rendahnya keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, hal ini disebabkan karena tidak adanya penggunaan media pembelajaran sehingga siswa cenderung pasif saat pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah dan banyak yang tidak mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Kartu Kuartet dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDTQ Muhammad Al Fatih Metro” sebanyak 21 siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan pada SDTQ Muhammad Al Fatih Metro Tahun Pelajaran 2022/2023 pada siswa kelas V. Penelitian ini dirancang dua siklus yang tiap siklus nya terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari: (1) Perencanaan, untuk merencanakan kegiatan pembelajaran serta menyiapkan instrumen penelitian, (2) Pelaksanaan, yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan media kartu kuartet pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, (3) Pengamatan/Observasi, yaitu pengumpulan data melalui lembar observasi dan tes hasil belajar, (4) Refleksi, yaitu menganalisis hasil pengamatan dan analisis data menggunakan rumus rata-rata.

Berdasarkan hasil analisis peneliti ditemukan sebagai berikut: Media Kartu Kuartet dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDTQ Muhammad Al Fatih Metro. Terdapat hasil belajar siswa pada siklus I diamati nilai rata-rata yaitu 83,33 dengan tingkat ketuntasan mampu mencapai 80,95%, setelah diadakan refleksi pada siklus I mata rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata yaitu 94,28 dengan persentase ketuntasan mampu mencapai 100%. Harapan penulis, penelitian ini nantinya dapat menjadikan acuan dan diterapkan pada kelas lain yang memerlukan.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas, Media Kartu Kuartet

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : TUNIYAH

NPM : 1901032036

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa Skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 22 Juni 2023
Yang menyatakan



Tunyah
NPM. 1901032036

MOTTO

أَقْدَامَكُمْ وَيُنَبِّتْ يَنْصُرَكُمْ اللَّهُ تَنْصُرُوا إِنَّ مَنْوَأِ الَّذِينَ يَأْتِيهَا

Artinya:

“Wahai orang-orang beriman, Jika kamu menolong (agama) Allah, niscaya Dia akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmu.” (Q.S Muhammad : 7)

فَأَنْصَبَ فَرَعَتْ فَإِذَا يُسْرًا الْعُسْرَ مَعَ إِنَّ يُسْرًا الْعُسْرَ مَعَ فَإِنَّ

Artinya:

“Maka sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan, Sesungguhnya beserta dalam kesulitan itu ada kemudahan, Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bersungguh-sungguh (untuk urusan yang lain).” (Q.S Al Insyirah : 5 – 7)

وَالْآخِرَةَ الدُّنْيَا فِي عَلَيْهِ اللَّهُ يَسَّرَ مُعْسِرٍ، عَلَى يَسَّرَ وَمَنْ

Artinya:

“Barang siapa yang memberi kemudahan orang yang mengalami kesulitan maka Allah akan memberi kemudahan kepadanya didunia dan akhirat”. (H.R Muslim) Hadist Arbain ke 36

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil‘alamin peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmatnya, sehingga peneliti berhasil menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro dan menyelesaikan penulisan skripsi ini. Peneliti persembahkan hasil studi ini kepada:

1. Ibunda tercinta Supriyati dan Ayahanda tercinta Sayuti yang senantiasa dengan tulus ikhlas mendo‘akan, memberikan semangat serta motivasi baik moral maupun material dengan penuh keikhlasan dan perjuangan, serta kasih sayang kepada anaknya agar meraih keberhasilan.
2. Dosen sekaligus orang tua kedua dikampus Bapak Andree Tiono Kurniawan, M. Pd. I yang telah sabar membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Kakak-kakakku Jumiah, Kak Soni dan adek tersayang Melina yang selalu mengingatkan agar tidak berleha-leha dalam mengerjakan, dengan kata akan perihnya kerjakeras orangtua, yang memberi dukungan motivasi agar selalu semangat menuntut ilmu, serta finansial untuk kebutuhanku.
4. Sahabat terbaik sesurga Rafailah dan Kabinet Laskar Madani LKK IAIN Metro yang telah mengingatkan, menguatkan iman, menginspirasi dan memberi banyak ilmu baru selama berada di kampus tercinta untuk selalu berbuat baik di jalan Allah SWT.
5. Teman seperjuanganku Hanifah, Deca, Ari, Yuliandita dan Anggun yang selalu memberikan semangat, dan membantu proses penyelesaian skripsi ini.
6. Ustadzah Evi, S.Pd selaku kepala sekolah dan Ustadzah Yolanda Haryono, S.Pd selaku guru kelas V SDTQ Muhammad Al Fatih Metro yang telah membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
7. Keluarga besar YBM Brilian yang telah membantu baik finansial maupun doa dan mendukung untuk segera menyelesaikan skripsi ini agar selesai tepat waktu.
8. Almamater Istitut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Penyusunan menyelesaikan Skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag PIA., selaku Rektor IAIN Metro
2. Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan FTIK IAIN Metro
3. Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGMI IAIN Metro
4. Bapak Rahmad Ari Wibowo, M.Fil.I, selaku sekretaris Program Stuti PGMI IAIN Metro
5. Bapak Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing
6. Kepada Ustadzah Evie Mulyani S.Pd selaku Kepala Sekolah SDTQ Muhammad Al Fatih Metro yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian
7. Kepada Orang Tua yang telah memberikan doa dan nasehat yang kuat

Kritik dan saran demi perbaikan Skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada. Penulis berharap penelitian yang dilakukan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Metro, 4 Juli 2023

Penulis



Tuniyah

NPM. 1901032036

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul	ii
Halaman Persetujuan	iii
Halaman Nota Dinas	iv
Halaman Pengesahan	v
Abstrak	vi
Halaman Orisinalitas Penelitian	vii
Halaman Motto	viii
Halaman Persembahan	ix
Halaman Kata Pengantar	x
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xv
Daftar Lampiran	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
F. Penelitian yang Relevan	9
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Hasil Belajar.....	14
1. Pengertian Hasil Belajar	14
2. Macam-macam Hasil Belajar	18
a. Kognitif	18
b. Analisis.....	18
c. Sistensis.....	19
d. Penilaian.....	20
e. Afektif	20

f. Psikomotorik	21
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	23
B. Media Kartu Kuartet	24
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	24
2. Penggunaan Media Pembelajaran	26
3. Media Kartu Kuartet.....	29
4. Langkah-langkah Bermain Kartu Kuartet	32
5. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Kuartet	32
C. Pembelajaran Bahasa Indonesia	33
1. Pengertian Bahasa Indonesia.....	33
2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	34
3. Aspek-aspek Berbahasa.....	35
D. Hipotesis Tindakan.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Variabel dan Definisi Operasional Variabel	42
1. Definisi Variasi Bebas (X)	42
2. Definisi Variabel (Y).....	43
B. Lokasi Penelitian.....	46
1. Tempat Penelitian.....	46
2. Waktu Penelitian	46
C. Subjek dan Objek Penelitian	46
1. Subjek Penelitian.....	46
2. Objek Penelitian	45
D. Rencana Tindakan.....	47
1. Siklus I.....	49
2. Siklus II	52
E. Teknik Pengumpulan Data	52
1. Tes	52
2. Observasi.....	53
3. Dokumentasi	56
F. Instrumen Penelitian.....	56

G. Teknik Analisis Data.....	61
H. Indikator Keberhasilan	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Hasil Penelitian	64
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	64
a. Sejarah Berdirinya SDTQ Muhammad Al Fatih.....	64
b. Visi dan Misi SDTQ Muhammad Al Fatih	66
c. Keadaan Sarana dan Prasarana SDTQ Muhammad Al Fatih	67
d. Data Guru dan Peserta didik SDTQ Muhammad Al Fatih	68
e. Struktur Organisasi SDTQ Muhammad Al fatih	69
f. Denah Lokasi SDTQ Muhammad Al Fatih Metro.....	70
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	71
a. Kondisi Awal	72
b. Pelaksanaan Siklus I.....	73
c. Pelaksanaan Siklus II	83
B. Pembahasan.....	91
1. Hasil Belajar Siswa	91
2. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet dalam Pembelajaran	93
3. Analisis data Hasil belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II ...	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN-LAMPIRAN	102
DARTAR RIWAYAT HIDUP	173

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Dokumen Hasil Belajar Siswa Kelas V SDTQ Muhammad Al Fatih pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	2
2. Tabel 3.1 Jenis & Indikator Prestasi Belajar Siswa	45
3. Tabel 3.2 Lembar observasi Aktivitas Guru	53
4. Tabel 3.3 Lembar Observasi Media Kartu Kuartet.....	55
5. Tabel 3.4 Instrumen Variabel Penelitian	57
6. Tabel 3.5 Kisi-kisi Soal.....	58
7. Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Observasi Media Kartu Kuartet.....	58
8. Tabel 3.7 Kriteria Indeks Validitas	60
9. Tabel 3.8 Klasifikasi Interpretasi Uji Reabilitas.....	61
10. Tabel 3.9 Kriteria Penskoran N-Gain.....	63
11. Tabel 4.1 Keadaan Guru dan Kariawan SDTQ Muhammad Al Fatih	68
12. Tabel 4.2 Data Siswa SDTQ Muhammad AL Fatih	69
13. Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	81
14. Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus II	89
15. Tabel 4.5 Hasil Belajar Siklus I dan Siklus 2	91

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 3.1 PTK Model Kemmis & Mc.Taggart	48
2. Gambar 4.1 Struktur Organisasi SDTQ Muhammad Al Fatih	70
3. Gambar 4.2 Denah Lokasi SDTQ Muhammad Al Fatih	70
4. Gambar 4.3 Hasil Belajar Siklus I	81
5. Gambar 4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus II	90
6. Gambar 4.5 Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus I & Siklus II	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Outline	102
Lampiran 2 Program Tahunan	105
Lampiran 3 Program Semester	106
Lampiran 4 Silabus Bahasa Indonesia	108
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	112
Lampiran 6 Kisi-kisi Soal	132
Lampiran 7 Soal	133
Lembar Kerja Peserta didik.....	135
Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	137
Lampiran 9 Data Hasil Belajar Siswa Kelas V	145
Lampiran 10 Lembar Observasi Aktivitas Guru	149
Lampiran 11 Lembar Observasi Media Kartu Kuartet	157
Lampiran 12 Surat Izin Prasurevey.....	161
Lampiran 13 Surat Balasan Prasurevey	162
Lampiran 14 Surat Bimbingan Skripsi	163
Lampiran 15 Surat Izin Research.....	164
Lampiran 16 Balasan Surat Izin Research	165
Lampiran 17 Surat Tugas	166
Lampiran 18 Bukti Bebas Pustaka Prodi PGMI	167
Lampiran 19 Bukti Bebas Pustaka Perpustakaan.....	168
Lampiran 20 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	169
Lampiran 21 Dokumentasi Kegiatan	170
Lampiran 22 Dokumentasi Kartu Kuartet.....	172

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan berbahasa merupakan suatu hasil kebudayaan yang harus dipelajari dan diajarkan. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, social dan emosional peserta didik merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Bahasa membantu peserta didik mampu mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, dan bahkan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Konteks pembelajaran Bahasa sebagai alat pemahaman siswa agar mampu berkomunikasi dengan baik dan benar dalam melaksanakan pembelajaran diharapkan adanya perubahan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan pada tanggal 5 Desember 2022, kepada Guru SDTQ Muhammad Al-fatih Metro yakni Ibu Yolanda Haryono, S.Pd diperoleh gambaran secara umum bahwa pembelajaran dikelas V SDTQ Muhammad Al-Fatih Metro dalam kesehariannya masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, tanya jawab dan penugasan serta kurang dalam penggunaan media pembelajaran. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni siswa terlihat kurang antusias dalam belajar, siswa tidak berani dalam mengemukakan pendapatnya sendiri, siswa menganggap mudah pelajaran Bahasa Indonesia sehingga kata meringkas atau merangkum belum maksimal, banyaknya materi yang harus

dipelajari sehingga siswa merasa bosan. Dari hasil wawancara pada siswa yang berinisial A, I, H, dan D diperoleh gambaran secara umum bahwa pembelajaran dikelas kurang menarik, seperti membaca teks yang ada didalam buku dan mengerjakan soal, banyak materi yang harus dipelajari dalam satu pertemuan sehingga siswa merasa bosan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 1.1
Dokument Hasil Belajar Siswa Kelas V SDTQ Muhammad Al-Fatih pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	<75	Tidak Tuntas	14	66%
2	≥75	Tuntas	7	34%
Jumlah			21	100%

Berdasarkan tabel 1.1, diketahui dari dokumen hasil belajar yang telah saya lakukan di kelas V SDTQ Muhammad Al-Fatih Metro dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia rata-rata hanya mencapai 34% tuntas dan 66% belum tuntas, dimana dari seluruh siswa V yang berjumlah 21 siswa, hanya 7 siswa yang dinyatakan mencapai nilai KKM dan 14 siswa belum tuntas (belum berhasil). Sedangkan KKM yang telah ditetapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 75. Kurikulum yang digunakan oleh sekolah tersebut yakni kurikulum 2013 (K13).¹ Hasil belajar siswa diatas jelas menunjukkan bahwa siswa yang mencapai nilai KKM jauh lebih sedikit dibandingkan dengan siswa yang telah mencapai nilai KKM atau melebihinya.

¹ Hasil Observasi, *Dengan Ibu Yolanda dan Adzkia, Guru dan Siswi Kelas V SDTQ Muhammad Al-Fatih.*

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang telah diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan proses perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, dan psikomotoris. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan intruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan disukai siswa menjadi penting sebagai dasar dan acuan penilaian. Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran.²

Hasil belajar mencakup kedalam beberapa bidang, diantaranya bidang kognitif ialah bidang yang berhubungan dengan kemampuan siswa salah satunya dengan memahami konsep dasar materi yang dipelajari. Bidang efektif ialah bidang yang berhubungan dengan tingkat kemampuan siswa dalam perilaku atau sikap ketika mempelajari materi tersebut dan bidang psikomotorik ialah bidang yang berhubungan dengan keterampilan siswa ketika mempraktikkan materi pembelajaran yang siswa pelajari.

Hasil belajar sangat berkaitan dengan proses belajar, hasil belajar yang optimal merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran. Optimalisasi proses dan hasil belajar mengacu pada berbagai upaya agar proses belajar dapat berlangsung dengan baik sehingga para siswa dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999), 3.

Menentukan metode atau kegiatan pembelajaran merupakan langkah penting yang dapat menunjang keberhasilan pencapaian tujuan. Selain metode, media juga merupakan suatu hal yang sangat penting dalam pembelajaran media pembelajaran termasuk dalam sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar, dengan banyaknya bentuk-bentuk media, guru dapat memilih dan menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi atau tujuan pembelajaran sehingga guru dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Setiap media pembelajaran mempunyai keunggulan dan kelemahan jika dibandingkan antara media yang satu dengan media yang lainnya. Media yang bisa digunakan dalam kegiatan bermain dipandang sebagai suatu kegiatan (atau lebih luasnya aktivitas) yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.³

Bermain suatu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan bersama teman-temannya. Kegiatan bermain ini dianggap sebagai kegiatan yang tidak membosankan dan ingin berlangsung secara terus menerus. Berbagai jenis permainan, mulai dari jenis permainan puzzle, permainan papan, permainan kartu dan berbagai permainan. Masing-masing permainan ini memiliki daya Tarik tersendiri dari sistem permainannya yang bervariasi, sehingga permainan yang diangkat untuk

³ Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar Dari Suatu Permainan* (Bandung: Edukasi, 2009), 17.

solusi dari latar belakang yang dikemukakan di atas adalah sebuah permainan kartu.

Permainan kartu jenis ini memiliki peraturan yang bervariasi dan cara memainkannya tidak akan membuat orang bosan, permainan ini mempunyai interaktif dalam permainannya dan memiliki pesaing atau lawan dalam bermain. Salah satu acuan permainan ini adalah kartu kuartet, namun pada saat ini sulit untuk menjumpai permainan kartu kuartet ini, karena banyaknya permainan yang berupa digital atau elektronik.

Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar, dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar, di bawah judul gambar terdapat empat tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna.⁴

Permainan ini ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif dimainkan bersama-sama. Kartu kuartet adalah permainan kartu untuk anak-anak yang di mainkan oleh 4 orang. Kartu permainan ini berbentuk kecil terdapat beberapa tema dan memiliki 4 seri dalam satu set kartunya dan terdapat gambar didalamnya sesuai dengan tema tersebut. Kartu kuartet dapat dimainkan kesegala tempat dan waktu dengan permainan yang menarik dan berisikan materi pembelajaran.

⁴ Rahmawati Matondang, dkk, *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI* (Junrejo Batu: Literasi Nusantara, 2021), 13.

Kartu kuartet dapat dijadikan sebagai kartu untuk menggali kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ialah keterampilan berbicara, untuk dapat menguasai keterampilan berbicara siswa harus dapat membaca, menulis dan menyimak dengan baik serta dapat memanfaatkan berbagai macam media teknologi untuk meningkatkan keterampilan berbicara yang baik.

Salah satu kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh siswa dalam mata pelajaran bahasa indonesia ialah keterampilan berbicara, untuk dapat menguasai keterampilan berbicara siswa harus dapat membaca, menulis, dan menyimak dengan baik serta dapat memanfaatkan berbagai macam media teknologi untuk meningkatkan keterampilan berbicara yang baik dengan melihat hasil belajar siswa.

Guru sebagai tenaga professional harus dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia yang difokuskan pada keterampilan berbicara serta meningkatkan penggunaan media dalam pengajarannya dengan melakukan perbaikan-perbaikan pembelajaran dan berani dalam mengakui kekurangan dirinya. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penggunaan Media Kartu Kuartet dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDTQ Muhammad Al-Fatih Metro”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengacu pada data hasil survei yang telah penulis lakukan di kelas V SDTQ Muhammad Al-Fatih pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada latar belakang masalah diatas, sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran masih menggunakan metode konvensional, kurang dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa belum maksimal dalam menyusun kata dalam meringkas atau merangkum sehingga kurang berani dalam mengemukakan pendapatnya sendiri.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar permasalahan tidak meluas dan menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SDTQ Muhammad Al-Fatih di titik beratkan pada:

1. Media pembelajaran yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran permainan kartu kuartet.
2. Proses pembelajaran yang di khususkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V tentang keterampilan berbicara.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbicara bagi siswa kelas V SDTQ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tingkat ketuntasan pada siklus I dan siklus II sebelum menggunakan kartu kuartet dan sesudah menggunakan kartu kuartet di kelas V SDTQ?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Berdasarkan rumusan masalah di atas peneliti memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk menerapkan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbicara bagi siswa kelas V SDTQ.
- b. Untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara setelah menggunakan media permainan kartu kuartet di kelas V SDTQ.

2. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi Peneliti
 - 1) Menambah wawasan dan pengalaman melakukan penelitian tindakan kelas untuk bekal masa yang akan datang.

- 2) Sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan.
- b. Bagi Siswa
- 1) Situasi belajar tidak faduk, belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga pembelajaran dapat bermakna.
 - 2) Dapat memperbaiki aktivitas dan hasil belajar siswa serta dapat mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran
- c. Bagi Guru
- 1) Meningkatkan kreativitas, pengetahuan, wawasan dan kompetensi guru dalam mengajar suatu pelajaran kepada siswa.
 - 2) Dapat menjadi salah satu alternatif guru dalam menerapkan sistem pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.
- d. Bagi Sekolah
- 1) Penggunaan media ini akan menjadi pijakan untuk sekolah dalam hal yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih baik.
 - 2) Dapat memberikan sumbangsih positif terhadap kemajuan pembelajaran disekolah.

F. Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini yaitu skripsi dan jurnal yang ditulis oleh:

1. Penelitian Amin Syahputra

Amin Syahputra, dengan judul “Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet pada Pembelajaran Menulis Karangan Narasi”. Menulis terutama untuk menulis esai narasi, siswa terlebih dahulu memiliki ide, gagasan tentang peristiwa kerangka (konflik) pada saat yang sama dan menetapkan latar belakang. Setelah itu, barulah ia mengembangkan idenya menjadi narasi esai dan utuh. Untuk itu, siswa membutuhkan sesuatu yang dapat digunakan sebagai sumber inspirasi atau sumber gagasan bukan sumber naratif.

Temporal, kartu kuartet adalah empat (kuartet), setiap kartu berisi gambar yang menjelaskan subjudul, sementara setiap kartu ditautkan ke judul subjudul. Misalnya, “kuartet” yang terdiri dari judul kartu kuartet “berpariwisata”. Sementara masing-masing sub pos yang terdapat dalam urutan empat kartu adalah “keberangkatan, putar, rumah, dan kecelakaan”. Pada setiap kartu ada gambar yang menjelaskan subtitle masing-masing.

Demikian kartu subtitle yang merupakan rangkaian (dalam urutan) dapat digunakan sebagai sumber ide narasi. Selain itu, gambar yang menjelaskan setiap subtitle pada kartu dapat membantu mengimajinasikan pengaturan waktu dan tempat sesuai dengan peristiwa tersebut.⁵

2. Penelitian Indah Setiyorini dan M. Husni Abdullah

Hasil penelitian Indah Setiyorini dan M. Husni Abdullah yang berjudul “Penggunaan Media Permainan kartu kuartet pada Mata

⁵ Amin Syahputra, “Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Menulis Karangan Narasi”, *Jurnal Sasindo* Vol.1 No.2, (2012): 1.

Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar di Sekolah Dasar”. Latar belakang penelitian ini adalah pembelajaran masih berpusat pada guru, lebih banyak guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran.

Siswa tidak antusias ketika pelajaran IPS, mereka sering mengantuk didalam kelas, dan bermain sendiri dengan teman sebangkunya. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, maka cara yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media permainan kartu kuartet.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa selama proses berlangsungnya pembelajaran IPS dengan menggunakan media permainan kartu kuartet, mendeskripsikan efektifitas penggunaan media permainan kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Jajartunggal III/452 surabaya yang berjumlah 36 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain teknik observasi dan tes.

Pada kegiatan pembelajaran aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap siklus dengan skor rata-rata siklus I 67,85%, siklus II 78,75% dan pada siklus III 98,85%. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus dengan skor rata-rata siklus I

66,67%, siklus II 77,27% dan pada siklus III 91,66%, selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar aspek efektifitas siswa dan psikomotor siswa.⁶

3. Penelitian Nurul Rohmah

Hasil Penelitian Nurul Rohmah dengan judul “Penerapan Metode Diskusi Kelas dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VI SDN 3 Sambikarto Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018”. Penggunaan metode pembelajaran diskusi kelas dapat meningkatkan aktivitas belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VI SDN 3 Sambikarto T.P 2017 2018. Hal ini dapat dari hasil observasi aktifitas belajar siswa. Pada siklus I mencapai rata-rata 61,03% dan pada siklus II mencapai rata-rata 78,74% mengalami peningkatan 17,71%.

Penggunaan metode pembelajaran diskusi kelas dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada dilihat rata-rata hasil belajar siswa. Pada siklus I rata-rata ketuntasan sebesar 71,33% kemudian pada siklus II sebesar 93,33% mengalami peningkatan sebesar 22%.⁷

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk

⁶ Indah M.Husnul Abdullah Setiorini, “Penggunaan Media Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol.1, No.2 (2013), 1.

⁷ Rohmah Nurul, “Penerapan Metode Diskusi Kelas Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VI SDN 3 Sambikarto” (IAIN Metro : Lampung, 2018), 90.

Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDTQ Muhammad Al-Fatih”. Perbedaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan yakni pada mata pelajaran, waktu, tempat, subyek, serta jenis penelitian. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media kartu kuartet. Maka peneliti optimis bahwa penggunaan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDTQ Muhammad Al-fatih Tahun Pelajaran 2022/2023 berindikasi berhasil.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang telah diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan proses perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa.

Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari. Hasil belajar yakni suatu perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan intruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian. Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran.¹

Dengan demikian hasil belajar mencakup kedalam beberapa bidang, diantaranya bidang kognitif ialah bidang yang berhubungan dengan kemampuan siswa salah satunya dengan memahami konsep dasar materi yang dipelajari. Bidang efektif ialah bidang yang berhubungan

¹ Kosilah dan Septian, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Penelitian* Vol.1, No.6, (2020): 4.

dengan tingkat kemampuan siswa dalam perilaku atau sikap ketika mempelajari materi tersebut. Sedangkan bidang psikomotorik ialah bidang yang berhubungan dengan keterampilan siswa ketika mempraktikkan materi pembelajaran yang siswa pelajari. Dengan melihat beberapa bidang tersebut guru dapat menyimpulkan hasil belajar yang akan diperoleh siswa dengan baik.

Hasil belajar sangat berkaitan dengan proses belajar, hasil belajar yang optimal merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran. Optimalisasi proses dan hasil belajar mangacu pada berbagai upaya agar proses belajar dapat berlangsung dengan baik sehingga para siswa dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Para siswa dapat belajar dengan sepuh semangat, aktif dalam belajar, berani mengemukakan pendapatnya, mampu dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dan terlibat dalam pemecahan masalah. Hal tersebut ialah beberapa indikasi dari proses belajar yang berlangsung secara optimal. Pencapaian hasil belajar yang optimal merupakan perolehan dari proses belajar yang optimal pula. Oleh karena itu, agar proses dan hasil belajar siswa optimal, maka mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan sapai pada tahap penilaian harus dipersiapkan dan dilaksanakan secara baik pula.

Peningkatan kualitas pendidikan suatu proses yang dilaksanakan secara dinamis dan berkesinambungan, yang tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta berbagai faktor yang berkaitan

dengannya. Hal ini dilakukan agar bisa mewujudkan upaya pencapaian tujuan pendidikan secara efektif dan efisien yang akan memberikan dampak signifikan bagi kehidupan bangsa.²

Penilaian terhadap proses belajar tidak hanya terbatas pada membandingkan nilai sebelumnya atau nilai dengan akhir siswa, akan tetapi juga menilai segala aktivitas siswa dalam melakukan kegiatan dan pengalaman belajar, baik keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, memahami materi pelajaran dengan baik, menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru maupun siswa, semangat dalam belajar serta tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Keberhasilan belajar mengajar dapat dilihat dari timbulnya keinginan yang kuat pada diri setiap siswa untuk belajar mandiri yang mengarah pada terjadinya peningkatan baik pada segi kognitif, efektif, maupun psikomotorik. Keberhasilan belajar mengajar dari segi peserta didik tersebut dapat dilihat dari indikasinya pada sejumlah kompetensi yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, seperti kemampuan dalam mengemukakan berbagai konsep dan teori, kemampuan dalam mengemukakan berbagai konsep dan teori, kemampuan dalam menguasainya berbagai teori peralatan teknologi

² Haryanto, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: UNY Press, 2020), 1.

canggih, kemampuan dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa asing.³

Dari pertanyaan diatas dapat dikatakan bahwa keberhasilan belajar ditandai adanya perubahan baik secara pengetahuan maupun perilaku individu yang belajar.

Mengacu kepada pendapat Bloom tipe keberhasilan belajar dikaitkan dengan tujuan belajar meliputi: kognitif, afektif dan psikomotorik. Keberhasilan belajar tipe kognitif akan terlihat dari kemampuan; mengetahui hal-hal khusus, peristilahan, fakta-fakta khusus, memecahkan masalah dan memilih alternatif yang baik. Keberhasilan belajar tipe psikomotor akan terlihat dalam bentuk perbuatan; mampu berkonsentrasi, menyiapkan diri baik secara fisik, maupun mental, peka terhadap rangsangan, mampu meniru contoh, keterampilan secara luwes dan lincah. Keberhasilan belajar tipe afektif akan terlihat dari sikap dan perilaku, seperti; mampu menunjukkan, mengakui, mendengarkan dengan sungguh-sungguh, mematuhi, ikut serta aktif, mempertimbangkan suatu hal dan dapat menghargai.

Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang sudah diajarkan. Guru dapat melihat perubahan pada diri siswa salah satunya dengan menggunakan tes. Sehingga dengan tes tersebut guru akan menemukan apakah siswa

³ Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2009), 311.

secara individu telah mencapai apa yang telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran.

2. Macam-macam Hasil Belajar

a. Kognitif

Hasil belajar kognitif mengacu pada hasil belajar yang berkenaan dengan mengembangkan kemampuan otak dan penalaran siswa. Menurut Bloom, domain kognitif ini memiliki enam tingkatan, yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

1) Ingatan (*recall*)

Hasil belajar pada tingkat ingatan ditunjukkan dengan kemampuan mengenal atau menyebutkan kembali fakta-fakta, istilah-istilah, hukum, rumus yang telah dipelajarinya.

2) Pemahaman (*Comprehension*)

Hasil belajar yang dituntut dari tingkat pemahaman adalah kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep.

3) Penerapan

Hasil belajar penerapan adalah kemampuan menerapkan suatu konsep, hukum atau rumus pada situasi baru. Kemampuan penerapan atau aplikasi menuntut adanya konsep, teori, hukum dalil, rumus, prinsip, dan sejenisnya.

b. Analisis (*analysis*)

Hasil belajar analisis adalah kemampuan untuk memecahkan, menguraikan suatu integritas atau kesatuan yang utuh menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti.

1) Analisis elemen

Analisis elemen adalah kemampuan merumuskan asumsi-asumsi serta mengidentifikasi unsur-unsur penting yang mendukung asumsi yang telah ditentukan.

2) Analisis hubungan

Hasil belajar pada tingkat analisis hubungan adalah hasil belajar yang menuntut kemampuan mengenal unsur-unsur dan beberapa pola hubungan serta sistem atau hipotesisnya.

3) Analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi

Kemampuan atau hasil belajar tingkat analisis prinsip-prinsip terorganisasi adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan memisahkan dasar-dasar yang dipergunakan dalam organisasi suatu komunikasi.

c. Sintesis (*synthesis*)

Hasil belajar sintesis adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan untuk menyatukan beberapa jenis informasi yang terpisah-pisah menjadi satu bentuk komunikasi yang baru dan lebih jelas dari sebelumnya.

1) Kemampuan melahirkan suatu komunikasi yang baik

Kemampuan ini merupakan hasil belajar yang mencerminkan kemampuan siswa untuk membuat karya tulis.

2) Kemampuan membuat rancangan

Kemampuan menentukan rencana atau langkah yang baru, atau menerapkan pengetahuan dalam situasi yang baru.

d. Penilaian (*evaluation*)

Hasil belajar evaluasi adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan pertimbangan yang dimiliki atau kriteria yang digunakan. Bloom membagi hasil belajar evaluasi atas pertimbangan yang didasarkan bukti-bukti dari dalam dan berdasarkan kriteria dari luar.

e. Afektif

Hasil belajar efektif mengacu kepada sikap dan nilai yang diharapkan dikuasai siswa setelah mengikuti pelajaran. Bloom mengemukakan 5 tingkatan hasil belajar afektif.

1) Menerima (*receiving*)

Kemampuan menerima mengacu pada kepekaan individu dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar. Siswa dianggap telah mencapai sikap menerima apabila siswa tersebut mampu

menunjukkan kesadaran, kemauan dan penelitian terhadap sesuatu serta mengakui kepentingan dan perbedaan.

2) Menanggapi (*responding*)

Kemampuan menanggapi mengacu pada reaksi yang diberikan individu terhadap stimulus yang datang dari luar. Siswa dianggap telah memiliki sikap menanggapi apabila siswa tersebut telah menunjukkan kepatuhan pada peraturan, tuntutan atau perintah serta berperan aktif dalam berbagai kegiatan.

3) Menghargai (*valuing*)

Kemampuan menghargai mengacu pada kesediaan individu menerima menilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

4) Mengatur diri (*organizing*)

Kemampuan mengatur diri mengacu pada kemampuan membentuk atau mengorganisasikan bermacam-macam nilai serta menciptakan sistem nilai yang sama.

5) Menjadikan pola hidup (*characterization*)

Menjadikan pola hidup mengacu kepada sikap siswa ddalam menerima sistem menilai dam menjadikannya sebagai pola kepribadian dan tingkah laku.

f. Psikomotorik

1) Persepsi

Kemampuan persepsi mengacu kepada kemampuan individu dalam menggunakan indranya, memilih isyarat dan menejermahkan isyarat tersebut kedalam bentuk gerakan.

2) Kesiapan

Pada tahap ini individu dituntut untuk menyiapkan dirinya untuk melakukan suatu gerakan. Kesiapan ini meliputi kesiapan mental, fisik, dan emosional.

3) Gerakan terbimbing

Kemampuan melakukan gerakan terbimbing mengacu kemampuan individu melakukan gerakan yang sesuai dengan prosedur atau mengikuti petunjuk instruktur atau pelatih.

4) Bertindak secara mekanis

Kemampuan motor pada tingkat ini mengacu pada kemampuan individu melakukan tindakan yang seolah-olah sudah otomatis.

5) Gerakan kompleks

Kemampuan ini merupakan kemampuan bertindak yang paling tinggi pada ranah psikomotorik.⁴

Menurut Benyamin Bloom secara garis besar hasil belajar digolongkan menjadi tiga ranah, yakni kognitif, afektif, dan psikomotoris.

a. Ranah Kognitif

⁴ Zulqarnain, dkk, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2022), 14–21.

Berkaitan dengan hasil intelektual siswa yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Pemahaman dapat dibedakan kedalam tiga kategori, yakni: pemahaman terjemahan, pemahaman penafsiran, dan pemahaman ekstrapolasi.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan nilai dan sikap. Penilaian hasil belajar secara afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru masih lebih banyak menilai rendah kognitif semata.

c. Ranah Psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris terlihat dalam bentuk keterampilan atau skill dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkat keterampilan yaitu gerakan refleks, keterampilan dalam gerakan-gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan dibidang fisik, dan gerakan-gerakan skill.⁵

Dari berbagai uraian macam-macam hasil belajar, maka dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar, yang secara umum ditandai

⁵ Ester Reni Sawitri, *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar* (Ponogoro: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), 14–15.

dengan ketercapaian hasil belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat terpengaruh dari faktor-faktor yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Pada umumnya faktor-faktor yang mempengaruhi seorang siswa yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a. Faktor Internal merupakan faktor-faktor yang datangnya dari diri sendiri, seperti faktor jasmaniah, faktor psikologi, dan faktor kelelahan
- b. Faktor Eksternal turut pula menentukan terhadap kondisi belajar, faktor ini merupakan faktor yang datangnya dari luar individu, atau faktor lingkungan dimana seseorang berada, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan kehidupan lingkungan masyarakat.⁶

Faktor internal dan eksternal harus diperhatikan sebagai seorang pendidik, karena motivasi dan minat akan mempengaruhi proses belajar mengajar siswa. Selain itu, pendidik harus mempertimbangkan penggunaan media dan metode agar siswa dapat memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat. Pada penelitian ini maka yang harus lebih diperhatikan faktor Eksternal dengan menentukan kondisi belajar pada siswa.

⁶ Achmad Hinduan, dkk, *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan* (Jakarta: PT Imtima, 2007), 329.

B. Media Kartu Kuartet

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran kepada penerima pesan, yaitu siswa/peserta didik. Agar pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa maka dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut diperlukan alat atau bahan penyalur pesan yang disebut media pembelajaran.

Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁷

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk yang dipergunakan orang untuk

⁷ Tri Suwarno dkk, *Pengantar Micro Teaching* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022), 108.

proses informasi dalam pembelajaran guna memberi motivasi dan inovasi pada pembelajaran agar terjadi pembelajaran yang efektif dan efisien.

Peran media dalam komunikasi pembelajaran di Sekolah semakin penting, jarena peran media pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang telah dirumuskan secara khusus. Adapun kegunaan media pendidikan sebagai berikut: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.

2. Kegunaan Media Pembelajaran

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti:
 - 1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
 - 2) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau hing-speed photography.

- 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimana lalu biae ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - 5) Objek yang terlalu kompleks, misalnya: mesin-mesin dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
 - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai gambar dan lain-lain.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- 1) Menimbulkan kegairahan belajar
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
 - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Sifat yang unik pada siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bila mana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- 1) Memberikan perangsangan yang sama

- 2) Mempersamakan pengalaman
- 3) Menimbulkan persepsi yang sama⁸

Dengan penggunaan media pada proses pembelajaran, dapat menambah daya tarik untuk siswa. Dalam hal ini, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Selain itu media juga dapat merubah peran guru menjadi lebih positif.

Atwi Suparman menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan, pengirim dan penerima pesan dapat berbentuk orang atau lembaga, sedangkan media dapat berupa alat elektronik, gambar, buku, dan sebagainya. Kemampuan media pembelajaran sangat membantu untuk beberapa hal sebagai berikut.

- a. Membuat benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata.
- b. Menyajikan benda atau peristiwa yang terletak jauh dari peserta hadapan peserta.
- c. Menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit, berlangsung dengan cermat atau sangat lambat menjadi lebih sistematis dan sederhana.
- d. Menampung sejumlah besar peserta untuk mempelajari materi pelajaran dalam waktu yang sama.
- e. Menyajikan benda atau peristiwa berbahaya hadapan peserta.
- f. Meningkatkan daya tarik pelajaran dan perhatian peserta.

⁸ M.Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* (Makassar: Cendekia Publisher, 2020), hlm. 72.

g. Meningkatkan sistematika pengajaran.⁹

Dari uraian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa fungsi media tidak lagi sekedar merupakan alat bantu tetapi sudah merupakan bagian integral dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain seperti ada pembagian tugas antara guru dengan media pembelajaran. Media yang diambil oleh peneliti yakni media Kartu Kuartet.

3. Media Kartu Kuartet

Bermain merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh anak-anak, dengan bermain anak-anak dapat merasakan dan menemukan kesenangannya tersendiri. Bahkan tidak sedikit anak-anak yang lupa akan waktu ketika sedang bermain, hal ini dapat dikatakan bahwa permainan tidak sedang bermain, hal ini dapat dikatakan bahwa permainan tidak membuat seseorang jenuh atau membosankan.

Banyak ilmuwan yang berminat meneliti permainan karena mereka menyadari akan pentingnya peranan permainan dalam perkembangan. Permainan, bermain atau padanan kata dalam Bahasa Inggris disebut “*games*” (kata benda), “*to play*” (kata kerja), “*toys*” (kata benda) ini berasal dari kata “*main*”. Dalam kamus Bahasa Indonesia, kata main berarti “melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang dengan alat-alat tertentu atau tidak, berbuat sesuai dengan sesuka hati, berbuat asal saja”. Dalam dunia psikologi kegiatan bermain dipandang sebagai “suatu kegiatan atau lebih luasnya aktivitas yang mengandung

⁹ Rina Febriana, *Kompetensi Guru* (Jakarta Timur: Sinar Grafika Offset, 2019), hlm. 110-111.

keasyikan (*fun*) dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas, tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut”.¹⁰

Dengan demikian bermain tersebut merupakan kegiatan yang mengasikan oleh anak-anak. Dalam keadaan belajarpun terkadang anak-anak melakukan kegiatan dengan temannya karena tujuan untuk memperoleh kesenangan dalam dirinya.

Banyak permainan yang dapat dilakukan oleh anak-anak mulai dari permainan klasik sampai permainan modern, mulai jenis permainan puzzle, permainan papan, permainan monopoli, permainan kartu dan sebagainya. Dengan banyaknya jenis permainan atau memanfaatkan permainan yang bersifat edukasi dan menggunakannya sebagai pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Subhani, kartu kuartet adalah bentuk permainan kartu yang dimainkan oleh dua sampai empat orang pemain. Gambar yang terdapat pada kartu beragam, mulai dari gambar kartun, superstar, hewan, bintang film, dan juga dapat dalam bentuk pengetahuan.¹¹

Kartu kuartet ini merupakan salah satu jenis permainan kartu yang asing lagi ketika dimainkan oleh anak-anak. Kartu ini berbentuk kecil terdapat beberapa tema dan memiliki 4 seri dalam satu set kartunya

¹⁰ Ifina Trimuliana, dkk, *Aktivitas Fisik Sebagai Model Pembelajaran Anak* (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), hlm. 140.

¹¹ Mulyono dkk, “Penggunaan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha Di Indonesia Dalam Mata Pelajaran IPS,” *Jurnal Pena Ilmiah* Vol. 1, No. 1 (2016): 483.

serta memiliki gambar didalamnya sesuai dengan tema tersebut. Kartu kuartet juga bagian dari kartu gambar maka dapat dikatakan bahwa:

Kartu gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kartu gambar berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide, pikiran, maupun gagasan baru. Gagasan ini selanjutnya mendorong anak untuk berbuat, mengikuti pola berpikir seperti gambar atau justru muncul ide baru dan menggugah rasa. Menurut Pamadhi, kartu gambar mampu menghantarkan apa yang akan disampaikan memiliki kualitas yang baik, memiliki tujuan yang relevan, jelas, mengandung kebenaran, aktual, lengkap, sederhana, menarik, dan memberikan sugesti terhadap kebenaran.¹²

Dapat dikatakan bahwa saat ini permainan kartu semakin beragam, dan beberapa permainan kartu beralih fungsi, tidak hanya sekedar untuk permainan tetapi juga berfungsi sebagai media dalam pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh seorang pengajar di Institute of Communication Studies, University Of Leeds yaitu David Guantlett, mengatakan bahwa:

Ia telah membuat sebuah permainan kartu teori yang berisi tentang pemikiran dan teori-teori kebudayaan. Dikatakan David, bahwa permainan kartu teori (kartu pendidikan) yang ia buat, dapat di terapkan dalam proses belajar mengajar. Dengan permainan kartu teori, pemain

¹² Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hlm. 214.

dapat mempelajari dan memahami ide-ide atau konsep-konsep yang terdengar sulit.¹³

Media permainan kartu pada penelitian ini adalah jenis permainan kartu kuartet yang disajikan dengan beberapa seri kartu kuartet yang didalamnya terdapat gambar-gambar kartun yang menarik untuk dimainkan dan memiliki tema masing-masing dalam setiap satu set kartunya. Biasanya tema kartu tersebut tertulis dibagian atas kartu kemudian terdapat beberapa kategori yang sesuai dengan tema tersebut. Kategori yang sesuai dengan gambar ditandai dengan tulisan yang berwarna, sedangkan kategori yang tidak sesuai gambar ditunjukkan dengan tulisan yang berwarna hitam.

4. Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu Kuartet

Cara bermain Kartu Kuartet menurut Quatra¹⁴, yaitu:

- 1) Kocok kartu dan bagikan kepada setiap pemain 4 kartu. Sisanya diletakkan ditengah
- 2) Pemain pertama meminta satu kartu kepada pemain lainnya dengan menyebut nama judul seri kartu yang diminta.
- 3) Pemain yang diminta harus memberi kartu yang diminta bila punya.
- 4) Jika tidak ada pemain yang meminta harus mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa, selanjutnya pemain berikutnya

¹³ Anisatul Khairiah, *Skripsi: Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kartu Dalam Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Pada Materi Ekonomi* (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2011), hlm. 27.

¹⁴ Siti Samsiyah, dkk, "Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Kemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV," *Jurnal Ilmiah PGSD* Vol. V, no. No. 2 (2021): No. 2. 121

5. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Kuartet

a. Kelebihan

- 1) Kartu kuartet ialah media visual berupa gambar yang mudah diakses siswa dan penggunaannya tidak menggunakan listrik.
- 2) Kartu kuartet tidak membutuhkan alat pendukung yang lain.
- 3) Kartu kuartet sangat sesuai dengan gaya belajar siswa Sekolah Dasar yaitu belajar selayaknya bermain.
- 4) Kartu kuartet dapat dimainkan disegala tempat dan disetiap waktu dengan permainan yang menarik dan berisikan materi pembelajaran.

b. Kekurangan

- 1) Penggunaannya kartu kuartet hanya bisa dimainkan melalui indra penglihatan saja.
- 2) Sifatnya luwes sehingga membuat siswa terlalu asyik bermain.¹⁵

C. Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dilakukan oleh semua makhluk hidup yang ada di dunia. Bahasa digunakan untuk melakukan interaksi, baik interaksi dalam dalam bidang pendidikan ataupun dalam bidang lainnya. Sehingga penting bagi bahasa indonesia untuk menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

¹⁵ Siti Samsiyah, dkk, "Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV," *Jurnal Ilmiah PGSD* Vol. V, No. 2 (2021): 121.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI merupakan mata pelajaran pokok yang harus diberikan kepada siswa disetiap jenjang pendidikan. Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki siswa dari sekolah dasar ini adalah keterampilan berbahasa yang baik, karena Bahasa modal terpenting bagi manusia. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa antara lain: mendengarkan, berbicara, membaca, menulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Disamping itu dengan pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi siswa terhadap hasil karya sastra Indonesia.¹⁶

Pembelajaran Bahasa Indonesia sangatlah penting diberikan diarah sekolah dasar, karena Bahasa Indonesia digunakan untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari antara siswa dan guru, siswa dan keluarganya, siswa dengan teman sejawatnya, serta siswa dengan lingkungan masyarakatnya. Untuk menunjang keberlangsungan hidup dalam berbagai aspek, seperti dalam aspek berbicara. Dalam hal ini pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI sangatlah harus diperhatikan, apabila terjadi ketidak selarasan dalam penggunaan bahasa Indonesia yang diucapkan maka dapat kita katakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia

¹⁶ Zulela, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra Di Sekolah Dasar*, 4.

di sekolahnya belum berhasil dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang baik.

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Setiap pembelajaran mempunyai tujuan tersendiri untuk mencapai, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI memiliki tujuan antara lain:

Bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupan.¹⁷

Pada hakekatnya, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan. Seorang guru harus mengetahui tujuan pembelajaran agar dapat melakukan pemilihan materi dan menentukan metode dan media pembelajaran. Dengan mengetahui tujuan pembelajaran dapat menjadikan guru memiliki komitmen untuk menciptakan lingkungan atau kondisi belajar sedemikian rupa sehingga tujuan itu tercapai. Contohnya tujuan dari suatu RPP Bahasa Indonesia dapat menceritakan pengalaman yang dialaminya. Maka lingkungan atau

¹⁷ Ali Mustadi, dkk, *Bahasa Dan Sastra Indonesia SD Berorientasi Kurikulum Merdeka* (Yogyakarta: UNY Press, 2022), 52.

kondisi belajar itu pula meliputi sebuah pembelajaran yang berkaitan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga mendapatkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

3. Aspek-aspek Berbahasa

Sehubungan dengan penggunaan Bahasa, terdapat empat aspek dalam berbahasa yaitu:

a. Aspek Mendengarkan

Mendengarkan merupakan keterampilan untuk memahami bahasa lisan yang bersifat reseptif, karena merupakan keterampilan untuk menangkap makna dari bahasa yang disampaikan. Keterampilan mendengarkan berbeda dengan kegiatan mendengar, meskipun keduanya menggunakan alat idra pendengaran. Dengan demikian mendengarkan disini bukan sekedar mendengarkan bunyi-bunyi bahasa sekaligus memahaminya. Ada dua jenis situasi mendengarkan, yaitu situasi mendengarkan secara interaktif situasi mendengarkan secara noninteraktif.¹⁸

Mendengarkan salah satu keterampilan berbahasa yang terdapat dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Mendengar dan mendengarkan, pada kegiatan mendengar tidak ada unsur kesengajaan, konsentrasi, dan tidak membutuhkan pemahaman terhadap apa yang didengar. Sementara pada keterampilan

¹⁸ Muhammad Asip, dkk, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD* (Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2022), 32.

mendengarkan membutuhkan kesenjangan untuk fokus dan konsentrasi agar memperoleh pemahaman dari bahasa yang didengarkan, mendengarkan sering disebut juga menyimak.

Mendengarkan terbagi menjadi dua yakni mendengarkan secara interaktif ialah mendengarkan percakapan tatap muka atau dalam telepon dimana seorang pendengar memiliki kesempatan untuk bertanya membutuhkan jawaban langsung atau penjelasan secara langsung dari seorang pembicara. Sedangkan mendengarkan secara noninteraktif ialah mendengarkan dalam acara acara seremonial dimana pendengar tidak memiliki kesempatan untuk bertanya, contohnya ketika mendengarkan radio, tv, dan sebagainya.

b. Aspek Berbicara

Pengertian berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan secara lisan.¹⁹

Dengan demikian keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang wajib dikembangkan di MI, keterampilan berbicara memiliki kedudukan yang sangat penting terutama dalam menyampaikan sesuatu hal atau dalam berkomunikasi serta memiliki kedudukan yang setara dengan aspek Bahasa yang lainnya. Jadi, berbicara ialah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi Bahasa atau kata-kata mengekspresikan pikiran, serta

¹⁹ Lisa Septia Dewi, *Bahasa Indonesia SD 2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Jakarta: Gue Pedia, 2020), 69.

perasaan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh penyimak atau lawan bicara individu maupun kelompok.

c. Aspek Membaca

Membaca diartikan sebagai pengucapan kata-kata, mengidentifikasi kata dan mencari arti dari sebuah teks. Pada hakekatnya membaca adalah:

- 1) Pengembangan keterampilan, mulai dari keterampilan memahami kata-kata, kalimat-kalimat, paragraf-paragraf dalam bacaan sampai dengan memahami secara kritis dan evaluasi keseluruhan isi bacaan.
- 2) Kegiatan visual, berupa gerakan serangkaian gerakan mata dalam mengikuti baris-baris tulisan, pemusatan penglihatan pada kata dan kelompok kata, melihat ulang kata dan kelompok kata untuk memperoleh pemahaman terhadap bacaan.
- 3) Kegiatan mengamati dan memahami kata-kata yang tertulis yang tertulis dan memberikan makna terhadap kata-kata tersebut berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dipunyai.²⁰

Dari beberapa butir hakikat membaca tersebut, dapat dikemukakan bahwa membaca merupakan proses yang bersifat fisik

²⁰ Dahlia Patiung, "Membaca Sebagai Sumber Pengembangan Intelektual," *Jurnal Al-Daulah* Vol. 5, no. No. 2 (2016): 354.

dan psikologis. Dengan demikian keterampilan pembaca pada hakikatnya harus dimiliki oleh setiap individu, karena ketika melakukan proses pembelajaran dengan membaca kita banyak mendapatkan ilmu pengetahuan. Dengan membaca juga kita dapat mengetahui suatu hal yang baru kemudian kita dapat mengaplikasikannya dalam kegiatan sehari-hari.

d. Aspek Menulis

Menulis adalah sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan alat tulis sebagai alat dan medianya. Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Tulisan merupakan suatu symbol atau lambing bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakaiannya. Komunikasi tulis paing tidak tedapat empat unsur yang terlibat: penulis sebagai penyampaian pesan (penulis), pesan atau isi tulisan, saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan.²¹

Dengan demikian keterampilan menulis ini adalah salah satu keterampilan berbahasa, keterampilan ini juga sebagai salah satu kegiatan untuk menyampaikan informasi dengan cara menulis pesan, dengan menggunakan bahasa tulis sebagai salah satu media komunikasi.

4. Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator
Pengolahan Data

²¹ Munirah, *Pengembangan Keterampilan Menulis Paragraf* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), 2.

a) Kompetensi Inti (KI)

KI 1 Menerima dan menjalankan ajaran yang dianutnya

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

KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.

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

b) Kompetensi Dasar (KD)

3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks non fiksi

4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks nonfiksi

c) Indikator

3.8.1 Menentukan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi tentang siklus air tanah

3.8.2 Mengidentifikasi peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi

4.8.1 Menceritakan peristiwa yang terdapat pada teks non fiksi dengan tepat

4.8.2 Menuliskan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah suatu dugaan yang bakal terjadi, jika suatu tindakan dilakukan. Hipotesis tindakan merupakan dugaan sementara terhadap hasil penelitian atau tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti.²²

Dengan demikian penulis dapat kemukakan hipotesis tindakan dari penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut: “Penggunaan Media Kartu Kuartet dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDTQ Muhammad Al Fatih”.

²² Aprizan Dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2022), 30.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

Kata variabel berasal dari bahasa Inggris *variable* dengan arti “ubahan”, “faktor tak tetap” atau gejala yang dapat di ubah-ubah.³⁰ Variabel yaitu konsep yang mempunyai variasi nilai. Konsep-konsep yang tidak mengandung pengertian nilai yang beragam biasanya dapat di ubah menjadi variabel dengan memusatkan pada aspek tertentu dari konsep tersebut.³¹

Salah satu unsur yang membantu komunikasi antar penelitian adalah definisi operasional yang merupakan petunjuk tentang bagaimana suatu variabel diukur.³² Definisi operasional adalah definisi ketika variabel-variabel penelitian menjadi bersifat operasional. Definisi dari operasional menjadikan konsep yang masih bersifat abstrak menjadi operasional yang memudahkan pengukuran variabel tersebut.³³

1. Variabel Bebas

Variabel Bebas atau Independent variabel adalah variabel eksperimen (besaran) yang nilainya harus diubah-ubah, biasanya disimbolkan dengan (X). Perubahan nilai variabel (besaran) ini, bertujuan

³⁰ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), 36.

³¹ Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 15.

³² Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, n.d., 16.

³³ Wasis, *Pedoman Riset Praktis* (Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2008), 33.

untuk diketahui pengaruhnya terhadap perubahan besaran (variabel) yang lain, yaitu variabel terikat.³⁴

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media permainan kartu kuartet yang digunakan dengan menyesuaikan materi pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V semester genap.

Adapun langkah-langkah permainan kartu kuartet menurut Quatra yaitu:

1. Kocok kartu dan bagikan kepada setiap pemain 4 kartu. Sisanya diletakkan ditengah
2. Pemain pertama meminta satu kartu kepada pemain lainnya dengan menyebut nama judul seri kartu yang diminta.
3. Pemain yang diminta harus memberi kartu yang diminta bila punya.
4. Jika tidak ada pemain yang meminta harus mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa, selanjutnya pemain berikutnya.
5. Hingga setiap pemain dapat mengumpulkan beberapa pasang kartu dengan jumlah 4 kartu perpasangannya.³⁵

2. Variabel Terikat

Variabel terikat atau *dependent variable* adalah eksperimen (besaran) yang nilainya tergantung pada variabel bebas, biasanya disimbolkan dengan (Y). Variabel ini diukur pada setiap perubahan yang dilakukan pada variabel bebas. Karena nilainya tergantung pada variabel

³⁴ Ari Damari, *Panduan Lengkap Eksperimen Fisika (Kelas 1, 2, & 3)* (Jakarta Selatan: Kawah Media, 2008), 5.

³⁵ Siti Samsiyah, dkk, "Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Kemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV," *Jurnal Ilmiah PGSD* Vol. V, no. No. 2 (2021): No. 2, 121.

bebas yang diramalkan atau diterangkan nilainya maka dinamakan variabel terikat.³⁶

Berdasarkan pengertian tersebut yang menjadi variabel terikat dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah hasil belajar siswa kelas V SDTQ Muhammad Al-Fatih pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penggunaan Media Kartu Kuartet agar siswa dapat terampil dalam berbicara.

Berdasarkan pada variabel terikat diatas, hasil belajar yang dimaksud adalah yang diperoleh setelah memberikan Tes, baik lisan maupun tulisan. Pencapaian hasil belajar ini, dilihat dari ketercapaian kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, dan penerapan, dari materi yang telah diberikan dan akan terinterpretasikan dalam bentuk nilai yang telah mencapai atau melebihi KKM, setelah mempelajari suatu pokok bahasan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berikut adalah indikator keberhasilan belajar siswa yang difokuskan pada Ranah Kognitif dan Ranah Psikomotorik . Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah dengan mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau ukur.³⁷

Tabel 3.1

³⁶ Damari, *Panduan Lengkap Eksperimen Fisika (Kelas 1, 2, & 3)*, 5.

³⁷ Zainal Arifin, *Psikologi Belajar Pendidikan Agama Islam* (Medan: Undhar Press, 2018), 251.

Jenis dan indikator prestasi belajar siswa³⁸

No	Ranah/Jenis Prestasi	Indikator
1	Ranah Cipta (Kognitif)	
	a. Pengamatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menunjukan 2. Dapat membandingkan 3. Dapat menghubungkan
	b. Ingatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menyebutkan 2. Dapat menunjukan kembali
	c. Pemahaman	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri
	d. Penerapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat membenarkan contoh 2. Dapat menggunakan secara tepat
	e. Analisis (Pemeriksaan dan pemilihan secara teliti)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menguraikan 2. Dapat mengklasifikasikan/memilah-milih
	f. Sintesis (Membuat panduan baru dan utuh)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menghubungkan 2. Dapat menyimpulkan 3. Dapat menggenalisasikan (membuat prinsip umum)
2	Ranah Karsa (Psikomotor)	
	a. Keterampilan bergerak dan bertindak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya
	b. Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan kalimat 2. Membuat mimik dan gerakan jasmani

B. Lokasi Penelitian

³⁸ Mohamad Yudianto, *Revitalisasi Peran Ekstrakurikuler Keagamaan Di Sekolah* (Sukabumi: Farha Pustaka, 2021), 85.

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas V SDTQ Muhammad Al Fatih Metro, Jl. Dr. Sutomo, Purwosari, Kec. Metro Utara, Kota Metro, Lampung.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian PTK ini akan dilaksanakan pada Semester Genap TP.2022//2023

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDTQ Muhammad Al Fatih. Subjek penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini ialah siswa siswi kelas V SDTQ Muhammad Al Fatih yang berjumlah 21 peserta didik, 7 siswi perempuan dan 14 siswa laki-laki pada semester genap TP.2022/2023.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, diketahui hasil belajar siswa khususnya pada keterampilan berbicara, siswa terlihat kurang antusias dalam belajar, siswa tidak berani dalam mengemukakan pendapatnya sendiri, siswa menganggap mudah pembelajaran bahasa indonesia sehingga penyusunan kata dalam meringkas/merangkum kurang maksimal. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V dengan adanya kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh siswa.

2. Objek Penelitian

Pada objek penelitian ini hal yang akan ditingkatkan yakni hasil belajar siswa pada keterampilan berbicara, dengan menggunakan Media Kartu Kuartet. Adanya penggunaan Media Kartu Kuartet dapat menumbuhkan keberanian dalam mengemukakan pendapatnya sendiri. Siswa dapat berbicara dengan pengalaman yang dilihat dan dibaca menggunakan penyusunan kata yang baik. Dengan adanya kemampuan berbahasa yang dimiliki, siswa harus dapat membaca, menulis dan menyimak dengan baik serta dapat memanfaatkan berbagai macam media.

D. Rencana Tindakan

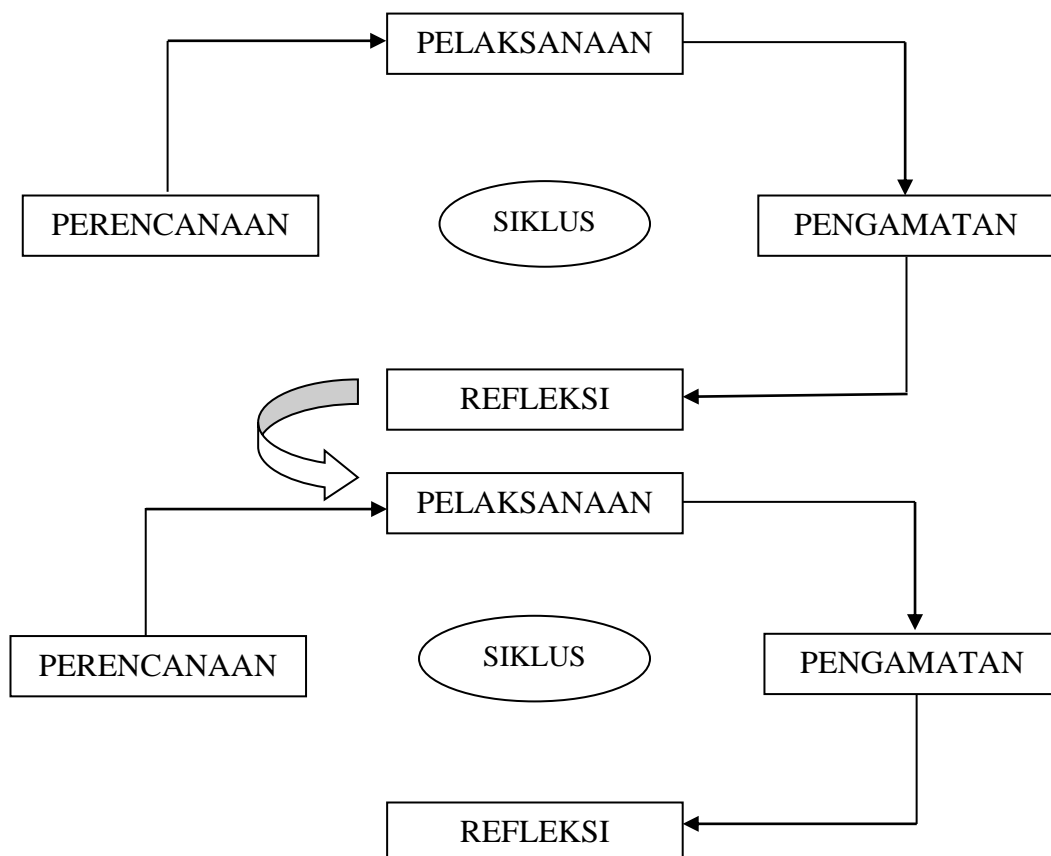
Rencana tindakan ini dilakukan pada siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diketahui oleh guru kelas. Menyusun rencana tindakan penelitian dilakukan setelah ditemukan masalah dalam pembelajaran untuk dipecahkan kedalam bentuk (RPP).

Proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menggunakan model spiral bersiklus sebagaimana yang dikemukakan oleh Lewis dan dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang perangkatnya terdiri atas beberapa komponen yaitu *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (refleksi).

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa kelas V SDTQ Muhammad Al Fatih Metro. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara. Proses rancangan penelitian tindakan kelas yang dipilih dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa

dengan menggunakan gambar siklus PTK.³⁹ Model Kemmis dan Mc. Taggart dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1 PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart



Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, pelaksanaan dalam tindakan dilakukan dalam 4 tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Siklus I

³⁹ Tukiran Taniredja, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Mengembangkan Profesi Guru Praktik Praktis Dan Mudah* (Bandung: Alfabeta, 2013), 23.

1. Perencanaan (*Planning*)

Siklus pertama diawali dengan perencanaan. Kegiatan ini dimaksud untuk mengadakan rencana yang akan dilakukan setelah melihat dan mengamati keadaan sebenarnya dilapangan. Perencanaan dilakukan sebagai berikut:

- a) Menetapkan waktu mulai penelitian tindakan kelas yaitu pada semester genap
- b) Membuat lembar observasi untuk mengetahui bagaimana kondisi anak pada waktu kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- c) Menetapkan materi pelajaran yang akan digunakan
- d) Menetapkan sumber dan alat bantu mengajar dalam kegiatan pembelajaran
- e) Menyusun instrumen penelitian yang meliputi:
 - 1) Penyusunan perangkat pembelajaran berupa silabus dan RPP.
 - 2) Menerapkan media pembelajaran permainan kartu kuartet

2. Tindakan (*acting*)

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan tindakan penerapan pembelajaran sesuai dengan RPP yang sudah disiapkan. Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan dalam beberapa siklus yang tersusun dalam RPP sebagai berikut:

- a) Kegiatan Pendahuluan
 - 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam

- 2) Guru memberikan motivasi kepada siswa agar senang belajar dan mengikuti pelajaran
 - 3) Guru memberikan apersepsi kepada siswa
- b) Kegiatan Inti
- 1) Guru melakukan Pre tes kepada siswa
 - 2) Menjelaskan tentang materi yang akan disampaikan
 - 3) Guru membagi siswa dalam empat kelompok, setiap kelompoknya terdiri dari 4 orang.
 - 4) Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan media permainan kartu kuartet
 - 5) Guru menunjukkan media permainan kartu kuartet.
 - 6) Guru menjelaskan dan mempraktikan dalam penggunaan media permainan kartu kuartet.
 - 7) Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media.
 - 8) Guru memberikan tugas kelompok.
 - 9) Guru meminta siswa untuk menyelesaikan tugas tersebut sesuai dengan yang diajarkan
 - 10) Guru memberikan kesempatan kepada perwakilan kelompok untuk bercerita kedepan kelas
 - 11) Siswa dapat menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar
 - 12) Siswa menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai.
 - 13) Guru dan siswa bersama-sama membuat rumusan kesimpulan terhadap pembelajaran yang dilakukan

c) Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberikan kesimpulan terhadap materi yang dipelajari
- 2) Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

2. Observasi (*observing*)

Kegiatan observasi dilakukan oleh pengamat yang bertugas sebagai observer. Alat yang digunakan dalam observasi pada penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Dengan adanya observasi ini, maka akan dengan cepat untuk menentukan langkah-langkah perbaikan.

3. Refleksi (*reflecting*)

Kegiatan ini dimaksudkan untuk merefleksi hasil kegiatan belajar mengajar pada setiap tahapan siklus. Jika hasil yang diharapkan belum tercapai maka dilakukan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus selanjutnya. Refleksi ini dilakukan dengan:

- a) Menganalisis kelemahan dan keberhasilan guru saat menerapkan media pembelajaran.
- b) Melakukan refleksi terhadap penerapan media permainan kartu kuartet.
- c) Melakukan refleksi terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- d) Melakukan refleksi terhadap hasil belajar siswa.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II ini berdasarkan hasil dari refleksi siklus I. Oleh karenanya hasil observasi di jadikan bahan untuk refleksi dan hasil refleksi pada siklus I akan dijadikan acuan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Dengan tahap-tahap tindakan siklus II sama dengan siklus I. apabila proses pembelajaran siklus I kurang memuaskan dimana hasil belajar siswa masih rendah. Maka pada dasarnya pelaksanaan siklus II adalah untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan dari siklus I.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data.⁴⁰

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan berbagai teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Test

Data yang dikumpulkan dengan menggunakan teknik ini adalah data pribadi yang menjelaskan tentang potensi atau kemampuan dasar, berupa kecerdasan, bakat, minat, dan lain-lain.⁴¹ Test dilakukan untuk mengumpulkan data prestasi belajar peserta didik, dengan jenis test tertulis baik melalui tes lisan maupun tulisan.

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 308.

⁴¹ Safrianus Haryanto Djehaut, *Bimbingan Konseling Di Sekolah* (Yogyakarta: Absolute Media, 2011), 53.

2. Observasi

Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan.⁴² Observasi untuk mengadakan pengamatan terhadap aktivitas dan kreativitas terhadap aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran, baik di kelas maupun diluar kelas. Observasi yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang terkait pencapaian hasil belajar. Teknik pengumpulan data pada dalam bentuk observasi ini dilakukan ketika pelaksanaan siklus, adapun aspek yang akan diobservasi yaitu terkait dengan aktivitas belajar siswa dan penggunaan media permainan kartu kuartet dalam bentuk lembar pengamatan observasi guru, dan penggunaan media permainan kartu kuartet.

Tabel 3.2
Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Guru :
 Hari/Tanggal :
 Materi Pokok :
 Kelas/Semester :

NO	ASPEK YANG DIAMATI	Skor
I	A. Kegiatan Awal 1. Mengkodisikan kelas pada situasi pembelajaran 2. Melakukan kegiatan apersepsi 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	
II	B. Kegiatan Inti 1. Penguasaan Materi Pelajaran a) Menunjukkan penguasaan materi	

⁴² Raco, *Metode Penelitian Kualitatif Jenis Karakteristik Dan Keunggulannya* (Jakarta: Grasindo, 2010), 112.

	<p>pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> b) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa c) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai d) Melaksanakan pembelajaran secara runtut e) Pembentukan kelompok belajar siswa secara merata baik kemampuan baik jenis kelamin f) Memberikan tugas kelompok g) Membimbing siswa mengajarkan lembar kerja 	
	<p>2. Pemanfaatan Media Pembelajaran/sumber belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Menunjukkan media permainan kartu kuartet b) Menjelaskan dan mempratikkan dalam penggunaan media permainan kartu kuartet c) Melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah dalam media pembelajaran kartu kuartet d) Menggunakan media secara efektif dan efisien e) Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media f) Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran g) Memfasilitasi terjadinya interaksi guru – siswa dan siswa – siswa h) Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa i) Menubuhkan keceriaan dan antusias siswa dalam belajar 	
	<p>3. Penggunaan Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar b) Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar c) Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai 	
III	C. Kegiatan Akhir Pembelajaran	

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melaksanakan evaluasi 2. Melakukan refleksi dengan melibatkan siswa 3. Memberikan arahan, kegiatan atau tugas sebagai bagian remedial 	
--	--	--

Tabel 3.3
Lembar Observasi Media Kartu Kuartet

No	Kriteria	Indikator	Ya	Tidak
1	Membagi siswa kedalam kelompok	• Pembentukan kelompok secara otoriter		
		• Membagikan kelompok secara heterogen		
		• Membagi siswa kedalam kelompok kecil		
2	Memberikan arahan tentang cara bermain kartu kuartet	• Menunjukkan bentuk kartu kuartet		
		• Memberikan arahan secara langsung		
		• Menyebutkan langkah-langkah bermain kartu kuartet		
		• Memberikan arahan secara jelas		
3	Membagikan kartu kuartet kesetiap kelompok belajar	• Membagikan secara merata		
		• Membagikan dengan adil		
		• Membagikan kedalam setiap kelompok		
4	Memantau siswa dalam bermain kartu kuartet	• Memantau secara individu		
		• Memantau secara kelompok		
		• Memantau proses bermain kartu kuartet		
		• Menjawab pertanyaan siswa		
5	Menentukan batas waktu permainan	• Menentukan batas maksimal permainan selama 5 menit		
		• Menentukan batas minimal permainan selama 3 menit		

		<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan waktu mulai permainan 		
		<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan waktu akhir permainan 		
6	Menentukan judul cerita berdasarkan perolehan kartu kuartet	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan judul cerita sesuai dengan tema kartu kuartet • Melakukan penilaian berdasarkan cerita tersebut 		

Keterangan :

Ya : Melakukan tindakan

Tidak : Tidak melakukan tindakan

3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter data yang relevan dengan penelitian. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁴³ Dokumentasi suatu hal untuk mengumpulkan data tentang peristiwa atau kejadian-kejadian yang akan didokumentasikan melalui foto.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Menyusun instrumen merupakan langkah penting dalam pola prosedur penelitian. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Menyusun instrumen pada dasarnya adalah menyusun alat

⁴³ Muhammad Taqwa, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Teknologi OJS Dan Software R* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021), 41.

evaluasi, karena mengevaluasi adalah memperoleh data tentang sesuatu yang diteliti.⁴⁴

Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah pengumpulan data melalui wawancara oleh peneliti dalam mengimplementasikan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Media Permainan Kartu Kuartet dan tes berupa lisan maupun perbuatan.

Dalam instrumen penelitian dibutuhkan rancangan atau kisi-kisi instrumen, ada dua macam kisi-kisi yang harus disusun oleh seorang peneliti sebelum menyusun instrument yaitu:

1. Kisi-kisi umum adalah kisi-kisi yang dibuat untuk menggambarkan semua variabel yang diukur, dilengkapi dengan semua kemungkinan sumber data, semua metode dan instrumen yang mungkin dapat dipakai.
2. Kisi-kisi khusus adalah yang dibuat untuk menggambarkan rancangan butir-butir yang akan disusun untuk sesuatu instrumen.⁴⁵

Berdasarkan kutipan diatas, rancangan dan kisi-kisi peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kisi-kisi Umum

Tabel 3.4
Instrumen Variabel Penelitian

No	Variabel Penelitian	Sumber Data	Metode	Instrumen
1	Variabel Terikat: Hasil Belajar	Siswa	Tes Observasi	Soal & Lembar Observasi
2	Variabl Bebas	Pendidik	Observasi	Lembar

⁴⁴ Sandu Siyoto & Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 78.

⁴⁵ Nova Nevila Rodhi, *Metodologi Penelitian* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2022), 123.

				Observasi
--	--	--	--	-----------

2. Kisi-kisi Khusus

Tabel 3.5
Kisi-kisi Soal Test

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Menjelaskan ciri-ciri teks nonfiksi	Disajikan soal, siswa dapat memahami cerita teks nonfiksi	1&2	PG
	3.8.2 Mengidentifikasi peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi	Disajikan soal, siswa dapat memahami kata dalam peristiwa	3	PG
		Disajikan soal, siswa dapat memahami alur cerita pada peristiwa	4	PG
		Disajikan soal, siswa dapat memahami keadaan peristiwa	5	PG
4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks nonfiksi	4.8.1 Menceritakan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat	Disajikan soal, siswa mampu memahami ciri-ciri teks nonfiksi	6	PG
		Disajikan soal, siswa dapat memahami lingkungan sekitar	7	PG
	4.8.2 Menuliskan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi	Disajikan soal, siswa dapat memahami tentang teks nonfiksi	8	PG
		Disajikan soal, siswa dapat memahami judul dalam teks nonfiksi	9&10	PG

Tabel 3.6
Kisi-kisi Lembar Observasi
Instrumen Pembelajaran Media Kartu Kuartet

Variabel Penelitian	Kriteria	Indikator	Jumlah Item	
Variabel Bebas: Media Kartu Kuartet	Membagi siswa kedalam kelompok	Pembentukan kelompok secara otoriter	1	
		Membagikan kelompok secara heterogen	1	
		Membagi siswa kedalam kelompok kecil	1	
	Memberikan arahan tentang cara bermain kartu kuartet		Menunjukkan bentuk kartu kuartet	1
			Memberikan arahan secara langsung	1
			Menyebutkan langkah-langkah bermain kartu kuartet	1
			Memberikan arahan secara jelas	1
	Membagikan kartu kuartet kesetiap kelompok belajar		Membagikan secara merata	1
			Membagikan dengan adil	1
			Membagikan kedalam setiap kelompok	1
	Memantau siswa dalam bermain kartu kuartet		Memantau secara individu	1
			Memantau secara kelompok	1
			Memantau proses bermain kartu kuartet	1
			Menjawab pertanyaan siswa	1
	Menentukan batas waktu permainan		Menentukan batas maksimal permainan selama 5 menit	1
			Menentukan batas minimal permainan selama 3 menit	1
			Menentukan waktu mulai permainan	1

		Menentukan waktu akhir permainan	1
	Menentukan judul cerita berdasarkan perolehan kartu kuartet	Menentukan judul cerita sesuai dengan tema kartu kuartet	1
		Melakukan penilaian berdasarkan cerita tersebut	1
Skor			20

G. Teknik Analisis Data

Data yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif tersebut dihasilkan dari observasi dalam kegiatan belajar mengajar antara siswa dan guru dikelas. Sedangkan kuantitatif di peroleh dari tes yang diberikan kepada siswa dikelas dalam setiap tindakan. Pengumpulan data ibarat merupakan jantungnya PTK, maka analisis data merupakan jiwanya PTK. Langkah yang harus ditempuh setelah pengumpulan data adalah menganalisis data tersebut.

Adapun data-data yang telah terkumpul disusun dalam tiga tahapan yaitu: mengklasifikasi data, pemaparan data dan penyimpulan data.

1. Mengklasifikasikan data yaitu proses penyederhanaan data-data yang telah diperoleh melalui seleksi, pengelompokan data mentah menjadi sebuah informasi bermakna.
2. Pemaparan data merupakan suatu upaya menampilkan data secara jelas dan mudah dipahami dalam bentuk paparan grafik atau perwujudan lainnya.

3. Penyimpulan data merupakan pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisasi dalam bentuk pertanyaan atau kalimat secara singkat padat dan jelas.

Sehingga data akhir yang diperoleh dari analisis penelitian adalah sebagai berikut:

1. Sesuai dengan ketentuan sekolah, siswa dinyatakan tuntas belajar dalam tes memperoleh nilai 75 nilai maksimum 100.
2. Peningkatan kemampuan hasil belajar siswa biasa dilihat dari nilai rata-rata kelas, dan Presentase ketuntasan.

Mencari nilai rata-rata, tinggal menjumlahkan setiap skor dibagi dengan banyak siswa yang memiliki skor. Dari pertanyaan diatas maka rumus yang digunakan untuk digunakan untuk mendukung rata-rata kelas adalah sebagai berikut:¹

1. Menghitung nilai rata-rata :

$$\bar{X} = \frac{\Sigma x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata kelas

N = Jumlah seluruh siswa

Σx = Jumlah semua nilai siswa

2. Presentase ketuntasan siswa dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

¹ Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik* (Bandung: Alfabeta, 2014), 215.

P = Presentase ketuntasan siswa

Σx = Jumlah nilai siswa

N = Banyak Siswa

3. Menghitung hasil belajar

Skor N-Gain ini dihitung dengan rumus dan dikembangkan oleh

Hake sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maks} - \text{skor pre test}}$$

Tabel 3.9
Kriteria Penskoran N-Gain²

Kriteria Skor	Tingkat Efektivitas
N – Gain > 0,70	Tinggi
$0,30 \leq N - \text{Gain} \leq 0,70$	Sedang
N – Gain < 0,30	Rendah

Perhitungan indeks gain bertujuan untuk mengetahui peningkatan nilai pretest dan posttest kelas eksperimen (sesudah penggunaan media kartu kuartet) dan kelas kontrol (sebelum penggunaan media kartu kuartet). Dalam penelitian ini, indeks gain digunakan apabila rata-rata nilai pretest kelas eksperimen dan posttets kelas kontrol berbeda.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pada penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dijukan dengan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus kesiklus, untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa indikator yang digunakan sebagai berikut:

² Damayanti, *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 33 Lebong* (Bengkulu: CV Tatakata Grafika, 2021), 70.

1. Siswa mencapai nilai minimal 75 (sesuai dengan KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia)
2. 16 siswa dengan banyaknya peserta didik berjumlah 21 dapat mencapai ketuntasan.
3. Penelitian ini akan tetap berhenti jika sudah mencapai siklus kedua dengan pencapaian 75%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Setelah kegiatan penelitian dapat dilaksanakan maka untuk mengenal secara garis besar tentang keadaan SDTQ Muhammad Al Fatih, ditemukan beberapa data sebagai berikut:

a. Sejarah Berdirinya SDTQ Muhammad Al Fatih Mero

SDTQ Muhammad Al Fatih yang berdiri pada tahun 2018, yang di dirikan oleh Yayasan Muslim Unggul Metro, sebuah yayasan yang bergerak dibidang pendidikan yang berdiri pada tahun 2017. SDTQ Muhammad Al Fatih terletak di Jl. Dr. Sutomo, Kelurahan Purwosari, Metro Utara.

Di Kota Metro, Sebenarnya sudah terdapat banyak Sekolah Dasar baik negeri maupun swasta, baik yang berlabel umum maupun keagamaan. Namun dari semua sekolah yang ada, sekolah yang memprioritaskan Al Qur'an dalam pendidikannya masih sangat terbatas, untuk itu kami memiliki gagasan untuk mendirikan sekolah ini yang mengutamakan pendidikan Al Qur'an sejak usia dini yang dipadu dengan kompetensi akademik yang kuat sesuai kurikulum nasional, sehingga akan melahirkan generasi yang sholeh sholehah dan cerdas.

Sekolah ini bertujuan untuk melahirkan generasi Al Qur'an berkualitas dengan 5 kompetensi: akidah yang lurus, ibadah yang benar, akhlak yang kokoh, berpengetahuan luas, fisik yang kuat. Al Qur'an menjadi bingkai kelima kompetensi tersebut, melalui pengajaran tahsin, tahfidz, dan tadabbur. Selama 6 tahun siswa ditargetkan memiliki kemampuan tilawah Al Qur'an yang baik sesuai kaidah tajwid, memiliki hafalan minimal 10 juz, dan hafal arti juz 30.

Dalam perjalanannya SDTQ Muhammad Al Fatih Metro banyak menemui kendala, terutama masalah pengadaan sarana dan prasarana untuk belajar yang belum memadai. Namun demikian, hal ini tidak menyurutkan niat orang tua untuk menyekolahkan putra-putrinya ke SDTQ Muhammad Al Fatih Metro.

Tanah yang dibangun menjadi SDTQ ini merupakan tanah wakaf dari Ustadz Yudo selaku bendahara Yayasan Muslim Unggul Metro. Kepala Sekolah yang memimpin sampai saat ini yakni Ustadzah Evi Mulyani, S.Pd, adapun tenaga pengajar berjumlah 11 orang guru, bendahara 1 orang, dan terdapat 1 kariawan. Kegiatan belajar SDTQ Muhammad Al Fatih Metro berlangsung dari jam 07.15 s/d 14.00 WIB.

b. Visi dan Misi SDTQ Muhammad Al Fatih Metro**1) Visi**

Menjadi Sekolah yang Unggul dalam Bidang Al Qur'an dan Akademik untuk Menghasilkan Lulusan yang Berkualitas Tinggi Berprestasi dan Berakhlak Mulia

2) Misi

- a) Menyelenggarakan Pendidikan yang Memadukan Kurikulum Al Qur'an dan Kurikulum Pendidikan Nasional
- b) Menanamkan Karakter Luhur Melalui Pembiasaan Akhlak dan Ibadah Harian
- c) Melakukan Pembinaan dan Peningkatan Kualitas Guru Secara Berkesinambungan
- d) Berkolaborasi dengan Orang Tua dalam Mendidik Siswa

3) Tujuan

- a) Memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar membaca, menghafal, dan menghayati Al Qur'an, sebagai dasar penghayatan ajaran agama islam dan fondasi keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT.
- b) Memberikan pengetahuan dasar berupa keterampilan akademik dan umum kepada peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

- c) Memperkenalkan pengetahuan dasar berupa berupa keterampilan vokasional/kecapakan vokasional untuk mandiri menghidupi diri sendiri.
- d) Membentuk pribadi yang berbudi pekerti.
- e) Memotivasi peserta didik untuk belajar mengenal dan menerapkan kemajuan teknologi.

c. Keadaan Sarana dan Prasarana SDTQ Muhammad Al Fatih Metro

1) Keadaan Bagunan

- a) Nama sekolah : SDTQ Muhammad Al Fatih
- b) Alamat : Jl. Dr.Sutomo
Kelurahan : Purwosari
Kecamatan : Metro Utara
Kota/Kabupaten : Kota Metro
Provinsi : Lampung
- c) Tahun di Dirikan : 2018
- d) Tahun Beroperasi : 2018
- e) Pemilikan Tanah : Tanah milik Muslim Unggul Metro
Luas Tanah : 1.346 m²
- f) Status Bangunan : Milik Yayasan Unggul Metro
Surat Izin Bangunan : No. 179/D-15/IMB/2019
Luas seluruh : 268 m²

2) Keadaan Kelas dan Kantor

- a) Ruang Belajar : 5 Ruang (Baik)
- b) Ruang Kantor : 1 (Baik)
- c) Ruang Kepala Sekolah : 1 (Baik)
- d) Ruang Olahraga : -
- e) Mushola : 1 (Baik)
- f) WC Guru : 2 Ruang (Baik)
- g) WC Murid : 4 Ruang (Baik)
- h) Perpustakaan : 1 Ruang (Baik)
- i) Meja Kursi Belajar : 83 Buah (Baik)
- j) Meja Kursi Guru : 11 Buah (Baik)
- k) Alat peraga berbagai matpel : 3 Unit
- l) Alat kesenian : 2 Unit
- m) Alat Olahraga : 2 Set
- n) Komputer : 1 Unit
- o) Peralatan UKS : 2 Set

d. Data Guru dan Peserta didik SDTQ Muhammad Al Fatih Metro

SDTQ Muhammad Al Fatih memiliki 11 pegawai dan 125 Peserta didik yang terdiri atas pembagian berikut.

1) Data Guru SDTQ Muhammad Al Fatih

Keadaan Guru dan Karyawan SDTQ Muhammad Al Fatih.

Adapun rinciannya akan dijelaskan dalam Tabel Berikut 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1
Keadaan Guru dan Karyawan SDTQ Muhammad Al fatih

No	Nama Guru/Karyawan	Status	Pendidikan & Tahunnya	Jabatan
1	Evi Mulyani, S.Pd	Guru Tetap Yayasan	S.1 / 2017	Kepala Sekolah
2	Miftah Nurhidayati, S.Pd.I	Guru Tetap Yayasan	S.1 / 2018	Wakil Kepala
3	Dewi Novitasari, S.Pd.I	Guru Tetap Yayasan	S.1 / 2019	Kepala TU
4	Miftah Hujannah, S.Pd.I	Guru Tetap Yayasan	S.1 / 2018	Guru Tahfidz
5	Heri Hartanto, S.E. Sy	Guru Tetap Yayasan	S.1 / 2015	Guru Tahfidz
6	M. Nasrullah, S.Pd.I	Guru Tetap Yayasan	S.1 / 2018	Guru Agama
7	Wahab Junaidi, S.Pd	Guru Tetap Yayasan	S.1 / 2022	Guru Penjas
8	Sri Haryati	Guru Tetap Yayasan	S.1 / 2022	Guru Tahfidz
9	Eka Wahyuni, S.Pd	Guru Tetap Yayasan	S.1 / 2019	Guru Kelas
10	Arum Ramandha, S.Pd	Guru Tidak Tetap Yayasan	S.1 / 2020	Guru Kelas
11	Ilyas Rahman, S.Pd	Guru Tidak Tetap Yayasan	S.1 / 2020	Guru Kelas

12	Yolanda Haryono, S.Pd	Guru Tetap Yayasan	S.1 / 2019	Guru Kelas
13	Eko Priyanto	Karyawan	SMK	Satpam

- 2) Data Peserta Didik SDTQ Muhammad Al Fatih
SDTQ Muhammad Al fatih memiliki 125 Peserta didik beserta jumlahnya yang terdapat pada Tabel 4.2

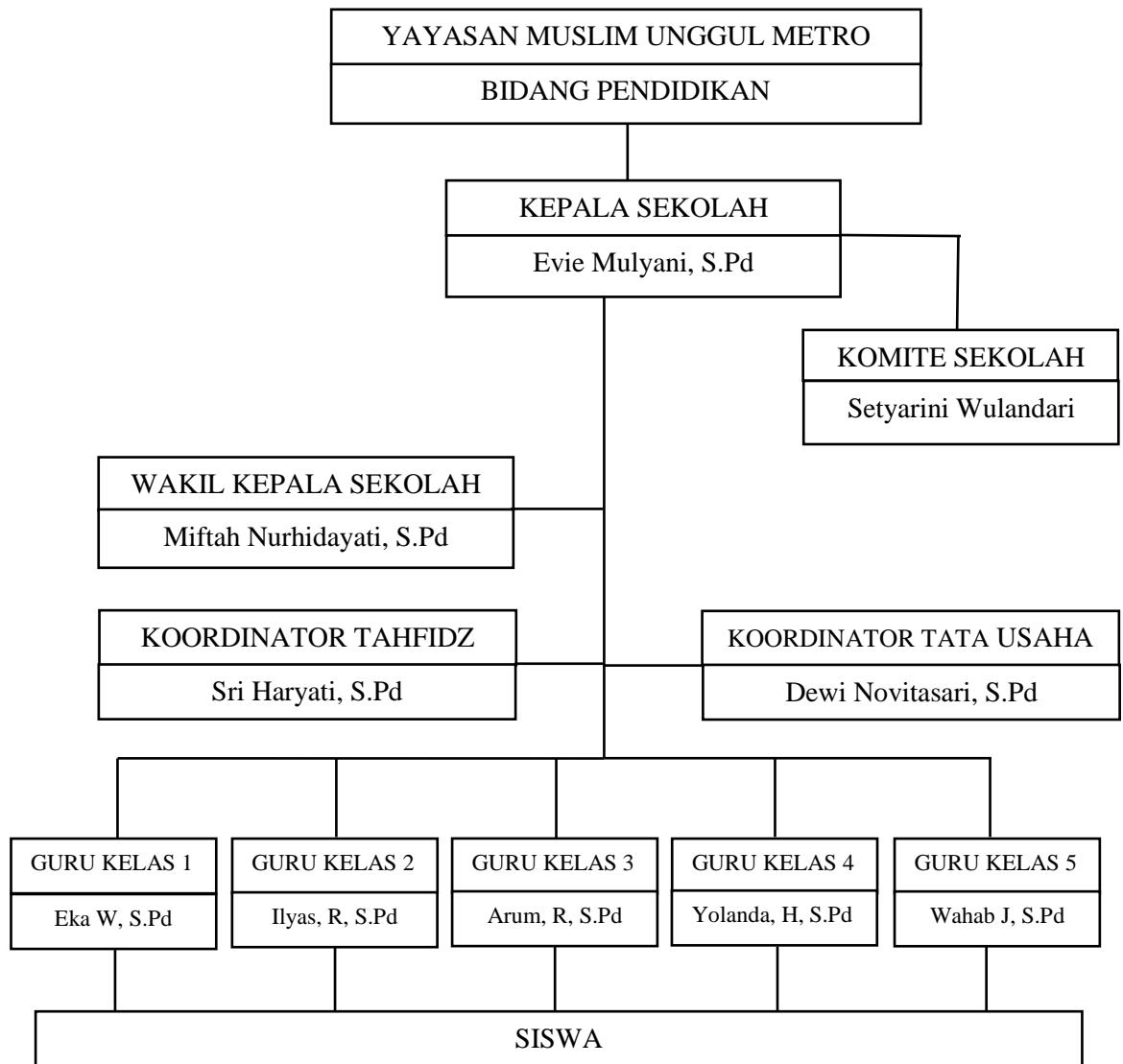
Tabel 4.2
Data Siswa SDTQ Muhammad Al Fatih

NO	KELAS	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
1	Kelas 1	11	18	29
2	Kelas 2	9	6	15
3	Kelas 3	17	10	27
4	Kelas 4	18	15	33
5	Kelas 5	14	7	21
6	Kelas 6			
Jumlah				125

e. Struktur Organisasi SDTQ Muhammad Al Fatih Metro

Struktur organisasi SDTQ Muhammad Al Fatih Metro seperti pada gambar 4.1

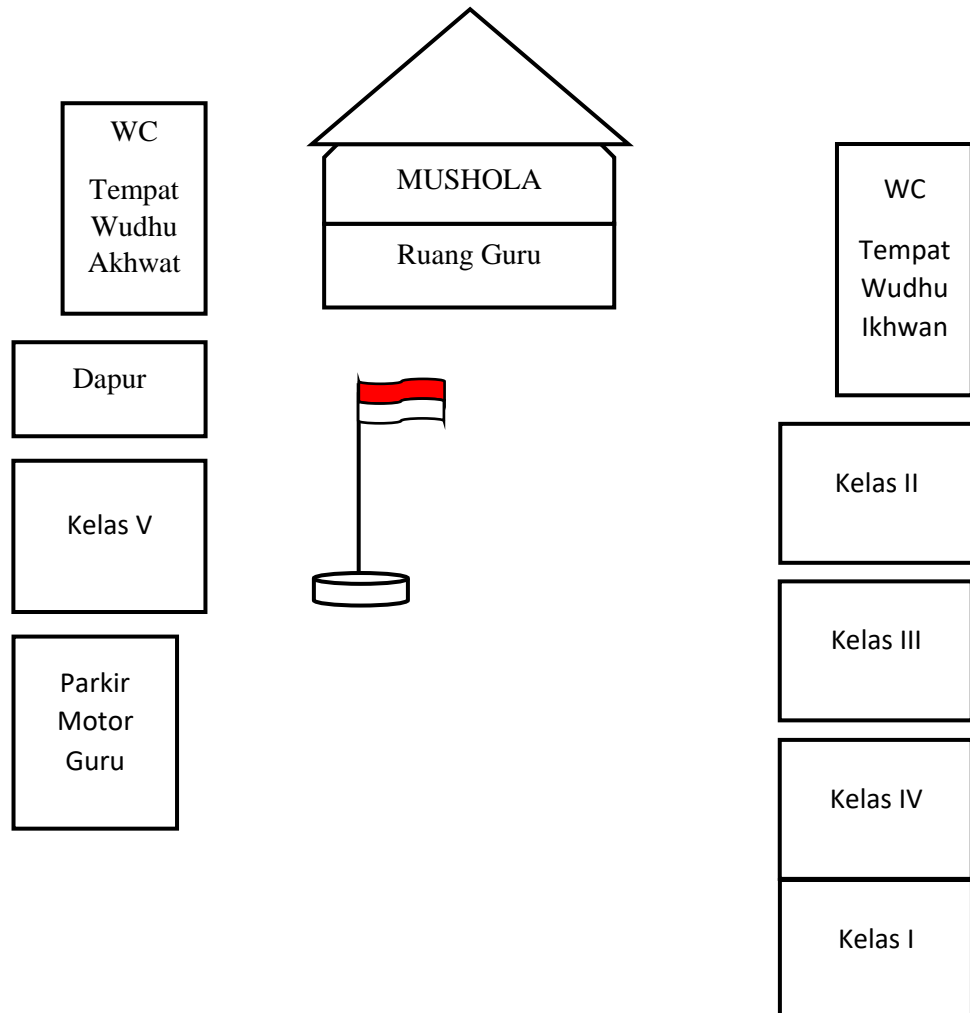
Gambar 4.1
Struktur Organisasi SDTQ Muhammad AL Fatih
Tahun Pelajaran 2022/2023



f. Denah Lokasi SDTQ Muhammad Al Fatih Metro

Adapun denah bangunan SDTQ Muhammad Al Fatih Metro seperti pada gambar 4.2

Gambar 4.2
Denah Lokasi SDTQ Muhammad Al Fatih



2. Pengujian Hipotesis

Pada bagian ini soal akan diuji menggunakan uji validitas dan reabilitas sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah salah satu yang menentukan valid atau tidaknya suatu instrumen. Uji keabsahan dalam ulasan ini

menggunakan bantuan Microsoft Excel atau SPSS. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0,05.⁴⁸

Tabel 3.7
Validitas Item Butir Soal

Nomor Soal	Pearson Correlation (r_{hitung})	r_{tabel} (0,05)	Sig (2-tailed)	Kriteria
1	-0,104	0,456	0,672	Tidak Valid
2	0,513	0,456	0,025	Valid
3	0,839	0,456	0,001	Valid
4	0,786	0,456	0,001	Valid
5	0,803	0,456	0,001	Valid
6	0,738	0,456	0,001	Valid
7	0,190	0,456	0,437	Tidak Valid
8	0,500	0,456	0,029	Valid
9	0,505	0,456	0,028	Valid
10	0,363	0,456	0,127	Tidak Valid

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan validasi pada butir soal tes sebanyak 10 soal dengan responden kelas 5 sebanyak 21 siswa dimana $\alpha=0,05$ dan $r_{\text{tabel}} = 0,456$. Soal dikatakan valid jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ jadi dapat disimpulkan bahwa soal yang valid yaitu pada soal nomor 2, nomor 3, nomor 4, nomor 5, nomor 6, nomor 9.

2. Uji Reliabilitas

Seperangkat alat tes reliabel atau hasil estimasi dapat diandalkan jika menghasilkan hasil yang dapat diprediksi dan stabil ketika dicoba pada waktu yang berbeda dan pada kelompok yang berbeda.⁴⁹

Tabel 3.8
Klasifikasi Interpretasi Uji Reliabilitas

Koefisien Reabilitas	Interpretasi
----------------------	--------------

⁴⁸ Nilda Miftahul Janna, "Konsep Uji Validitas an Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS," *STAI Darul Dakwah Wal-Irstad Makassar* 2 (2020): 2.

⁴⁹ Heris Hendriana dan Utari Soemarno, *Penilaian Pembelajaran Matematika*, n.d., 58.

00-19	Sangat Lemah
20-39	Lemah
40-59	Sedang
61-79	Kuat
80-100	Sangat Kuat

Untuk melihat apakah instrumen cukup dapat dipercaya untuk menggunakan sebagai alat ukur data, maka dilakukan uji reabilitas. Rumus yang digunakan adalah rumus Alpha, berikut ini hasil uji menggunakan Excel sebagai berikut:

Cronbach's Alpha	N of Items
0,786	7

Berdasarkan nilai Croncach's Alpha = 0,786 > rtabel =0,456. Artinya soal yang diujicobakan reliabel atau konsisten dapat interprestasi tinggi. Dapat dinyatakan bahwa soal-soal tersebut reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

3. Deskripsi data Hasil Penelitian

Penelitian tindakan ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara dengan menggunakan media permainan Kartu Kuartet. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35) menit pada setiap tatap muka.

a. Kondisi Awal

Kondisi awal sebelum dilakukan penelitian, hasil belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDTQ Muhammad Al Fatih Metro, belum maksimalnya proses

pembelajaran dengan kegiatan belajar mengajar bersifat seperti biasanya yaitu guru menjelaskan materi pembelajaran dan peserta didik mencatat dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, tidak ada pembentukan kelompok yang disampaikan oleh guru. Tidak ada pembentukan kelompok ataupun penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan dibutuhkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain beberapa masalah di atas terdapat masalah antara lain:

- 1) Siswa terlihat kurang antusias dalam belajar
- 2) Kemampuan berbicara siswa kelas V SDTQ Muhammad Al Fatih Metro masih di bawah rata-rata dalam mencapai ketuntasan pembelajaran
- 3) Siswa tidak berani dalam mengemukakan argument atau pendapatnya
- 4) Siswa menganggap mudah mata pelajaran Bahasa Indonesia
- 5) Banyak materi Bahasa Indonesia yang harus dipelajari sehingga banyak siswa merasa bosan.
- 6) Nilai tes siswa masih rendah, hal ini dilihat dari banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM.

b. Pelaksanaan Siklus I

Pembelajaran pada siklus I sebanyak 2x pertemuan, pertemuan pertama diadakan kegiatan pembelajaran, sedangkan

pertemuan kedua evaluasi atau tes. Tahapan pada siklus I adalah Perencanaan, pelaksanaan dan refleksi.

1) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan penerapan permainan kartu kuartet dengan segala upaya untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam memperbaiki proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan adalah sebagai berikut:

- a) Waktu yang digunakan yaitu 2 x 35 menit sesuai dengan jam pelajaran setiap tatap muka yang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan setiap siklusnya.
- b) Materi pelajaran yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Tema 8 "*Lingkungan Sahabat Kita*", Sub Tema "*Manusia dan Lingkungan*", dengan Materi "*Teks Non Fiksi*".
- c) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan materi Teks Non Fiksi yang berisi langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu kuartet.
- d) Membuat lembar observasi aktivitas siswa
- e) Membuat lembar observasi aktivitas guru
- f) Mempersiapkan media permainan kartu kuartet
- g) Membuat lembar penilaian hasil belajar siswa.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan mengimplementasi dari RPP yang telah disusun sebelumnya. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti bertindak sebagai pengajar, adapun proses belajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah disiapkan dalam melaksanakan penelitian dengan menggunakan media permainan kartu kuartet pada keterampilan berbicara.

a) Pertemuan I (Pertama)

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 23 Mei 2023 dilakukan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Tema 8 "*Lingkungan Sahabat Kita*", Sub Tema "*Manusia dan Lingkungan*", dengan Materi "*Teks Non Fiksi*".

(1) Kegiatan Awal

Apersepsi dan motivasi, yaitu setelah salam guru memperkenalkan diri terlebih dahulu, setelah memperkenalkan diri guru meminta siswa untuk memperkenalkan diri masing-masing. Lalu dalam pertemuan pertama ini guru memberikan soal pretes untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian guru memberi motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.



Pertemuan I memperkenalkan diri dan tujuan Penelitian

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti terdiri dari eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Pada tahap ekplorasi guru memberikan penjelasan tentang materi Teks Nonfiksi menggunakan Kartu Kuartet dengan bercerita melalui teks cerita yang telah dipelajari pada buku pelajaran, maupun bercerita melalui pengalaman yang pernah siswa lihat seperti pernah melihat atau menonton berbagai cerita yang ada di televisi atau handphone, hal tersebut dapat dijadikan pengalaman.

Siswa memperhatikan dengan seksama penjelasan dari guru. Pada tahap elaborasi guru membagi kelompok menjadi 5 kelompok, 1 kelompoknya terdiri dari 4-5 orang. Kemudian guru menjelaskan dengan memberikan

contoh tentang cara bermain kartu kuartet sesuai dengan langkah-langkah permainan kartu kuartet.



Pembagian Kelompok memainkan kartu

Setelah siswa memahami permainan tersebut, siswa bersama teman kelompoknya belajar dengan menggunakan media permainan kartu kuartet dengan batas waktu yang telah ditentukan oleh guru. Setelah siswa menyelesaikan permainan kartu kuartet siswa dapat membuat cerita dengan tema sesuai kartu dan melakukan kegiatan tanya jawab antara siswa dengan guru.



Peneliti menjelaskan tentang bermain kartu kuartet

Pada tahap konfirmasi guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang hal yang belum dipahami. Setelah itu guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan kegiatan pembelajaran dari materi yang telah disampaikan.



Peneliti menjelaskan lebih rinci cara bermain kartu kuartet

(3) Kegiatan Akhir

Siswa diminta untuk mengerjakan soal latihan yang di berikan guru. Kemudian guru menghimbau kepada seluruh siswa untuk mempelajari materi selanjutnya.

Agar pertemuan yang akan datang siswa akan lebih mudah memahami materi. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam.

Keadaan siswa pada pertemuan pertama siklus I ini masih belum efektif dan penerapan dari rencana pelaksanaan pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan, masih banyak siswa yang mengobrol tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal ini dikarenakan tidak memperhatikan penjelasan guru.

Hal ini dikarenakan siswa belum mengenal guru peneliti lebih dekat, sehingga siswa masih perlu menyesuaikan diri dengan suasana belajar baru yang diterapkan dalam pembelajaran dikelas.

b) Pertemuan II (Kedua)

Pembelajaran ketiga ini dilaksanakan pada hari Rabu, 24 Mei 2023 dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Tema 8 "*Lingkungan Sahabat Kita*", Sub Tema "*Manusia dan Lingkungan*", dengan Materi "*Teks Non Fiksi*", pembelajaran Bahasa Indonesia.

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal terdiri dari apersepsi dan motivasi, yaitu guru membuka pelajaran dengan salam dan memeriksa kehadiran siswa. Sebelum guru melanjutkan

materi pelajaran guru mengulas kembali materi yang lalu dengan memberikan pertanyaan agar siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari pertemuan kemarin.

Kemudian guru memberikan motivasi siswa dengan cara memusatkan konsentrasi dan perhatian siswa terhadap materi yang akan dipelajari.

(2) Kegiatan Inti

Pada tahap eksplorasi guru menjelaskan kembali tentang permainan kartu kuartet, selanjutnya siswa membuat cerita sesuai dengan kartu kuartet yang mereka mainkan sesuai dengan tema yang terdapat pada kartu, maupun pengalaman yang mereka alami atau tonton.

Pada tahap elaborasi guru meminta setiap kelompok secara bergantian maju kedepan untuk menceritakan sesuai dengan kartu tersebut. Sedangkan kelompok yang lainnya menyimak cerita temannya didepan kelas. Pada kegiatan ini guru melihat sejauh mana siswa dapat bercerita sesuai dengan tema kartu atau pengalaman yang pernah di alami dengan mengamati intonasi ketika bercerita.

Pada tahap konfirmasi guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang belum di pahami, kemudian guru menjawab pertanyaan dari siswa yang menghadapi kesulitan. Setelah itu, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran dari materi yang telah dipelajari.



Peneliti menjelaskan lebih rinci cara bermain kartu

(3) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dari pembelajaran adalah guru mengadakan post-tes. Soal post-tes terdiri dari lima soal uraian, dan dikerjakan secara individu, setelah waktu habis guru menutup pertemuan pada hari itu dengan mengucapkan hamdalah dan salam penutup.

Keadaan siswa pada pertemuan kedua siklus I ini mengalami peningkatan yang baik, siswa mulai terbiasa mengikuti proses pembelajaran dengan guru yang baru. Hasil belajar sudah mulai meningkat. Meskipun siswa

sudah mulai terbiasa menyesuaikan diri. Tetapi rencana yang telah dibuat belum sepenuhnya tercapai.

3) Observasi/pengamatan

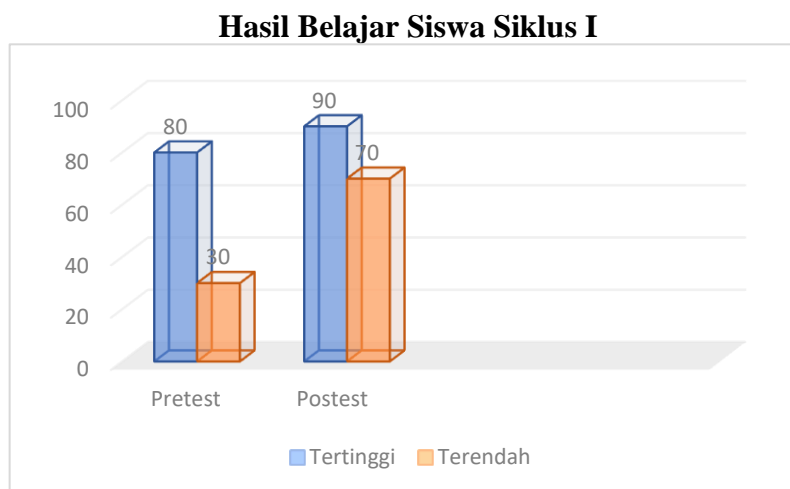
Penilaian hasil penelitian siklus I maka peneliti dan guru wali kelas V melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media permainan kartu kuartet.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia didasarkan pada kemampuan siswa dalam mengerjakan soal pretest dan posttest sesuai dengan materi Nonfiksi pada siklus I dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Nilai Test			Kriteria
		Pretest	Posttest	N-Gain	
1	Jumlah	1060	1750		
2	Rata-Rata	50,47	83,33	1,50	Tinggi
3	Skor Tertinggi	80	90		
4	Skor Terendah	30	70		
5	Tingkah Ketuntasan	23,80%	80,95%		

Gambar 4.3



Dari data diatas terlihat bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran selama satu siklus dengan 2 kali pertemuan, siswa pada pelaksanaan pretets diperoleh jumlah nilai 1060, dengan rata-rata 50,47, nilai tertinggi 80 dan terendah 30, dengan tingkat ketuntasan 23,80% dari hasil pengukuran awal siswa ddapat diketahui bahwa rata-rata siswa belum mengetahui atau menguasai materi. Setelah siswa mengetahui proses pembelajaran siswa yang tuntas dengan jumlah 1750, dengan rata-rata 83,33 nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70 dengan tingkat ketuntasan 80,95%, pada tes terakhir siklus I dengan peningkatan rata-rata N-Gain 1,50 kriteria tinggi.

4) Refleksi Siklus I

Dari pelaksanaan siklus I terdapat beberapa kekurangan yang terjadi dan harus dilakukan perbaikan pada siklus II, antara lain:

- a) Terdapat beberapa siswa belum sepenuhnya memahami cara memainkan kartu kaurtet

- b) Kurang otoriter dalam pembagian kelompok belajar
- c) Kurang pendampingan disaat siswa sedang menggunakan media permainan kartu kuartet.

Berdasarkan refleksi siklus 1 tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu:

- (1) Guru memberikan pemahaman lebih jelas mengenai cara bermain kartu kuartet
- (2) Guru membagi kelompok secara otoriter, dimana pembagian kelompok ini ditentukan oleh guru sendiri, hal ini bertujuan untuk menyesuaikan kemampuan antara siswa satu dengan siswa lainnya.
- (3) Guru lebih menguasai kelas dan mendampingi siswa baik secara kelompok maupun individu, hal ini bertujuan untuk membimbing siswa ketika membentuk cerita dari sebuah kartu kuartet yang dibagikan.
- (4) Memberikan penjelasan tidak terlalu cepat agar mudah dimengerti siswa.

c. Pelaksanaan Siklus II

Setelah diadakan refleksi maka dilaksanakan siklus II dengan harapan bahwa pelaksanaan siklus II dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun tahapan siklus II sama dengan siklus I yaitu terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi.

1) Perencanaan

Perencanaan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II ini didasarkan pada pelaksanaan siklus I yang telah dilaksanakan. Hanya saja pada siklus ini peneliti lebih menekankan pada materi yang merangsang siswa untuk meningkat hasil belajarnya dalam kegiatan pembelajaran, serta memantau kesulitan siswa. Pokok bahasan pada siklus II yaitu Tema 8 "*Lingkungan Sahabat Kita*", Sub Tema "*Manusia dan Lingkungan*", dengan Materi "*Teks Non Fiksi*" menggunakan kartu kuartet dengan berbicara sesuai pada tema yang terdapat pada kartu kuartet sesuai dengan cerita materi Teks Nonfiksi pada buku.

2) Pelaksanaan/tindakan

Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Secara garis besar pelaksanaan pada siklus II masih sama dengan siklus I yaitu siswa menggunakan media permianan kartu kuartet pada mata pelajaran Bahasa Indonesia keterampilan berbicara, setelah itu siswa bersama teman kelompoknya membuat cerita sesuai dengan tem yang ada pada kartu kuartet tersebut. Kemudian siswa bersama teman keompoknya maju kedepan kelas secara bergantian memceritakan sesuai dengan cerita teks nonfiksi sesuai dengan tema yang terdapat pada kartu kuartet.

a) Pertemuan I (pertama)

Pembelajaran kedua siklus II ini dilaksanakan pada hari Kamis, 25 Mei 2023. Materi pada pertemuan ini yakni Teks Nonfiksi dengan pokok bahasan Lingkungan Sahabat Kita. Adapun kegiatan pembelajarannya adalah sebagai berikut:

(1) Kegiatan awal

Kegiatan awal terdiri dari apersepsi dan motivasi, yaitu guru membuka pelajaran dengan salam dan memeriksa kehadiran siswa. Guru mengulas kembali materi yang lalu dengan memberikan pertanyaan agar siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari.

(2) Kegiatan inti

Pada tahap eksplorasi guru lebih rinci menjelaskan materi yang dibahas, guru mengajak siswa untuk berdiskusi langsung dengan teman kelompoknya selama menggunakan media permainan kartu kuartet. Hal ini bertujuan agar siswa menjadi lebih paham dan menyelesaikan dengan baik dan benar sesuai dengan yang diajarkan oleh guru.



Siklus II, Pertemuan 2 Peneliti menjelaskan kembali

Pada tahap elaborasi guru menjelaskan tentang beberapa peristiwa pada teks nonfiksi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Guru membentuk siswa menjadi 4 kelompok dan selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk menggunakan kartu kuartet secara berkelompok sesuai dengan pembagian yang diberikan.

Semua siswa terlihat sangat antusias dan guru meminta siswa untuk berbicara secara kelompok didepan kelas seperti yang dilakukan pada siklus I.

Pada tahap konfirmasi guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang belum dipahami, kemudian menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

(3) Kegiatan akhir

Akhir dari pembelajaran guru memberikan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

Setelah selesai, guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

Keadaan siswa pada pertemuan pertama siklus I sudah berjalan dengan baik, banyak siswa yang antusias ingin maju kedepan kelas tanpa diminta oleh guru.

b) Pertemuan II (kedua)

Pembelajaran kedua ini dilaksanakan pada hari Jumat, 26 Mei 2023. Tema 8 "*Lingkungan Sahabat Kita*", Sub Tema "*Manusia dan Lingkungan*", dengan Materi "*Teks Non Fiksi*".

(1) Kegiatan awal

Kegiatan awal terdiri atas apersepsi dan motivasi, yaitu guru membuka pelajaran dengan salam kemudian guru memeriksa kehadiran siswa. guru melakukan apersepsi dengan bernyanyi bersama.

(2) Kegiatan inti

Pada tahap eksplorasi guru lebih rinci menjelaskan materi yang akan dibahas, guru mengajak siswa untuk berkomunikasi langsung dengan temannya selama menggunakan media permainan kartu kuartet. Guru menunjukkan cara bermain kartu kuartet.



Mengajak mengajak siswa agar berkomunikasi dengan teman

Pada tahap elaborasi guru menjelaskan tentang beberapa peristiwa pada teks nonfiksi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Guru mengingatkan pembagian kelompok siswa dan selanjutnya siswa mulai memainkan kartu kuartet sesuai dengan kelompoknya.



Siswi memainkan kartu

Semua siswa terlihat sangat antusias dan guru meminta siswa untuk maju menceritakan peristiwa sesuai dengan tema yang ada dalam kartu kuartet. Siswa

yang lainnya menyimak cerita yang disampaikan oleh temannya.

Pada tahap konfirmasi guru memberikan hasil tugas para siswa yang telah mereka kerjakan dan guru memberikan penguatan kepada siswa tentang materi yang telah diajarkan.

(3) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir dari pembelajaran guru memberikan sesi tanya jawab tentang materi yang sudah dipelajari pada siklus II, guru melakukan penilaian hasil belajar dengan bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Setelah waktunya habis guru menutup diakhir pertemuan siklus II dengan memberikan saran dan motivasi pada siswa untuk tetap semangat dan giat dalam belajar. Kemudian mengakhiri dengan salam penutup.

Keadaan siswa pertemuan kedua siklus II sudah berjalan dengan sangat baik banyak siswa yang aktif dan memahami materi yang telah disampaikan. Sehingga tujuan pembelajaran telah tercapai sesuai rencana. Hal ini menunjukkan peningkatan yang sangat baik dalam proses pembelajaran dikelas.

3) Observasi/Pengamatan

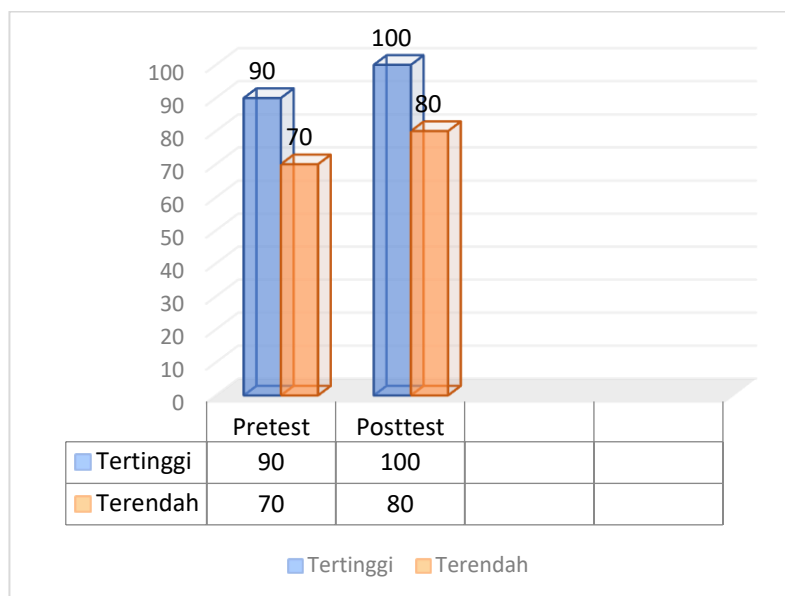
Berdasarkan tahapan ini peneliti dan guru wali kelas V melakukan pengamatan pada siklus II yang pembelajaran menggunakan media permainan kartu kuartet. Instrumen yang peneliti gunakan ialah lembar aktivitas guru, lembar aktivitas belajar siswa, lembar observasi penggunaan kartu kuartet dan lembar penilaian hasil belajar siswa. Hasil pengolahan data pada siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

Penilaian hasil belajar siswa didasarkan pada kemampuan kognitif siswa. data hasil belajar ditunjukkan oleh hasil nilai pretest dan posttest diakhir siklus II yang diberikan kepada 21 siswa dikelas V. adapun data hasil belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4
Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator	Nilai Test			
		Pre-test	Post-test	N-Gain	Kriteria
1	Jumlah	1630	1980		
2	Rata-Rata	77,61	94,28	3,93	Tinggi
3	Skor Tertinggi	90	100		
4	Skor Terendah	70	80		
5	Tingkat Ketuntasan	66,67%	100%		

Gambar 4.4
Hasil Belajar Siswa Siklus II



Berdasarkan tabel dan grafik diatas terlihat bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran selama siklus II dan 2 kali pertemuan, siswa yang tuntas mencapai 100% pada tes akhir siklus I. Hasil belajar siswa pada pelaksanaan pretest diperoleh jumlah nilai 1630, dengan rata-rata 77,61, nilai tertinggi 90 dan terendag 70, dengan tingkat ketuntasan 66,67%. Setelah siswa melakukan proses pembelajaran selama saty siklus dengan 2 pertemuan siswa yang tuntas dengan jumlah 94,28, dengan rata-rata 94,28 nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80 dengan tingkat ketuntasan 100% dengan peningkatan rata-rata N-Gain 3, 93 kriteria tinggi dengan siklus II ini hasil belajar siswa sudah mencapai target dan peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dapat memenuhi Standar Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) lebih dari 75% di akhir siklus.

4) Refleksi Siklus II

Dari hasil pengamatan oleh observer pada kegiatan siklus II ini didapatkan hasil bahwa dengan menggunakan Media Permainan Kartu Kuartet dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I, sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Siswa menjadi semangat dan tertarik memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan Media Permainan Kartu Kuartet , sehingga siswa lebih paham terhadap materi Teks Nonfiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- b) Siswa lebih bersosial dengan temannya karena langsung bermain menggunakan kartu walau dengan teman yang tidak akrab di kelasnya.
- c) Siswa lebih berani dan percaya diri mengungkapkan secara lisan terkait cerita yang ada pada tema kartu tentang pengalaman sesuai dengan kartu kuartet yang siswa dapatkan bersama teman kelompoknya.
- d) Adanya peningkatan hasil belajar siswa yang telah memenuhi target sehingga tidak lagi melaksanakan siklus selanjutnya.

B. Pembahasan

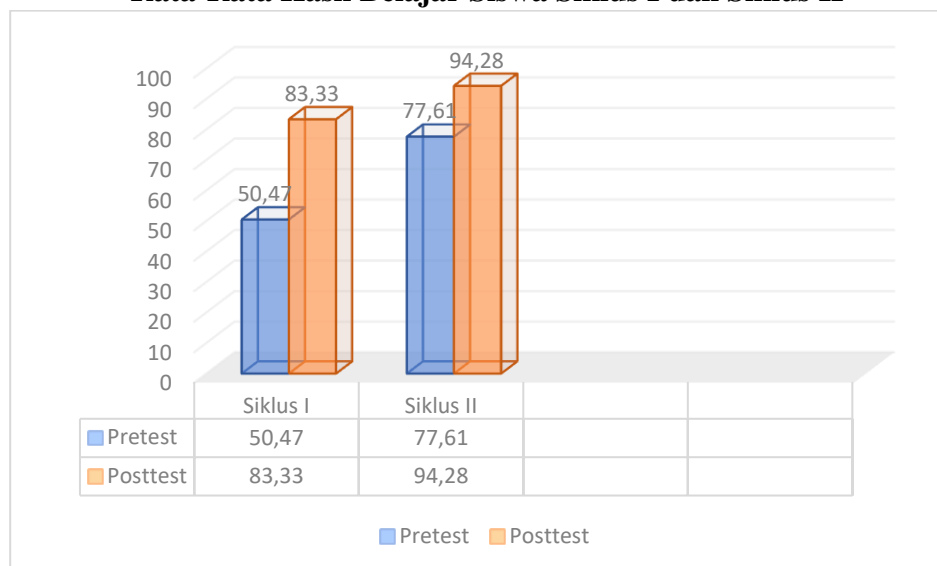
1. Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian dengan 2 siklus yang telah dilakukan dapat diperoleh hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V dengan menggunakan Media Permainan Kartu Kuartet pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5
Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Nilai Test					
		Siklus I		N - Gain	Siklus II		N - Gain
		Pretest	Posttest		Pretest	Posttest	
1	Rata-rata	50,47	83,33	1,50	77,61	94,28	3,93
2	Skor Tertinggi	80	90		90	100	
3	Skor Terendah	30	70		70	80	
4	Ketuntasan	23,80%	80,95%		66,67%	100%	

Gambar 4.5
Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan uraian tersebut, tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I diketahui nilai rata-rata pretest 50,47 dengan tingkat ketuntasan mencapai 23,80% dan nilai rata-rata posttest 83,33 dengan tingkat ketuntasan mampu mencapai 80,95%. Sedangkan pada siklus II

dapat diketahui nilai rata-rata pretest 77,61 dengan tingkat ketuntasan 66,67% serta nilai rata-rata posttest 94,28 mampu mencapai ketuntasan sebesar 100%. Selisih dari siklus I menuju ke siklus II yakni dengan tingkat ketuntasan 19%. Maka target ketuntasan hasil belajar yang diharapkan lebih dari 75% yaitu mampu mencapai 100% diakhir siklus.

Hasil penelitian dan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Kartu Kuartet mengalami peningkatan berdasarkan tabel penelitian, hal ini terjadi guru optimal dalam menerapkan Media Permainan Kartu Kuartet.

Berdasarkan penjelasan diatas dan berdasarkan tabel penelitian dapat dikemukakan bahwa penerapan Media Kartu Kuartet dengan menggunakan langkah-langkah yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan persentase siswa yang telah tuntas.

Adapun peningkatam N-Gain hasil belajar siswa Siklus I di peroleh N-Gain skor 1,50 dan Siklus II diperoleh N-Gain skor 3,93. Hal ini berarti terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 1,89 dan menjadi N-Gain skor tinggi. Peningkatan ini terjadi karena pelaksanaan pembelajaran pada siklus II lebih baik dibandingkan dengan siklus I.

2. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet dalam Pembelajaran

Penggunaan Media Kartu Kuartet dirasa cocok digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, karena Media Kartu Kuartet dapat

menarik perhatian siswa dan membantu pemahaman siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia yang disampaikan oleh guru dikelas V terutama dalam materi Teks Nonfiksi. Hal ini dapat diperkuat dengan hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan Media Kartu Kuartet dalam proses pembelajaran didalam kelas.

Dapat dipahami bahwa penggunaan Media Kartu Kuartet dalam menyampaikan dikelas dapat merangsang dan menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Dengan begitu kegiatan belajar dikelas menjadi lebih interaktif, dan siswa dapat menerima pesan yang disampaikan pada materi yang diajarkan oleh guru. Sehingga siswa juga termotivasi untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran dikelas pada setiap pertemuan.

3. Analisis Data Belajar Peserta didik Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan penerapan pembelajaran menggunakan Media Kartu Kuartet pada pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa terujinya hipotesis penelitian berikut: “Penggunaan Media Kartu Kuartet dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDTQ Muhammad Al Fatih Metro”.

Berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa, dapat dikemukakan bahwa penggunaan Media Kartu Kuartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan beberapa hal berikut:

- a. Media Kartu Kuartet dapat mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran karena dengan

menggunakan Media Kartu Kuartet siswa lebih udah memahami apa yang dipelajari dan proses pengajaran lebih menarik. Siswa dirangsang untuk afektif dan kognitifnya berjalan seperti berani mengungkapkan hasil diskusinya didepan kelas, mencoba mengajak teman untuk bisa berbicara sesuai pengalamannya melalui kegiatan langsung.

- b. Media Kartu Kuartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Hal ini didorong dari langkah-langkah permainan Kartu Kuartet itu sedniri yang menempatkan siswa pada suasana pembelajaran yang mengaruskan siswa melakukan kegiatan pembelajaran secara langsung. Sehingga secara otomatis dapat merangsang siswa untuk meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan kognitif dan afektif dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan Media Kartu Kuartet terdapat beberapa hal yang ditemukan, dalam proses pembelajaran terdapat lima orang siswa dengan hasil belajar pada siklus I dan siklus II masih ternilai rendah, hal itu terjadi pada siswa dengan nama Akrim, Husein, Arkan, Hanif dan Ghonim.

Pada kasus Akrim, Husein, Arkan Hanif menurut pengamatan peneliti, hal tersebut terjadi karena siswa cenderung mengobrol dan tidak memperhatikan pada saat proses pembelajaran. Sedangkan untuk Ghonim hal itu terjadi karena ghonim pendiam dan pemalu bahkan

ketika guru melontarkan pertanyaan malu untuk menjawab namun ghonim berpartisipasi dan aktif ketika bekerja dalam kelompok.

Kasus lain terjadi pada siswa yang bernama Adzra dan Nisrina yang tuntas setiap siklusnya namun tidak mengalami kenaikan, nilai yang diperoleh tetap sama dari siklus kesiklus. Setelah peneliti lakukan wawancara dari kedua siswa tersebut bahwasahnya mereka aktif ketika proses pembelajaran dan ketika mereka sudah mengetahui benar dari pilihan pertama, mereka cenderung takut untuk memilih hal yang baru.

Peningkatan terjadi pada siswa bernama Adzkia, Arwa, Athaya, Azmi, Devin, mengalami satu peningkatan disetiap siklusnya. Hal tersebut terjadi karena ketika guru menjelaskan materi senantiasa memperhatikan dan selalu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Pada siswa yang bernama Syihab, Azraei, Ihsan, Malika, Azka, Dzaky, Yasmin, dan Zakky menurut pengamatan peneliti paling aktif ketika proses pembelajaran didalam kelas, seperti sering menjawab pertanyaan yang guru berikan, selalu bertanya atas materi yang belum mereka pahami, aktif dalam kelompok dan mampu mengajarkan temannya yang belum paham terhadap materi dan permainan kartu kuartet.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat dikemukakan bahwa penggunaan Media Kartu Kuartet dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDTQ Muhammad Al fatih Metro. Pembahasan analisis tersebut juga menunjukkan sekaligus

membuktikan bahwa Media Kartu Kuartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDTQ Muhammad Al Fatih Metro.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Secara umum penggunaan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbicara bagi siswa. setelah menggunakan kartu kuartet dalam proses pembelajaran terjadi interaksi berupa, berbicara dengan percara diri dan tidak malu, disiplin dalam memainkan kartu, bekerja sama dengan teman kelompok, bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.

Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh pada siklus I dengan nilai rata-rata pretest 50,47 dengan tingkat ketuntasan mencapai 23,80% dan nilai rata-rata posttest 83,33 dengan tingkat ketuntasan mampu mencapai 80,95%. Sedangkan pada siklus II dapat diketahui nilai rata-rata pretest 77,61 dengan tingkat ketuntasan 66,67% dan nilai rata-rata posttest 94,28 mampu mencapai ketuntasan sebesar 100%. Maka hasil belajar siswa meningkat dari 21 siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus I sebanyak 17 siswa, kemudian pada siklus II meningkat dibandingkan siklus I yakni 21 siswa. Target ketuntasan hasil belajar yang diharapkan lebih dari 75% yaitu mampu mencapai 100% diakhir siklus. Sedangkan dilihat dari skor N-gain juga mengalami peningkatan indikator inidapat ditunjukkan dari gain scor sebesar 1,50 pada siklus I menjadi 3,93 pada siklus II. Hal ini berarti

mengalami peningkatan sebesar 0,30 dengan kriteria gain scor sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Media Kartu Kuartet dapat mencapai ketuntasan yang diinginkan.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang baik bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah

Diharapkan pihak kepala sekolah lebih memberikan motivasi kepada guru kelas yang akan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan Media Kartu Kuartet serta mengembangkan berbagai media lain yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. Kepada Guru

Diharapkan dapat menjadikan penelitian ini menjadi salah satu referensi pengembangan keilmuan untuk menambah wawasan terhadap pembelajaran. Selain itu, diharapkan guru dapat menerapkan media pembelajaran khususnya untuk media Kartu Kuartet pada kegiatan belajar sehingga aktivitas siswa dapat mengalami peningkatan.

4. Bagi Siswa

Diharapkan siswa mendapatkan cara belajar yang baru sehingga siswa lebih tertarik dalam memahami materi dengan usahanya sendiri. Pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia saat menggunakan media

kartu kuartet diharapkan interaktif dalam pengaplikasian media kartu kuartet tersebut dan fokus dalam memahami materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. *Psikologi Belajar Pendidikan Agama Islam*. Medan: Undhar Press, 2018.
- Asip, dkk, Muhammad. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD*. Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2022.
- Damari, Ari. *Panduan Lengkap Eksperimen Fisika (Kelas 1, 2, & 3)*. Jakarta Selatan: Kawah Media, 2008.
- Damayanti. *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 33 Lebong*. Bengkulu: CV Tatakata Grafika, 2021.
- Aprizan, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jawa Tengah: Lakeisha, 2022.
- Mulyono, dkk. "Penggunaan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha Di Indonesia Dalam Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Pena Ilmiah* Vol. 1, no. No. 1 (2016): No. 1.
- Zulqarnain, dkk. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2022.
- Febriana, Rina. *Kompetensi Guru*. Jakarta Timur: Sinar Grafika Offset, 2019.
- Haryanto. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press, 2020.
- Haryanto Djehaut, Safrianus. *Bimbingan Konseling Di Sekolah*. Yogyakarta: Absolute Media, 2011.
- Hasil, Observasi. *Dengan Ibu Yolanda, Guru Kelas V SDTQ Muhammad Al-Fatih*, n.d.
- Hendriana dan Utari Soemarno, Heris. *Penilaian Pembelajaran Matematika*, n.d.
- Hinduan, dkk, Achmad. *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Imtima, 2007.
- Ismail, M.Ilyas. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher, 2020.

- Khairiah, Anisatul. *Skripsi: Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kartu Dalam Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Pada Materi Ekonomi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2011.
- Kurniawan Deni. *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Madyawati, Lilis. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Group, 2016.
- Matondang, dkk, Rahmawati. *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran PPkn*. Junrejo Batu: Literasi Nusantara, 2021.
- Miftahul Janna, Nilda. "Konsep Uji Validitas an Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS." *STAI Darul Dakwah Wal-Irstad Makassar 2* (2020): 3.
- Munirah. *Pengembangan Keterampilan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.
- Mustadi, dkk, Ali. *Bahasa Dan Sastra Indonesia SD Berorientasi Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta: UNY Press, 2022.
- Nata, Abuddin. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2009.
- Nevila Rodhi, Nova. *Metodologi Penelitian*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2022.
- Nurul, Rohmah. "Penerapan Metode Diskusi Kelas Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VI SDN 3 Sambikarto." IAIN Metro Lampung, 2018.
- Patiung, Dahlia. "Membaca Sebagai Sumber Pengembangan Intelektual." *Jurnal Al-Daulah* Vol. 5, no. No. 2 (2016): No. 2.
- Raco. *Metode Penelitian Kualitatif Jenis Karakteristik Dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo, 2010.
- Reni Sawitri, Ester. *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Ponogoro: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.
- Samsiyah, dkk, Siti. "Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV." *Jurnal Ilmiah PGSD* Vol. V, no. No. 2 (2021): No. 2.

- Septia Dewi, Lisa. *Bahasa Indonesia SD 2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Gue Pedia, 2020.
- Septian, dan Kosilah. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Penelitian* Vol.1 (2020): No.6.
- Setiorini, Indah M.Husnul Abdullah. "Penggunaan Media Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol.1, no. No.2 (2013).
- Siyoto & Ali Sodik, Sandu. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Siyoto, Sandu. *Dasar Metodologi Penelitian*, n.d.
- . *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suwarno dkk, Tri. *Pengantar Micro Teaching*. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022.
- Syahputra, Amin. "Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Menulis Karangan Narasi"." *Jurnal Sasindo* Vol.1 (2012): No. 2.
- Taniredja, dkk, Tukiran. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Mengembangkan Profesi Guru Praktik Praktis Dan Mudah*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Taqwa, dkk, Muhammad. *Penelitian Tindakan Kelas Teknologi OJS Dan Software R*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021.
- Trimuliana, dkk, Ifina. *Aktivitas Fisik Sebagai Model Pembelajaran Anak*. Jawa Barat: Edu Publisher, 2020.
- Wardani, Dani. *Bermain Sambil Belajar Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar Dari Suatu Permainan*. Bandung: Edukasi, 2009.

Wasis. *Pedoman Riset Praktis*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2008.

Yudianto, Mohamad. *Revitalisasi Peran Ekstrakurikuler Keagamaan Di Sekolah*. Sukabumi: Farha Pustaka, 2021.

Zulela. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra Di Sekolah Dasar*, n.d.

Lampiran 1

PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDTQ MUHAMMAD AL FATIH METRO

Outline

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PESETUJUAN

HALAMAN NOTA DINAS

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hasil Belajar
 - 1. Pengertian Hasil Belajar
 - 2. Macam-macam Hasil Belajar
 - a. Kognitif
 - b. Analisis
 - c. Sistensis
 - d. Penilaian
 - e. Afektif
 - f. Psikomotorik
 - 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar
- B. Media Kartu Kuartet
 - 1. Pengertian Media Pembelajaran
 - 2. Penggunaan Media Pembelajaran
 - 3. Permainan Kartu Kuartet
 - 4. Langkah-langkah Bermain Kartu Kuartet
 - 5. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Kuartet
- C. Pembelajaran Bahasa Indonesia
 - 1. Pengertian Bahasa Indonesia
 - 2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia
 - 3. Aspek-aspek Berbahasa
- D. Hipotesis Tindakan

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Definisi Variabel dan Operasional Variabel
 - 1. Definisi Variabel Bebas (X)
 - 2. Definisi Variabel Terikat (Y)
- B. Lokasi Penelitian
 - 1. Tempat Penelitian
 - 2. Waktu Penelitian
- C. Subjek dan Objek Penelitian
 - 1. Subjek Penelitian
 - 2. Objek Penelitian
- D. Rencana Tindakan
 - 1. Siklus I
 - 2. Siklus II
- E. Teknik Pengumpulan Data
 - 1. Tes
 - 2. Observasi
 - 3. Dokumentasi
- F. Instrumen Penelitian
- G. Teknik Analisis Data
- H. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - a. Sejarah Berdirinya SDTQ Muhammad Al Fatih
 - b. Visi dan Misi SDTQ Muhammad Al Fatih
 - c. Keadaan Sarana dan Prasarana SDTQ Muhammad Al Fatih Metro
 - d. Data Guru dan Peserta Didik SDTQ Muhammad Al Fatih Metro
 - e. Struktur Organisasi SDTQ Muhammad Al Fatih Metro
 - f. Denah Lokasi SDTQ Muhammad Al Fatih Metro
 - 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 - a. Kondisi Awal
 - b. Pelaksanaan Siklus I
 - c. Pelaksanaan Siklus II
- B. Pembahasan
 - 1. Hasil Belajar Siswa
 - 2. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet dalam Pembelajaran
 - 3. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

Mengetahui,

Metro, 08 Mei 2023

Pembimbing

Peneliti




Andree Tiono Kurniawan, M. Pd. I

Tunyah

NIDN. 2018097701

NPM. 1901032036

Lampiran 2

PROGRAM TAHUNAN

Nama Sekolah : SDTQ Muhammad Al Fatih

Kelas / Semester : V / II

Tahun Pelajaran : 2022/2023

Tema	Sub Tema	Pembelajaran Ke	Alokasi Waktu	Ket	
VIII Lingkungan Sahabat Kita	1 Manusia dan Lingkungan	1	1 Hari	1 Minggu	Maret Mg Ke 1 Maret Mg Ke 2
		2	1 Hari		
		3	1 Hari		
		4	1 Hari		
		5	1 Hari		
		6	1 Hari		
	2 Perubahan Lingkungan	1	1 Hari	1 Minggu	Maret Mg Ke 4
		2	1 Hari		
		3	1 Hari		
		4	1 Hari		
		5	1 Hari		
		6	1 Hari		
	3 Usaha Pelestarian Lingkungan	1	1 Hari	1 Minggu	Maret Mg Ke 5
		2	1 Hari		
		3	1 Hari		
		4	1 Hari		
		5	1 Hari		
		6	1 Hari		
		Ulangan Harian Tema VIII Remidi & Pengayaan		2 Hari	
	Proyek Kelas + Literasi			1 Minggu	April Mg ke 1

Mengetahui,


Kepala SDTQ Muhammad Al Fatih



Evie Mulyani, S. Pd
NIP. 2018199303182

Metro, 23 Mei 2023

Wali Kelas V (lima)



Yolanda Haryono, S. Pd
NIP. 2021199506272

Lampiran 4

**SILABUS BAHASA INDONESIA
KELAS V**

Satuan Pendidikan : SDTQ Muhammad Al Fatih

Kelas/Semester : V (lima)/ 2

Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga serta tanah air
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Subtema	Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1 Manusia dan Lingkungan	Bahasa Indonesia	3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Menjelaskan ciri-ciri teks non fiksi 3.8.2 Mengidentifikasi peristiwa yang terdapat	Teks Nonfiksi	<ul style="list-style-type: none"> • Regional • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Bertanggung Jawab • Santun • Peduli 	24 Jp	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Lingkungan

			pada teks nonfiksi			<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri • Kerja Sama 		
		4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks non fiksi	4.8.1 Menceritakan peristiwa yang terdapat pada teks non fiksi dengan tepat 4.8.2 Menuliskan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi			<p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan Pendidik tentang sikap peserta didik saat disekolah maupun informasi dari orang lain 		
2 Perubahan Lingkungan	Bahasa Indonesia	3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Menjelaskan ciri-ciri teks non fiksi 3.8.2 mengidentifikasi peristiwa yang terdapat pada teks non fiksi	Teks Bacaan Nonfiksi		<p>Non Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Penilaian Diri • Penilaian Antar Siswa 		
		4.8 Menyajikan kembali	4.8.1 Menceritakan kembali					

		peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat 4.8.2 Menuliskan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi					
3 Usaha Pelestarian Lingkungan	Bahasa Indonesia	3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Menjelaskan ciri-ciri teks nonfiksi 3.8.2 Mengidentifikasi peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi	Teks Bacaan Nonfiksi				
		4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi					

		n latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	nonfiksi dengan tepat 4.8.2 Menuliskan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi					
--	--	--	---	--	--	--	--	--

Metro, 23 Mei 2023
Guru Kelas V (lima)

Peneliti



Tuniyah
NPM. 1901032036



Yolanda Harvono, S. Pd
NIY. 2021199506272

Mengetahui,
Kepala Sekolah Dasar Tahfidz Qur'an Al Fatih




Evie Mulyani, S. Pd
NIY. 2018199303182
SDTQ MURAHIMAD AL FATIH
KOTA METRO

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDTQ Muhammad Al Fatih
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : 4 (empat)
Semester : II/Genap
Materi Pokok : Teks Nonfiksi
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (Pertemuan ke 1)
Pembelajaran : Siklus I
Tahun Pelajaran : 2022/2023

A. KOMPETENSI INTI

- KI. 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI. 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- KI. 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI. 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR dan INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Menjelaskan ciri-ciri teks nonfiksi 3.8.2 Mengidentifikasi peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi
4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks nonfiksi	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat 4.8.2 Menuliskan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menyebutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan pada teks nonfiksi dengan benar.

2. Siswa mampu mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan baik.
3. Siswa mampu membuat peta pikiran mengenai manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar

D. Materi Pembelajaran

“Teks Nonfiksi”

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Komunikatif

Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Praktik, tanya jawab, dan penugasan

F. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku Guru, dan Buku Siswa untuk SD/MI kelas V kurikulum 2013 Tema 8
2. Kartu Kuartet

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang siswa - Guru memperkenalkan diri terlebih dahulu, setelah itu bergantian siswa yang memperkenalkan diri - Guru mengisi buku kehadiran siswa dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi serta tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran - Guru memberikan soal Pretest yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari 	10 menit
Inti	<p>(Eksplorasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menyimak materi Non Fiksi yang disampaikan oleh guru menggunakan kartu kuartet - Guru menunjukan cara bermain kartu kuartet <p>Siswa memperhatikan dengan seksama</p> <p>(Elaborasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dalam satu kelompok - Siswa bermain media kartu kuartet dengan peraturan yang telah ditentukan - Siswa mengacak/mengocok kartu kuartet tersebut - Masing-masing siswa mengambil 4 kartu 	55 menit

	<p>kemudian melanjutkan permainan sampai menemukan 1 seri kartunya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setiap kelompok menceritakan peristiwa sesuai dengan tema yang ada didalam kartu kuartet - Siswa yang lainnya menyimak cerita yang disampaikan oleh temannya <p>(Konfirmasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang hal yang belum dipahami - Guru memberikan penguatan kepada siswa tentang materi yang telah diajarkan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan - Guru melakukan penilaian hasil belajar - Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran - Guru dan siswa melakukan refleksi - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk selalu belajar - Guru dan siswa bersama-sama menutup pelajaran dengan berdoa dan salam 	5 menit

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a) Penilaian hasil belajar (Kognitif)

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tertulis (terlampir)

No	Soal Essay
1	Teks yang dibuat berdasarkan fakta, realita, atau hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari disebut teks...?
2	Teks yang menyebutkan tempat, waktu dari tahun terjadinya merupakan teks..?
3	Teks Non Fiksi teks yang dibuat berdasarkan hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari maka dapat di contohkan dengan..?
4	Ketika musim kemarau didesa akan mengalami kejadian
5	Ketika hujan deras maka air didesa biasanya mengalami..?

2. Instrumen Penilaian

a) Penilaian hasil belajar (kognitif)

Format penilaian Keterampilan belajar

No	Dimensi	Indikator	Skor Penilaian					Jumlah Skor
			1	2	3	4	5	
1	Susunan Kalimat yang Gramatikal	- Sense - Perasaan - Tujuan						
2	Pilihan Kata	- Kata Benda						
		- Kata Kerja						
		- Kata sifat						
		- Kata keterangan tempat						
		- Kata ganti objek						
		- Kata penghubung						
		- Kata depan						
3	Perafalan	- Penjedaan						
		- Ritme						
		- Ekspresi						
4	Intonasi	- Speech Rate						
		- Volume						
		- Pitch						
		- Quality						

Keterangan:

5 = Sangat Tepat

4 = Tepat

3 = Cukup

2 = Tidak Tepat

1 = Sangat Tidak tepat

b) Penilaian Sikap (Psikomotorik)

Format Permainan Kartu Kuartet

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Membentuk kelompok		
2	Memilih kartu kuartet		
3	Mengacak/mengocok Kartu Kuartet		
4	Membagi kartu kuartet		
5	Memainkan kartu kuartet		
6	Menentukan judul cerita berdasarkan perolehan kartu kuartet		
7	Membuat cerita sesuai dengan tema yang ada dalam kartu kuartet		

Format Penilaian Sikap Saat Bermain

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Disiplin dalam memainkan		
2	Berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung		
3	Berani dan santun dalam bekerja kelompok		

3	Berani dan santun dalam bekerja kelompok		
4	Berkerjasama dalam membuat cerita		
5	Bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas		

Peneliti

Metro, 23 Mei 2023
Guru Kelas V (lima)



Tuniyah

NPM. 1901032036



Yolanda Haryono, S. Pd
NIY. 2021199506272

Mengetahui,
Kepala Sekolah Dasar Tahfidz Qur'an Al Fatih



Evie Mulyani, S. Pd
SDTQ MUFARRIHAH AL-FATIH
KOTA METRO
NIY. 018199303182

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDTQ Muhammad Al Fatih
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas : 4 (empat)
 Semester : II/Genap
 Materi Pokok : Teks Nonfiksi
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (Pertemuan ke 2)
 Pembelajaran : Siklus I
 Tahun Pelajaran : 2022/2023

A. KOMPETENSI INTI

- KI. 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 KI. 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
 KI. 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
 KI. 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR dan INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Menjelaskan ciri-ciri teks nonfiksi 3.8.2 Mengidentifikasi peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi
4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks nonfiksi	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat 4.8.2 Menuliskan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menyebutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan pada teks nonfiksi dengan benar.
2. Siswa mampu mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan baik.
3. Siswa mampu membuat peta pikiran mengenai manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar

D. Materi Pembelajaran

“Teks Nonfiksi”

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Komunikatif

Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, praktik, tanya jawab, dan penugasan

F. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku Guru, dan Buku Siswa untuk SD/MI kelas V kurikulum 2013 Tema 8
2. Kartu Kuartet

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang siswa - Guru mengisi buku kehadiran siswa dan memeriksa kerapian pakaian, posisi serta tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran - Guru mengulas kembali materi yang kemarin - Guru memotivasi siswa agar perhatian terhadap materi 	10 menit
Inti	<p>(Eksplorasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan kembali tentang permainan kartu kuartet terhadap pelajaran - Guru menunjukkan cara bermain kartu kuartet - Siswa memperhatikan dengan seksama - Siswa membuat cerita sesuai dengan kartu kuartet yang mereka mainkan <p>(Elaborasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa bermain media kartu kuartet dengan peraturan yang telah ditentukan - Setiap kelompok secara bergantian maju kedepan menceritakan Teks Non fiksi sesuai dengan tema yang ada dikartu - Siswa yang lainnya menyimak cerita yng disampaikan oleh temannya <p>(Konfirmasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang hal yang belum dipahami - Guru memberikan penguatan kepada siswa tentang materi yang telah diajarkan 	55 menit

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan - Guru melakukan penilaian hasil belajar - Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran - Guru dan siswa melakukan refleksi - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk selalu belajar - Guru dan siswa bersama-sama menutup pelajaran dengan berdoa dan salam 	5 menit
----------------	--	---------

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a) Penilaian hasil belajar (Kognitif)

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis (terlampir)

No	Soal
1	Salah satu sumber daya alam yang memiliki banyak manfaat bagi makhluk hidup adalah...?
2	Sebutkan manfaat air yang dapat digunakan untuk memenuhi keperluan makhluk hidup...?
3	Buatlah contoh judul teks nonfiksi..?
4	Apa yang menyebabkan munculnya polusi..?
5	Faktor yang paling berpotensi merusak dan membahayakan bumi adalah..?

2. Instrumen Penilaian

a) Penilaian hasil belajar (kognitif)

Format penilaian Keterampilan belajar

No	Dimensi	Indikator	Skor Penilaian					Jumlah Skor
			1	2	3	4	5	
1	Susunan Kalimat yang Gramatikal	<ul style="list-style-type: none"> - Sense - Perasaan - Tujuan 						
2	Pilihan Kata	- Kata Benda						
		- Kata Kerja						
		- Kata sifat						
		- Kata keterangan tempat						
		- Kata ganti objek						
		- Kata penghubung						
3	Perafalan	- Kata depan						
		- Penjedaan						

		- Ritme						
		- Ekspresi						
4	Intonasi	- Speech Rate						
		- Volume						
		- Pitch						
		- Quality						

Keterangan:

5 = Sangat Tepat

4 = Tepat

3 = Cukup

2 = Tidak Tepat

1 = Sangat Tidak Tepat

b) Penilaian Sikap (Psikomotorik)

Format Permainan Kartu Kuartet

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Membentuk kelompok		
2	Memilih kartu kuartet		
3	Mengacak/mengocok Kartu Kuartet		
4	Membagi kartu kuartet		
5	Memainkan kartu kuartet		
6	Menentukan judul cerita berdasarkan perolehan kartu kuartet		
7	Membuat cerita sesuai dengan tema yang ada dalam kartu kuartet		

Format Penilaian Sikap Saat Bermain

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Disiplin dalam memainkan		
2	Berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung		
3	Berani dan santun dalam bekerja kelompok		
4	Berkerjasama dalam membuat cerita		
5	Bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas		

Keterangan:

Peneliti


Liliyah

Metro, 24 Mei 2023
Guru Kelas V (lima)


Yolanda Harvono, S. Pd

Peneliti

Metro, 24 Mei 2023
Guru Kelas V (lima)

Tunyah
NPM. 1901032036

Yolanda Haryono, S. Pd
NIY. 2021199506272

Mengetahui,
Kepala Sekolah Dasar Tahfidz Qur'an Al Fatih

Evie Mulyani, S. Pd
NIY. 2018199303182

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan	: SDTQ Muhammad Al Fatih
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas	: 5 (lima)
Semester	: II/Genap
Materi Pokok	: Teks Nonfiksi
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
Pembelajaran	: Siklus II (Pertemuan Ke 1)
Tahun Pelajaran	: 2022/2023

A. Kompetensi Inti

- KI. 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI. 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- KI. 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI. 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Menjelaskan ciri-ciri teks nonfiksi 3.8.2 Mengidentifikasi peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi
4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks nonfiksi	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat 4.8.2 Menuliskan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menyebutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan pada teks nonfiksi dengan benar.
2. Siswa mampu mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan baik.

3. Siswa mampu membuat peta pikiran mengenai manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar

D. Materi Pembelajaran

“Teks Nonfiksi”

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Komunikatif

Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, praktik, tanya jawab, dan penugasan

F. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku Guru, dan Buku Siswa untuk SD/MI kelas V kurikulum 2013 Tema 8
2. Kartu Kuartet

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang siswa - Guru mengisi buku kehadiran siswa dan memeriksa kerapian pakaian, posisi serta tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran - Guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari 	10 menit
Inti	<p>(Eksplorasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru lebih rinci menjelaskan materi yang dibahas kepada siswa - Siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru - Guru mengajak siswa untuk berkomunikasi atau berdiskusi ulang dengan teman sekelompoknya - Siswa diminta untuk menceritakan kembali pengalaman dari peristiwa yang pernah dialaminya didepan kelas <p>(Elaborasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjealskan beberapa peristiwa yang ada pada Teks Nonfiksi dengan dikaitkan dengan kegiatan sehari-hari - Siswa bermain media kartu kuartet dengan peraturan yang telah ditentukan - Siswa mengacak/mengocok kartu kuartet tersebut - Masing-masing siswa mengambil 4 kartu 	55 menit

	<p>kemudian melanjutkan permainan sampai menemukan 1 seri kartunya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setiap kelompok menceritakan peristiwa sesuai dengan tema yang ada didalam kartu kuartet - Siswa yang lainnya menyimak cerita yang disampaikan oleh temannya <p>(Konfirmasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan konfirmasi dari hasil tugas para siswa yang telah mereka kerjakan - Guru memberikan penguatan kepada siswa tentang materi yang telah diajarkan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bertanya kembali pada peserta didik tentang materi yang sudah dipelajari - Guru melakukan penilaian hasil belajar - Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran - Guru dan siswa melakukan refleksi - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk selalu belajar - Guru dan siswa bersama-sama menutup pelajaran dengan berdoa dan salam 	5 menit

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian

a) Penilaian hasil belajar (Kognitif)

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes lisan (terlampir)

No	Soal Essay
1	Teks yang dibuat berdasarkan fakta, realita, atau hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari disebut teks...?
2	Teks yang menyebutkan tempat, waktu dari tahun terjadinya merupakan teks..?
3	Teks Non Fiksi teks yang dibuat berdasarkan hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari maka dapat di contohkan dengan..?
4	Ketika musim kemarau didesa akan mengalami kejadian
5	Ketika hujan deras maka air didesa biasanya mengalami..?

2. Instrumen Penilaian

a) Penilaian hasil belajar (kognitif)

Format penilaian Keterampilan belajar

No	Dimensi	Indikator	Skor Penilaian					Jumlah Skor
			1	2	3	4	5	
1	Susunan Kalimat yang Gramatikal	- Sense						
		- Perasaan						
		- Tujuan						

2	Pilihan Kata	- Kata Benda						
		- Kata Kerja						
		- Kata sifat						
		- Kata keterangan tempat						
		- Kata ganti objek						
		- Kata penghubung						
		- Kata depan						
3	Perafalan	- Penjedaan						
		- Ritme						
		- Ekspresi						
4	Intonasi	- Speech Rate						
		- Volume						
		- Pitch						
		- Quality						

Keterangan:

5 = Sangat Tepat

2 = Tidak Tepat

4 = Tepat

1 = Sangat Tidak Tepat

3 = Cukup

b) Penilaian Sikap (Afektif)

Format Permainan Kartu Kuartet

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Membentuk kelompok		
2	Memilih kartu kuartet		
3	Mengacak/mengocok Kartu Kuartet		
4	Membagi kartu kuartet		
5	Memainkan kartu kuartet		
6	Menentukan judul cerita berdasarkan perolehan kartu kuartet		
	Membuat cerita sesuai dengan tema yang ada		

5	Bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas		
---	---	--	--

Keterangan:

Ya : Melakukan Tindakan

Tidak : Tidak Melakukan Tindakan

Peneliti

Metro, 23 Mei 2023

Guru Kelas V (lima)

Peneliti

Metro, 23 Mei 2023
Guru Kelas V (lima)

Tunyah
NPM. 1901032036

Yolanda Haryono, S. Pd
NIY. 2021199506272

Mengetahui,
Kepala Sekolah Dasar Tahfidz Qur'an Al Fatih

Evie Mulyani, S. Pd
NIY. 2018199303182

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SDTQ Muhammad Al Fatih

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas	: 5 (lima)
Semester	: II/Genap
Materi Pokok	: Teks Nonfiksi
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
Pembelajaran	: Siklus II (Pertemuan Ke 2)
Tahun Pelajaran	: 2022/2023

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Menjelaskan ciri-ciri teks nonfiksi 3.8.2 Mengidentifikasi peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi
4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks nonfiksi	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat 4.8.2 Menuliskan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menyebutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan pada teks nonfiksi dengan benar.
2. Siswa mampu mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan baik.

3. Siswa mampu membuat peta pikiran mengenai manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar

D. Materi Pembelajaran

“Teks Nonfiksi”

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Komunikatif

Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, praktik, tanya jawab, dan penugasan

F. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku Guru, dan Buku Siswa untuk SD/MI kelas V kurikulum 2013 Tema 8
2. Kartu Kuartet

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang siswa - Guru mengisi buku kehadiran siswa dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi serta tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran - Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib Indonesia Raya 	10 menit
Inti	<p>(Eksplorasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru lebih rinci menjelaskan materi yang dibahas kepada siswa - Siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru - Guru mengajak siswa untuk berkomunikasi atau berdiskusi ulang dengan teman sekelompoknya - Siswa diminta untuk menceritakan kembali pengalaman dari peristiwa yang pernah dialaminya didepan kelas, secara bergantian perkelompok <p>(Elaborasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan beberapa peristiwa yang ada pada Teks Nonfiksi dengan dikaitkan dengan kegiatan sehari-hari - Setiap kelompok menceritakan peristiwa sesuai dengan tema yang ada didalam kartu kuartet secara bergantian perkelompok - Siswa yang lainnya menyimak cerita yng 	55 menit

	<p>disampaikan oleh temannya</p> <p>(Konfirmasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan hasil tugas para siswa - Guru memberikan penguatan kepada siswa tentang materi yang telah diajarkan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan sesi tanya jawab tentang materi yang sudah dipelajari - Guru melakukan penilaian hasil belajar - Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran - Guru menutup diakhir pertemuan dengan memberi saran dan motivasi pada siswa dan foto bersama - Guru dan siswa bersama-sama menutup pelajaran dengan berdoa dan salam 	5 menit

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian

a) Penilaian hasil belajar (Kognitif)

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis lisan (terlampir)

No	Soal
1	Salah satu sumber daya alam yang memiliki banyak manfaat bagi makhluk hidup adalah...?
2	Sebutkan manfaat air yang dapat digunakan untuk memenuhi keperluan makhluk hidup...?
3	Buatlah contoh judul teks nonfiksi..?
4	Apa yang menyebabkan munculnya polusi..?
5	Faktor yang paling berpotensi merusak dan membahayakan bumi adalah..?

2. Instrumen Penilaian

a) Penilaian hasil belajar (kognitif)

Format penilaian Keterampilan belajar

No	Dimensi	Indikator	Skor Penilaian					Jumlah Skor
			1	2	3	4	5	
1	Susunan Kalimat yang Gramatikal	- Sense						
		- Perasaan						
		- Tujuan						
2	Pilihan Kata	- Kata Benda						
		- Kata Kerja						
		- Kata sifat						
		- Kata keterangan tempat						

		- Kata ganti objek						
		- Kata penghubung						
		- Kata depan						
3	Perafalan	- Penjedaan						
		- Ritme						
		- Ekspresi						
4	Intonasi	- Speech Rate						
		- Volume						
		- Pitch						
		- Quality						

Keterangan:

5 = Sangat Tepat

2 = Tidak Tepat

4 = Tepat

1 = sangat Tidak tepat

3 = Cukup

b) Penilaian Sikap (Psikomotorik)

Format Permainan Kartu Kuartet

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Membentuk kelompok		
2	Memilih kartu kuartet		
3	Mengacak/mengocok Kartu Kuartet		
4	Membagi kartu kuartet		
5	Memainkan kartu kuartet		
6	Menentukan judul cerita berdasarkan perolehan kartu kuartet		
7	Membuat cerita sesuai dengan tema yang ada dalam kartu kuartet		

Format Penilaian Sikap Saat Bermain

Peneliti

Metro, 23 Mei 2023
Guru Kelas V (lima)


Tunivah

NPM. 1901032036



Yolanda Haryono, S. Pd
NIY. 2021199506272

Mengetahui,
Kepala Sekolah Dasar Tahfidz Qur'an Al Fatih



Peneliti

Guru Kelas V (lima)

Tunyah
NPM. 1901032036

Yolanda Haryono, S. Pd
NIY. 2021199506272

Mengetahui,
Kepala Sekolah Dasar Tahfidz Qur'an Al Fatih

Evie Mulyani, S. Pd
NIY. 2018199303182

Lampiran 6

KISI-KISI SOAL

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan	3.8.1 Menjelaskan ciri-ciri teks nonfiksi	Disajikan soal, siswa dapat memahami cerita	1&2	PG

yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.2 Mengidentifikasi peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi	teks nonfiksi		
		Disajikan soal, siswa dapat memahami kata dalam peristiwa	3	PG
		Disajikan soal, siswa dapat memahami alur cerita pada peristiwa	4	PG
		Disajikan soal, siswa dapat memahami keadaan peristiwa	5	PG
4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks nonfiksi	4.8.1 Menceritakan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat	Disajikan soal, siswa mampu memahami ciri-ciri teks nonfiksi	6	PG
		Disajikan soal, siswa dapat memahami lingkungan sekitar	7	PG
	4.8.2 Menuliskan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi	Disajikan soal, siswa dapat memahami tentang teks nonfiksi	8	PG
		Disajikan soal, siswa dapat memahami judul dalam teks nonfiksi	9&10	PG

Lampiran 7

Teks berikut untuk soal nomor 1 sampai 2!

Memenuhi kebutuhan Air di Kampung Cileuweung

Kampung Cileuweung terletak pada permukaan dengan lerang curam, sehingga air dipermukaan lahan mengalir kehilir tanpa retensi (tersimpan). Selama bertahun

tahun terjadi kekurangan air bersih di wilayah Kampung Cileuweung, Kota Cimahi. Mayoritas mata pencaharian masyarakat setempat sebagai petani sayuran dengan kepemilikan tanah sendiri, masyarakat hanya mampu bercocok tanam selama musim hujan saja. Aktivitas rumah tangga masyarakat juga terganggu akibat kurangnya air.

Retensi air hujan bersama dibuat oleh Tim Program Kemitraan Masyarakat dari Unjani untuk menanggulangi masalah kekurangan air. Konsep dari teknologi ini adalah air hujan yang jatuh dipermukaan lereng dan mengalir kehilir, ditahan dilokasi-lokasi tertentu melalui atap rumah. Kemudian diolah, sebaik secara fisik maupun kimia. Hasilnya ditampung ditangki penampungan dan distribusikan

1. Teks tersebut membahas tentang...?
 - a. Kekurangan air bersih dikota
 - b. Melimpahnya ketersediaan air
 - c. Menjaga kelestarian lingkungan
 - d. Mengatasi masalah kekurangan air
2. Kutipan teks tersebut merupakan bagian ... teks nonfiksi
 - a. Pengantar
 - b. Masalah
 - c. Pemunculan masalah
 - d. Solusi
3. Kata yang berisikan pertanyaan mengenai tokoh dalam suatu peristiwa atau cerita adalah...
 - a. Dimana
 - b. Apa
 - c. Siapa
 - d. Mengapa
4. Sebaiknya peristiwa dalam bacaan harus disampaikan dengan....
 - a. Bebas
 - b. Urut
 - c. Acak
 - d. Semau kita
5. Cerita yang berjudul “Awan Mendung” menceritakan tentang...
 - a. Panas
 - b. Salju
 - c. Hujan
 - d. Kekeringan
6. Salah satu ciri-ciri dari teks nonfiksi, menggunakan kata-kata yang bermakna...
 - a. Denotasi
 - b. Konotasi
 - c. Ambigu
 - d. Fiktif
7. Jumlah penjaga kantin sekolahmu?
Kata tanya yang tepat untuk melengkapi kata tanya yang tepat untuk melengkapi kata tanya diatas adalah...

- a. Kapan
 - b. Berapa
 - c. Siapa
 - d. Mengapa
8. Teks yang menyebutkan tempat, waktu, dan tahun terjadinya merupakan teks...
- a. Fiktif
 - b. Fiksi
 - c. Nonfiksi
 - d. Imajinasi
9. Berikut yang termasuk judul teks nonfiksi adalah...
- a. Daur Siklus Air
 - b. Telaga Warna
 - c. Kancil dan Buaya
 - d. Burung Gagak dan Semut
10. Bacalah paragraf berikut!
- Bagi masyarakat Dayak, rumah bentang merupakan pemersatu. Disanalah mereka berkerabat dan bertradisi. Dirumah betanglah tradisi dayak terpelihara. Pikiran utama paragraf diatas terdapat pada...
- a. Kalimat pertama
 - b. Kaliamat kedua
 - c. Kalimat ketiga
 - d. Seluruh kalimat

Kunci Jawaban

1. D (mengatasi masalah kekurangan air)
2. A (pengantar)
3. C (siapa)
4. B (urut)
5. C (hujan)
6. A (denotasi)
7. B (berapa)
8. C (nonfiksi)
9. A (Daur Siklus Air)
10. A (kalimat pertama)

Lembar Kerja Peserta Didik

NAMA: F. Azraei. A

TGL:

80

Soal

1. Teks yang dibuat berdasarkan fakta, realita, atau hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari disebut teks...
 - a. Non Fiksi
 - b. Teks Soal
 - c. Teks Fiksi
 - d. Teks Asli
2. Teks yang menyebutkan tempat, waktu dari tahun terjadinya merupakan teks...
 - a. Fiktif
 - b. Fiksi
 - c. Non Fiksi
 - d. Imajinasi
3. Teks Nonfiksi teks yang dibuat berdasarkan hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari maka dapat dicontohkan dengan...
 - a. Sejarah Nabi & Sahabat
 - b. Biografi, karya ilmiah dan tulisan sejarah
 - c. Sejarah manusia purba
 - d. Tata surya
4. Ketika musim kemarau biasanya didesa mengalami...
 - a. Banyak sumber air
 - b. Tidak ada air
 - c. Berlimpahan air
 - d. Mengalami banjir
5. Ketika hujan deras maka air didesa biasanya mengalami...
 - a. Jernih
 - b. Bersih
 - c. Keruh
 - d. Bening
6. Salah satu sumber daya alam yang memiliki banyak manfaat bagi makhluk hidup adalah...
 - a. Batre
 - b. Besi
 - c. Air
 - d. Air kelapa
7. Air dapat digunakan untuk memenuhi keperluan makhluk hidup, Kecuali...
 - a. Memasak dan mencuci

Nama: Akbar Sihab Buddin . Ibnu Zam

Kelas : V

**SOAL SIKLUS I
PRETEST DAN POSTTEST**

Lampiran 8

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
Pertemuan ke 1**

Siklus I

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas Belajar					Total	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1	Ghonim	√	√	√		√	4	Baik
2	Hisyam		√		√	√	3	Cukup
3	Adzkiya	√			√	√	3	Cukup
4	Adzra			√	√	√	3	Cukup
5	Akrim			√	√		3	Cukup
6	Syihab	√		√	√		3	Cukup
7	Arkan			√	√		2	Kurang Baik
8	Arwa	√			√		2	Kurang Baik
9	Athaya	√		√			2	Kurang Baik
10	Devin		√	√			2	Kurang Baik
11	Azraei	√		√		√	3	Cukup
12	Husein		√		√		2	Kurang Baik
13	Ihsan	√		√	√		3	Baik
14	Malika		√	√		√	3	Kurang Baik
15	Azka	√		√	√	√	4	Baik
16	Azmi	√		√	√		3	Cukup
17	Dzaky	√	√	√			3	Cukup
18	Hanif	√		√	√		3	Baik
19	Aidah			√		√	2	Kurang Baik
20	Yasmin	√	√	√	√		4	Baik
21	Zakky	√		√	√		3	Cukup
Jumlah		13	7	17	14	8		
Persentase		62 %	33 %	80 %	66 %	38 %		

Keterangan:

Berilah tanda check list (√) jika siswa yang bersangkutan aktif

Indikator Penilaian:

1. Siswa memperhatikan penjelasan guru baik materi ataupun cara bermain kartu kuartet

2. Siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat
3. Siswa dapat memainkan kartu dengan langkah-langkah permainan
4. Siswa mampu presentasi dengan percaya diri didepan kelas
5. Siswa mendengarkan presentasi dari kelompok lain

Kriteria Penskoran

Skor 1 = Sangat Kurang Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
Pertemuan 2
Siklus 1

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas Belajar					Total	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1	Ghonim	√		√	√	√	4	Baik
2	Hisyam	√	√		√	√	4	Baik
3	Adzkiya	√		√	√	√	4	Baik
4	Adzra	√	√	√	√		4	Baik
5	Akrim	√	√			√	3	Cukup
6	Syihab	√	√		√	√	4	Baik
7	Arkan	√		√	√	√	4	Baik
8	Arwa	√	√	√	√		4	Baik
9	Athaya	√		√	√	√	4	Baik
10	Devin	√	√	√	√		4	Baik
11	Azraei		√		√	√	3	Cukup
12	Husein	√	√			√	3	Cukup
13	Ihsan	√	√	√	√		4	Cukup
14	Malika		√		√	√	3	Cukup
15	Azka	√		√	√		3	Cukup
16	Azmi	√		√	√		3	Cukup
17	Dzaky		√	√		√	3	Cukup
18	Hanif		√	√		√	3	Cukup
19	Aidah			√		√	2	Kurang Baik
20	Yasmin	√	√	√		√	2	Baik
21	Zakky	√				√	2	Kurang Baik
Jumlah		16	13	14	14	15		

Persentase	76%	62%	66%	66%	71%		
------------	-----	-----	-----	-----	-----	--	--

Keterangan:

Berilah tanda check list (\surd) jika siswa yang bersangkutan aktif

Indikator Penilaian:

1. Siswa memperhatikan penjelasan guru baik materi ataupun cara bermain kartu kuartet
2. Siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat
3. Siswa dapat memainkan kartu dengan langkah-langkah permainan
4. Siswa mampu presentasi dengan percaya diri didepan kelas
5. Siswa mendengarkan presentasi dari kelompok lain

Kriteria Penskoran

Skor 1 = Sangat Kurang Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Pertemuan 1

Siklus II

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas Belajar					Total	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1	Ghonim	√		√	√	√	4	Baik
2	Hisyam		√	√	√	√	4	Baik
3	Adzkiya	√	√	√	√	√	4	Baik
4	Adzra	√	√	√	√		4	Baik
5	Akrim	√	√	√		√	4	Baik
6	Syihab	√	√	√	√	√	5	Sangat Baik
7	Arkan	√		√	√	√	4	Baik
8	Arwa	√	√	√	√		4	Baik
9	Athaya	√		√	√	√	4	Baik
10	Devin	√	√	√	√		4	Baik
11	Azraei	√	√		√	√	4	Baik
12	Husein	√	√	√		√	4	Baik
13	Ihsan		√	√	√		3	Cukup
14	Malika	√	√		√	√	4	Baik
15	Azka	√	√	√	√		4	Baik
16	Azmi	√		√	√	√	4	Baik
17	Dzaky	√	√	√		√	4	Baik
18	Hanif		√	√		√	3	Cukup
19	Aidah	√		√		√	3	Cukup
20	Yasmin	√	√	√	√	√	5	Sangat Baik
21	Zakky	√	√	√		√	4	Baik
Jumlah		18	16	19	15	16		

Persentase	85%	76%	90%	71%	76%		
------------	-----	-----	-----	-----	-----	--	--

Keterangan:

Berilah tanda check list (\checkmark) jika siswa yang bersangkutan aktif

Indikator Penilaian:

1. Siswa memperhatikan penjelasan guru baik materi ataupun cara bermain kartu kuartet
2. Siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat
3. Siswa dapat memainkan kartu dengan langkah-langkah permainan
4. Siswa mampu presentasi dengan percaya diri didepan kelas
5. Siswa mendengarkan presentasi dari kelompok lain

Kriteria Penskoran

Skor 1 = Sangat Kurang Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

**Lembar Observasi Aktifitas Belajar Siswa
Pertemuan 2
Siklus II**

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas Belajar					Total	Kriteria
		1	2	3	4	5		

1	Ghonim	√		√	√	√	4	Baik
2	Hisyam		√	√	√	√	4	Baik
3	Adzkiya	√	√	√	√	√	5	Sangat Baik
4	Adzra	√	√	√	√		4	Baik
5	Akrim	√	√	√		√	4	Baik
6	Syihab	√	√	√	√	√	4	Sangat Baik
7	Akbar	√		√	√	√	4	Baik
8	Arwa	√	√	√	√		4	Baik
9	Athaya	√		√	√	√	4	Baik
10	Devin	√	√	√	√		4	Baik
11	Azraei	√	√		√	√	4	Baik
12	Husein	√	√	√		√	4	Baik
13	Ihsan	√	√	√	√	√	5	Sangat Baik
14	Malika	√	√	√	√	√	5	Sangat Baik
15	Azka	√	√	√	√	√	5	Sangat Baik
16	Azmi	√	√	√	√	√	5	Sangat Baik
17	Dzaky	√	√	√		√	4	Baik
18	Hanif		√	√	√	√	4	Baik
19	Aidah	√	√	√		√	4	Baik
20	Yasmin	√	√	√	√	√	5	Sangat Baik
21	Zakky	√	√	√		√	4	Baik
Jumlah		19	18	20	16	17		

Persentase	90%	85%	95%	76%	80%		
------------	-----	-----	-----	-----	-----	--	--

Keterangan:

Berilah tanda check list (\checkmark) jika siswa yang bersangkutan aktif

Indikator Penilaian:

1. Siswa memperhatikan penjelasan guru baik materi ataupun cara bermain kartu kuartet
2. Siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat
3. Siswa dapat memainkan kartu dengan langkah-langkah permainan
4. Siswa mampu presentasi dengan percaya diri didepan kelas
5. Siswa mendengarkan presentasi dari kelompok lain

Kriteria Penskoran

Skor 1 = Sangat Kurang Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

Lampiran 9

DATA HASIL BELAJAR SISWA KELAS V

SIKLUS I

Nama Sekolah : SDTQ Muhammad Al Fatih

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : V (Lima)

KKM : 75

No	Nama Siswa	Kriteria ketuntasan Minimal (KKM)					
		Tuntas (T)			Belum Tuntas (BT)		
		Pretest	T	BT	Postest	T	BT
1	Ghonim	40		√	80	√	
2	Hisyam	40		√	70		√
3	Adzkiya	50		√	90	√	
4	Adzra	60		√	80	√	
5	Akrim	30		√	80	√	
6	Syihab	80	√		90	√	
7	Arkan	40		√	80	√	
8	Arwa	50		√	80	√	
9	Athaya	50		√	80	√	
10	Devin	50		√	70		√
11	Azraei	40		√	80	√	
12	Husein	30		√	70		√
13	Ihsan	40		√	80	√	
14	Malika	80	√		90	√	
15	Azka	40		√	70		√
16	Azmi	80	√		90	√	
17	Dzaky	30		√	90	√	
18	Hanif	30		√	90	√	
19	Aidah	40		√	90	√	

20	Yasmin	80	√		90	√	
21	Zakky	80	√		90	√	
Jumlah		1060	5	16	1750	17	
Jumlah Nilai Rata-rata		50,47			83,33		
Nilai Tertinggi		80			90		
Nilai Terendah		30			70		
Persentase Kelulusan			23,80%			80,95%	

Nilai rata-rata dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi (\text{jumlah nilai siswa})}{N (\text{jumlah siswa})} = \frac{1060}{21} = 50,47$$

Sedangkan persentase kelulusan dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{jumlah siswa tuntas belajar}}{N (\text{jumlah siswa})} \times 100\%$$

$$= \frac{5}{21} \times 100\% = 23,80$$

DATA HASIL BELAJAR SISWA KELAS V

SIKLUS II

Nama Sekolah : SDTQ Muhammad Al Fatih

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : V (Lima)

KKM : 75

No	Nama Siswa	Kriteria ketuntasan Minimum (KKM)					
		Tuntas (T)			Belum Tuntas (BT)		
		Pretest	T	BT	Postest	T	BT
1	Ghonim	70		√	90	√	
2	Hisyam	70		√	100	√	
3	Adzkiya	80	√		100	√	
4	Adzra	70		√	80	√	
5	Akrim	70		√	90	√	
6	Syihabuddin	80	√		100	√	
7	Arkan	70		√	80	√	
8	Arwa	70		√	90	√	
9	Athaya	80	√		90	√	
10	Devin	80	√		90	√	
11	Azraei	80	√		100	√	
12	Husein	80	√		90	√	
13	Ihsan	90	√		100	√	
14	Malika	80	√		100	√	
15	Azka	80	√		100	√	
16	Azmi	80	√		100	√	
17	Dzaky	80	√		100	√	
18	Hanif	70		√	90	√	
19	Aidah	80	√		90	√	
20	Yasmin	90	√		100	√	

21	Zakky	80	√		100	√	
Jumlah		1630	14	7	1980	21	
Jumlah Nilai Rata-rata		77,61			94,28		
Nilai Tertinggi		90			100		
Nilai Terendah		70			80		
Persentase Ketuntasan			66,67%			100%	

Nilai rata-rata dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\chi = \frac{\Sigma xi \text{ (jumlah nilai siswa)}}{N \text{ (jumlah siswa)}} = \frac{1060}{21} = 50,47$$

Sedangkan persentase kelulusan dihitung dengan rumus:

$$p = \frac{\Sigma \text{jumlah si swa tuntas belajar}}{N \text{ (jumlah siswa)}} \times 100\%$$

$$= \frac{5}{21} \times 100\% = 23,80$$

Lampiran 10

Lembar Observasi Aktivitas Guru pada Saat Pembelajaran Pertemuan 1 Siklus I


Nama Sekolah : SDTQ Muhammad Al Fatih
 Nama Guru : Yolanda Haryono S.Pd
 Hari/Tanggal : Selasa / 23 Mei 2023

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

NO	ASPEK YANG DIAMATI	Skor
I	A. Kegiatan Awal	
	1. Mengkodisikan kelas pada situasi pembelajaran	70
	2. Melakukan kegiatan apersepsi	60
	3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	65
II	B. Kegiatan Inti	
	1. Penguasaan Materi Pelajaran	
	a) Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	65
	b) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa	60
	c) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	60
	d) Melaksanakan pembelajaran secara runtut	65
	e) Pembentukan kelompok belajar siswa secara merata baik kemampuan baik jenis kelamin	60
	f) Memberikan tugas kelompok	65
	g) Membimbing siswa mengajarkan lembar kerja	65
	2. Pemanfaatan Media Pembelajaran/sumber belajar	
	a) Menunjukkan media permainan kartu kuartet	60
	b) Menjelaskan dan mempratikkan dalam penggunaan media permainan kartu kuartet	60
	c) Melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah dalam media pembelajaran kartu kuartet	65
	d) Menggunakan media secara efektif dan efisien	60
	e) Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media	65
	f) Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	60
	g) Memfasilitasi terjadinya interaksi guru – siswa dan siswa – siswa	60
	h) Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	65
	i) Menubuhkan keceriaan dan antusias siswa dalam belajar	60
3. Penggunaan Bahasa		

	a) Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar	60
	b) Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar	65
	c) Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	65
III	B. Kegiatan Akhir Pembelajaran	
	1. Melaksanakan evaluasi	60
	2. Melakukan refleksi dengan melibatkan siswa	60
	3. Memberikan arahan, kegiatan atau tugas sebagai bagian remedial	60
Jumlah		1.560
Nilai Rata-Rata		62,4

Metro, 23 Mei 2023
Observer


Yolanda Haryono, S.Pd.
 NIK. 2021199506272

**Lembar Observasi Aktivitas Guru pada saat Pembelajaran
 Pertemuan 2
 Siklus I**

Nama Sekolah : SDTQ Muhammad Al Fatih
 Nama Guru : Yolanda Haryono, S. Pd

Hari/Tanggal : Rabu / 24 Mei 2023
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

NO	ASPEK YANG DIAMATI	Skor
I	A. Kegiatan Awal	
	1. Mengkodisikan kelas pada situasi pembelajaran	70
	2. Melakukan kegiatan apersepsi	60
	3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	65
II	B. Kegiatan Inti	
	1. Penguasaan Materi Pelajaran	
	a) Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	65
	b) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa	65
	c) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	60
	d) Melaksanakan pembelajaran secara runtut	65
	e) Pembentukan kelompok belajar siswa secara merata baik kemampuan baik jenis kelamin	65
	f) Memberikan tugas kelompok	65
	g) Membimbing siswa mengajarkan lembar kerja	70
	2. Pemanfaatan Media Pembelajaran/sumber belajar	
	a) Menunjukkan media permainan kartu kuartet	60
	b) Menjelaskan dan mempratikkan dalam penggunaan media permainan kartu kuartet	60
	c) Melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah dalam media pembelajaran kartu kuartet	65
d) Menggunakan media secara efektif dan efisien	60	
e) Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media	65	
f) Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	65	
g) Memfasilitasi terjadinya interaksi guru – siswa dan siswa – siswa	65	
h) Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	60	
i) Menubuhkan keceriaan dan antusias siswa dalam belajar	65	

	3. Penggunaan Bahasa	
	a) Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar	60
	b) Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar	65
	c) Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	65
III	C. Kegiatan Akhir Pembelajaran	
	1. Melaksanakan evaluasi	60
	2. Melakukan refleksi dengan melibatkan siswa	65
	3. Memberikan arahan, kegiatan atau tugas sebagai bagian remedial	65
Jumlah		1.595
Nilai Rata-Rata		63,8

Metro, 24 Mei2023

Observer



Yolanda Haryono, S.Pd.

NIP. 2021199506272

**Lembar Observasi Aktivitas Guru pada saat Pembelajaran
Pertemuan 1
Siklus II**

Nama Sekolah : SDTQ Muhammad Al Fatih
Nama Guru : Yolanda Haryono, S.Pd

Hari/Tanggal : Kamis / 25 Mei 2023
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

NO	ASPEK YANG DIAMATI	Skor
I	A. Kegiatan Awal	
	1. Mengkodisikan kelas pada situasi pembelajaran	70
	2. Melakukan kegiatan apersepsi	65
	3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	70
II	B. Kegiatan Inti	
	1. Penguasaan Materi Pelajaran	
	a) Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	65
	b) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa	65
	c) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	65
	d) Melaksanakan pembelajaran secara runtut	70
	e) Pembentukan kelompok belajar siswa secara merata baik kemampuan baik jenis kelamin	65
	f) Memberikan tugas kelompok	70
	g) Membimbing siswa mengajarkan lembar kerja	70
	2. Pemanfaatan Media Pembelajaran/sumber belajar	
	a) Menunjukkan media permainan kartu kuartet	65
	b) Menjelaskan dan mempratikkan dalam penggunaan media permainan kartu kuartet	65
	c) Melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah dalam media pembelajaran kartu kuartet	65
	d) Menggunakan media secara efektif dan efisien	65
	e) Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media	70
f) Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	70	
g) Memfasilitasi terjadinya interaksi guru – siswa dan siswa – siswa	65	
h) Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	65	
i) Menubuhkan keceriaan dan antusias siswa dalam belajar	65	

	3. Penggunaan Bahasa	
	a) Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar	60
	b) Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar	65
	c) Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	70
III	D. Kegiatan Akhir Pembelajaran	
	1. Melaksanakan evaluasi	65
	2. Melakukan refleksi dengan melibatkan siswa	65
	3. Memberikan arahan, kegiatan atau tugas sebagai bagian remedial	65
Jumlah		1.665
Nilai Rata-Rata		66,6

Metro, 25 Mei 2023
Observer



Yolanda Haryono, S.Pd.

NID. 2021199506212

**Lembar Observasi Aktivitas Guru pada saat Pembelajaran
Pertemuan 2
Siklus II**

Nama Sekolah : SDTQ Muhammad Al Fatih
Nama Guru : Yolanda Haryono, S. Pd

Hari/Tanggal : Jumat / 26 Mei 2023
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

NO	ASPEK YANG DIAMATI	Skor
I	A. Kegiatan Awal	
	1. Mengkodisikan kelas pada situasi pembelajaran	80
	2. Melakukan kegiatan apersepsi	80
	3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	75
II	B. Kegiatan Inti	
	1. Penguasaan Materi Pelajaran	
	a) Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	70
	b) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa	70
	c) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	70
	d) Melaksanakan pembelajaran secara runtut	75
	e) Pembentukan kelompok belajar siswa secara merata baik kemampuan baik jenis kelamin	75
	f) Memberikan tugas kelompok	80
	g) Membimbing siswa mengajarkan lembar kerja	75
	2. Pemanfaatan Media Pembelajaran/sumber belajar	
	a) Menunjukkan media permainan kartu kuartet	75
	b) Menjelaskan dan mempratikkan dalam penggunaan media permainan kartu kuartet	70
	c) Melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah dalam media pembelajaran kartu kuartet	75
	d) Menggunakan media secara efektif dan efisien	80
	e) Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media	75
f) Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	75	
g) Memfasilitasi terjadinya interaksi guru – siswa dan siswa – siswa	75	
h) Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	70	
i) Menubuhkan keceriaan dan antusias siswa dalam belajar	70	

	3. Penggunaan Bahasa	
	a) Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar	65
	b) Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar	70
	c) Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	80
III	C. Kegiatan Akhir Pembelajaran	
	1. Melaksanakan evaluasi	70
	2. Melakukan refleksi dengan melibatkan siswa	75
	3. Memberikan arahan, kegiatan atau tugas sebagai bagian remedial	70

Metro, 26 Mei 2023
Observer

Tolanda Haryono, S.pd.
Niy. 2021199506272

Lampiran 11

Lembar Observasi Media Permainan Kartu Kuartet Siklus I - Pertemuan 1

No	Kriteria	Indikator	Ya	Tidak
1	Membagi siswa	• Pembentukan kelompok secara		√

	kedalam kelompok	otoriter		
		• Membagikan kelompok secara heterogen	√	
		• Membagi siswa kedalam kelompok kecil		√
2	Memberikan arahan tentang cara bermain kartu kuartet	• Menunjukkan bentuk kartu kuartet	√	
		• Memberikan arahan secara langsung	√	
		• Menyebutkan langkah-langkah bermain kartu kuartet	√	
		• Memberikan arahan secara jelas	√	
3	Membagikan kartu kuartet kesetiap kelompok belajar	• Membagikan secara merata	√	
		• Membagikan dengan adil	√	
		• Membagikan kedalam setiap kelompok	√	
4	Memantau siswa dalam bermain kartu kuartet	• Memantau secara individu		√
		• Memantau secara kelompok	√	
		• Memantau proses bermain kartu kuartet	√	
		• Menjawab pertanyaan siswa	√	
5	Menentukan batas waktu permainan	• Menentukan batas maksimal permainan selama 5 menit	√	
		• Menentukan batas minimal permainan selama 3 menit	√	
		• Menentukan waktu mulai permainan	√	
		• Menentukan waktu akhir permainan	√	
6	Menentukan judul cerita berdasarkan perolehan kartu kuartet	• Menentukan judul cerita sesuai dengan tema kartu kuartet	√	
		• Melakukan penilaian berdasarkan cerita tersebut	√	

Keterangan : (Ya): Melakukan tindakan (Tidak): Tidak melakukan tindakan

Lembar Observasi Media Permainan Kartu Kuartet Siklus I - Petemuan 2

No	Kriteria	Indikator	Ya	Tidak
1	Membagi siswa kedalam kelompok	• Pembentukan kelompok secara otoriter	√	
		• Membagikan kelompok secara heterogen		√

		<ul style="list-style-type: none"> • Membagi siswa kedalam kelompok kecil 	√	
2	Memberikan arahan tentang cara bermain kartu kuartet	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan bentuk kartu kuartet 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan arahan secara langsung 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan langkah-langkah bermain kartu kuartet 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan arahan secara jelas 	√	
3	Membagikan kartu kuartet kesetiap kelompok belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Membagikan secara merata 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> • Membagikan dengan adil 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> • Membagikan kedalam setiap kelompok 	√	
4	Memantau siswa dalam bermain kartu kuartet	<ul style="list-style-type: none"> • Memantau secara individu 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> • Memantau secara kelompok 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> • Memantau proses bermain kartu kuartet 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan siswa 	√	
5	Menentukan batas waktu permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan batas maksimal permainan selama 5 menit 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan batas minimal permainan selama 3 menit 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan waktu mulai permainan 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan waktu akhir permainan 	√	
6	Menentukan judul cerita berdasarkan perolehan kartu kuartet	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan judul cerita sesuai dengan tema kartu kuartet 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan penilaian berdasarkan cerita tersebut 	√	

Keterangan : (Ya): Melakukan tindakan (Tidak): Tidak melakukan tindakan

Lembar Observasi Media Permainan Kartu Kuartet Siklus II - Pertemuan 1

No	Kriteria	Indikator	Ya	Tidak
1	Membagi siswa kedalam kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Pembentukan kelompok secara otoriter 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> • Membagikan kelompok secara heterogen 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> • Membagi siswa kedalam kelompok kecil 	√	

2	Memberikan arahan tentang cara bermain kartu kuartet	• Menunjukkan bentuk kartu kuartet	√	
		• Memberikan arahan secara langsung	√	
		• Menyebutkan langkah-langkah bermain kartu kuartet	√	
		• Memberikan arahan secara jelas	√	
3	Membagikan kartu kuartet kesetiap kelompok belajar	• Membagikan secara merata	√	
		• Membagikan dengan adil	√	
		• Membagikan kedalam setiap kelompok	√	
4	Memantau siswa dalam bermain kartu kuartet	• Memantau secara individu	√	
		• Memantau secara kelompok	√	
		• Memantau proses bermain kartu kuartet	√	
		• Menjawab pertanyaan siswa	√	
5	Menentukan batas waktu permainan	• Menentukan batas maksimal permainan selama 5 menit	√	
		• Menentukan batas minimal permainan selama 3 menit	√	
		• Menentukan waktu mulai permainan	√	
		• Menentukan waktu akhir permainan	√	
6	Menentukan judul cerita berdasarkan perolehan kartu kuartet	• Menentukan judul cerita sesuai dengan tema kartu kuartet	√	
		• Melakukan penilaian berdasarkan cerita tersebut	√	

Keterangan : (Ya): Melakukan tindakan (Tidak): Tidak melakukan tindakan

Lembar Observasi Media Permainan Kartu Kuartet Siklus II - Pertemuan 2

No	Kriteria	Indikator	Ya	Tidak
1	Membagi siswa kedalam kelompok	• Pembentukan kelompok secara otoriter	√	
		• Membagikan kelompok secara heterogen	√	
		• Membagi siswa kedalam kelompok kecil	√	
2	Memberikan arahan tentang	• Menunjukkan bentuk kartu kuartet	√	
		• Memberikan arahan secara	√	

	cara bermain kartu kuartet	langsung		
		<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan langkah-langkah bermain kartu kuartet 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> Memberikan arahan secara jelas 	√	
3	Membagikan kartu kuartet kesetiap kelompok belajar	<ul style="list-style-type: none"> Membagikan secara merata 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> Membagikan dengan adil 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> Membagikan kedalam setiap kelompok 	√	
4	Memantau siswa dalam bermain kartu kuartet	<ul style="list-style-type: none"> Memantau secara individu 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> Memantau secara kelompok 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> Memantau proses bermain kartu kuartet 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan siswa 	√	
5	Menentukan batas waktu permainan	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan batas maksimal permainan selama 5 menit 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> Menentukan batas minimal permainan selama 3 menit 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> Menentukan waktu mulai permainan 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> Menentukan waktu akhir permainan 	√	
6	Menentukan judul cerita berdasarkan perolehan kartu kuartet	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan judul cerita sesuai dengan tema kartu kuartet 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> Melakukan penilaian berdasarkan cerita tersebut 	√	

Keterangan : (Ya): Melakukan tindakan (Tidak):Tidak melakukan tindakan

Lampiran 12



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2866/In.28/J/TL.01/11/2022
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
 Kepala SEKOLAH DASAR TAHFIDZ
 AL QURAN
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **TUNIYAH**
 NPM : 1901032036
 Semester : 7 (Tujuh)
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET DALAM

Lampiran 13



**YAYASAN MUSLIM UNGGUL METRO
SEKOLAH DASAR TAHFIDZ AL QURAN
SDTQ MUHAMMAD AL FATIH METRO**



“Melahirkan Generasi Intelektual Qurani”

Jl. Dr. Sutomo RT. 37 RW. 07 Purwosari Kec. Metro Utara

NPSN : 70023806 Email : sdtqmuhammadalfatih@gmail.com No Telp 0812-2390-1

Nomor : 123/03/SDTQ/II/2023

Kepada Yth. Ketua Jurusan

Lampiran : -

PGMI Di Metro Lampung

Prihal : **Balasan Survey**

Assalamualaikum Wr.Wb.

Menindaklanjuti surat Ketua Jurusan PGMI IAIN Metro Nomor
B-2866/In.28/J/TL.01/11/2022 Hal. Izin Prasurvey, atas nama :

Nama : **TUNIYAH**

Lampiran 14



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2142/In.28.1/J/TL.00/05/2023
 Lampiran : -
 Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
 Andree Tiono Kurniawan (Pembimbing 1)
 (Pembimbing 2)
 di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **TUNIYAH**
 NPM : 1901032036
 Semester : 8 (Delapan)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : **PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET DALAM MENINGKATKAN**
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
ARABISYARIFAH

Lampiran 15**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2414/In.28/D.1/TL.00/05/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SDTQ MUHAMMAD AL
FATIH
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2415/In.28/D.1/TL.01/05/2023,
tanggal 22 Mei 2023 atas nama saudara:

Nama : **TUNIYAH**
NPM : 1901032036
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Lampiran 16



**YAYASAN MUSLIM UNGGUL METRO
SEKOLAH DASAR TAHFIDZ AL QURAN
SDTQ MUHAMMAD AL FATIH METRO
“ Melahirkan Generasi Intelektual Qurani “**



Jl. Dr. Sutomo RT. 37 RW. 07 Purwosari Kec. Metro Utara

NPSN : 70023806 Email : sdtqmuhammadalfatih@gmail.com No Telp 0812-2390

Nomor : 025/SDTQ/METRO/2023
Perihal : Balasan Surat Ijin Research
Lampiran : -

Assalamualaikum Wr. Wb

Sehubungan dengan surat izin research yang telah kami terima dengan nomor B-183/in.28/D.I/TL.00/03/2023 tanggal 15 Maret 2023 yang bersangkutan sebagai berikut:

Nama : Tuniyah
NPM : 1901032036

Lampiran 17



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-2415/In.28/D.1/TL.01/05/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **TUNIYAH**
NPM : 1901032036
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk : 1. Mengadakan observasi/survey di SDTQ MUHAMMAD AL FATIH, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skrripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul

Lampiran 18**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : TUNIYAH

NPM : 1901032036

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET DALAM

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA

PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDTQ

MUHAMMAD AL FATHI METRO

Lampiran 19

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN
NPP: 1807062F0000001**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-511/ln.28/S/U.1/OT.01/05/2023**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : TUNIYAH
NPM : 1901032036
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Lampiran 20



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmuyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouni.ac.id, e-mail tarbiyah.ia@metrouni.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Tuniyah
NPM : 1901032036

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1	Selasa 06 Juni 2023	Andree Triana Kurniawan	Bimbingan BAB IV Revisi kesimpulan	<i>Andee</i>
2	Jumat 09 Juni 2023	Andree Triana Kurniawan	Bimbingan Revisi BAB IV	<i>Andee</i>

Lampiran 21 Dokumentasi Kegiatan

Memperkenalkan diri dan tujuan

Memperkenalkan Kartu Kuartet



Mengecek daftar hadir siswa



Contoh bermain kartu kuartet



Penjelasan secara berkelompok



Bermain kartu kuartet



Penerapan kartu dalam materi



Bermain Kartu dipertemuan ke tiga



Berdiskusi untuk bercerita



Penjelasan mengenai cerita dalam kartu



Berdiskusi untuk bercerita



Penjelasan Materi yang dipelajari



Penjelasan materi nonfiksi



Pembagian Kartu Kuartet



Presentasi untuk bercerita



Presentasi untuk bercerita

Lampiran 22
Dokumentasi Kartu Kuartet



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Tuniyah, lahir di desa Muara Gading Mas, Kec. Labuhan Maringgai, Kab. Lampung Timur. Lahir pada tanggal 09 September 2000, anak ke dua dari tiga bersaudara, dari Bapak Sayuti dan Ibu Supriyati. Penulis menempuh pendidikan SD Negeri 2 Muara Gading Mas dan menyelesaikan pendidikan dasar pada tahun 2013, Sekolah Menengah Pertama yang pernah menjadi tempat penulis menimba ilmu di SMP Islam Nurul Iman Labuhan Maringgai yang lulus pada tahun 2016. Sekolah menengah atas di Pondok Pesantren Ash-Shohaabah dengan nama sekolah MA Al- Jauharotunnaqiyah Palas Cilegon Banten dan lulus pada tahun 2019. Penulis melanjutkan pendidikan S1 dengan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro tahun 2019. Selama menempuh pendidikan di IAIN Metro, penulis banyak belajar dan mengikuti berbagai organisasi internal maupun eksternal kampus diantaranya Lembaga Keagamaan Kampus (LKK) IAIN Metro sebagai Ketua Bidang Spiritual tahun 2022, menjadi anggota agama Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) PGMI tahun 2021, menjadi anggota Kaderisasi pada organisasi eksta kampus yakni Kesatuan Aksi Mahasiswa Muslim Indonesia (KAMMI) IAIN Metro. Penulis juga menjadi salah satu santri di Pondok Pesantren Darussalam Kota Metro. Akhirnya semoga Allah menjadikan ilmu yang penulis dapat menjadi ilmu yang bermanfaat, mampu penulis amalkan dengan sebaik-baiknya, bagi masyarakat, agama, bangsa dan negara Indonesia.