

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Deskripsi Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional
Siklus 1 terjadi peningkatan dalam keterampilan berbahasa, meskipun aspek menulis masih memerlukan perbaikan. Rata-rata nilai meningkat dari 65,75 menjadi 72,75. Siklus 2, Semua aspek keterampilan berbahasa meningkat signifikan, terutama dalam berbicara dan mendengarkan. Rata-rata nilai meningkat menjadi 81,25.
2. Efektivitas Permainan Tradisional
Permainan tradisional seperti engklek, petak umpet, dan ular naga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa. Engklek, misalnya, memperbaiki keterampilan membaca dan menyusun kalimat. Petak umpet meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengar. Ular naga membantu penguasaan kosa kata melalui nyanyian dan pengulangan.
3. Respon Siswa
Siswa menunjukkan respons positif terhadap metode ini. Motivasi belajar meningkat karena suasana belajar yang menyenangkan. Partisipasi aktif juga meningkat, dengan siswa lebih berani berbicara dan berinteraksi. Aspek sosial dan emosional siswa juga berkembang, dengan peningkatan kerja sama dan komunikasi.

B. Saran

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa secara efektif. Namun, beberapa tantangan masih perlu diatasi melalui penyesuaian dan penguatan lebih lanjut dalam aspek tertentu, seperti menulis. Dengan demikian, pendekatan ini dapat dipertimbangkan untuk diterapkan secara lebih luas di berbagai sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. A., & Bavelier, D. (2018). Games and learning: The impact of video games on education. *Journal of Educational Psychology*, 110(3), 1-15.
- Gee, J. P. (2017). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Kapp, K. M. (2018). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Kemendikbud. (2020). *Laporan hasil belajar siswa Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Prensky, M. (2016). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Suryani, N. (2019). Pengaruh metode pembelajaran berbasis permainan terhadap keterampilan berbahasa siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 15(2), 45-58.

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM MODUL	
A. Identitas Penulis	
Nama Penyusun	: Sri Wahyuni, S.Pd
Satuan Pendidikan	: SDN Warukkalong 1
Jenjang / Kelas / Semester	: SD / IV / Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2024 / 2025
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase	: B
Bab 1	: Permaian Tradisional
Topik A	: Menyimak, membaca, berbicara, menulis
Alokasi Waktu	: 2 Jam Pelajaran (1 jam pelajaran: 35 menit)
B. Profil Pelajar Pancasila	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia	
2. Bergotong Royong	
3. Mandiri	
4. Bernalar Kritis	
5. Kreatif	
C. Peserta Didik	
Target Peserta Didik	: Peserta didik regular/tipikal
Jumlah Peserta Didik	: 15 Peserta didik
D. Model Pembelajaran	
Moda	: Tatap muka
Pendekatan	: Sainifik TPACK
Model	: Pembelajaran berbasis Inquiry
Metode	: Ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi, permainan tradisional
E. Sarana dan Prasarana	
Media	: Laptop/Chromebook, proyektor, speaker, jaringan

	Internet, media bermain
Sumber Belajar	: Buku Guru dan Buku Siswa Matematika Kelas IV Kurikulum Merdeka Belajar
Alat dan Bahan	: Media kongkret permainan
	: Perlengkapan peserta didik <ul style="list-style-type: none"> - Gambar - Alat permainan tradisional - Alat tulis

F. Kompetensi Prasyarat (Kompetensi Awal)

Kompetensi prasyarat sebelum mempelajari materi ini, yaitu:
Menyimak, membacara, berbicara, menulis

KOMPONEN INTI

A. Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian Pembelajaran Matematika Fase B (Kelas IV) Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.
Membacara	Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.
Berbicara	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang

	<p>tepat sesuai konteks. Peserta didik mengajukan dan menanggapi pertanyaan, jawaban, pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tata caranya. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beraneka ragam.</p>
Menulis	<p>Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegak bersambung.</p>

B. Tujuan Pembelajaran

- 1.1 Membandingkan ciri khusus dan sifat tokoh dalam teks menggunakan diagram Venn (menyimak)
- 2.1 Menjelaskan kembali informasi, ide pokok, dan ide pendukung dalam teks (membaca)
- 3.1 Menceritakan perbandingan dan pendapat tentang ciri khusus serta sifat tokoh dalam teks (berbicara)
- 4.1 Menulis teks deskripsi menggunakan kata sifat, imbuhan *pe-*, dan kalimat majemuk setara (menulis)

C. Alur Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat membandingkan ciri khusus dan sifat tokoh dalam teks menggunakan diagram Venn (menyimak)
2. Peserta didik dapat menjelaskan kembali informasi, ide pokok, dan ide pendukung dalam teks (membaca)
3. Peserta didik dapat menceritakan perbandingan dan pendapat tentang ciri khusus serta sifat tokoh dalam teks (berbicara)
4. Peserta didik dapat menulis teks deskripsi menggunakan kata sifat, imbuhan *pe-*, dan kalimat majemuk setara (menulis)

D. Konten Esensial

Mengenal konsep menyimak, membaca, berbicara dan menulis

E. Pemahaman Bermakna

Pada topik ini peserta didik diajak mengenal konsep menyimak, membaca, berbicara dan menulis dengan metode permainan tradisional

F. Pertanyaan Pematik

Guru memperlihatkan gambar permainan tradisional

G. Asessmen

1. Asessmen diagnostic: Tes Kognitif (berupa tes tertulis) dan atau nonkognitif sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal peserta didik.
2. Asesmen formatif: mengumpulkan data kemajuan peserta didik dalam menguasai kompetensi yang akan dicapai (pertanyaan lisan atau observasi) dan interpretasi untuk rencana tindak lanjut pembelajaran berikutnya.

H. Kegiatan Pembelajaran	
SIKLUS 1	
Kegiatan	Muatan Inovatif TPACK, PPK
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berbaris didepan kelas menyiapkan diri untuk masuk kedalam kelas • Siswa memilih perasaan hari ini dan bersalaman dengan guru untuk masuk kedalam kelas • Guru membuka aktifitas rutin kelas (Menyapa, berdoa, mengecek kehadiran siswa) • Siswa bersama dengan guru menyanyikan lagu indonesia raya dan memberi hormat kepada bendera merah putih • Siswa menyanyikan lagu nasional sebagai bentuk cinta terhadap tanah air • Guru memberi penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme • Guru dan siswa melihat kesepakatan kelas yang sudah dibuat apakah ditambah atau dikurangi untuk disepakati bersama. • Guru memberi penguatan bahwa kesepakatan kelas yang dibuat akan menjadi keyakinan kelas yang ditanamkan untuk menumbuhkan budaya positif • Guru mengingatkan kembali untuk mengutamakan sikap disiplin agar cita-cita dapat tercapai • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat pembelajaran hari ini 	PPK - Religius PPK - Mandiri

Kegiatan Inti (50 menit)	Muatan Inovatif TPACK, PPK
<p>PERMAINAN ENKLEK</p> <p>Permainan engklek merupakan salah satu permainan yang telah lama dikenal di Indonesia. Dalam penelitian ini, engklek dimodifikasi untuk memasukkan elemen pembelajaran bahasa. Papan engklek diisi dengan kotak-kotak yang memuat kata-kata atau frasa tertentu. Siswa diminta untuk melompat ke kotak yang ditentukan sambil membaca kata yang tertulis di dalamnya. Setelah itu, mereka harus menyusun kalimat berdasarkan kata tersebut. Aktivitas ini tidak hanya melibatkan fisik tetapi juga kognitif siswa, yang berperan penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa mereka.</p> <p>Keunggulan permainan engklek terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dengan membaca kata-kata yang tertulis di papan, siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka secara bertahap. Selain itu, permainan ini juga melibatkan koordinasi motorik dan kognitif, yang membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis saat menyusun kalimat. Siswa diajak untuk berpikir secara logis dan kreatif dalam menyusun kalimat yang masuk akal dan sesuai dengan konteks.</p> <p>Contoh praktis dari penerapan permainan ini adalah ketika siswa diberikan kata "pohon" dan "hijau" pada kotak yang berbeda. Mereka harus melompat ke kotak tersebut dan kemudian menyusun kalimat seperti "Pohon itu berwarna hijau." Proses ini tidak hanya memperkaya kosa kata mereka tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam menyusun kalimat yang benar secara gramatikal</p> <p>PETAK UMPET</p> <p>Permainan petak umpet, yang biasanya dimainkan dalam konteks rekreasi, dimodifikasi untuk tujuan pembelajaran bahasa. Dalam versi ini, siswa yang bertugas sebagai "penjaga" diberi tanggung jawab untuk mengajukan pertanyaan</p>	<p>PPK – Bernalar kritis</p> <p>PPK – Bergotong royong</p> <p>PPK – Mandiri</p>

kepada siswa lain yang bersembunyi. Pertanyaan-pertanyaan ini berkaitan dengan materi pembelajaran, seperti meminta siswa untuk menceritakan pengalaman pribadi atau menjawab soal cerita. Aktivitas ini melatih siswa untuk berbicara dan mendengar secara aktif, dua keterampilan penting dalam berbahasa.

Keunggulan dari permainan petak umpet adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengar siswa. Dengan berpartisipasi dalam dialog interaktif ini, siswa dapat melatih kemampuan berbicara mereka dalam suasana yang tidak menegangkan. Selain itu, permainan ini juga melibatkan interaksi sosial yang dapat memperkuat rasa percaya diri siswa. Mereka belajar untuk berkomunikasi dengan teman-teman sekelasnya, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka.

Sebagai contoh, selama permainan, seorang siswa mungkin ditanya, "Ceritakan tentang liburan terakhirmu." Siswa yang bersembunyi harus keluar dan menjawab pertanyaan tersebut, yang mendorong mereka untuk berpikir dan berbicara secara spontan. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara mereka tetapi juga membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan mendengarkan aktif ketika mereka harus memahami pertanyaan yang diajukan.

Kegiatan Penutup (10 menit)	Muatan Inovatif TPACK, PPK												
<p>1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung</p> <div data-bbox="204 394 1190 1039" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; background-color: #f9f9f9;"> <div style="text-align: center; background-color: #4a90e2; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 10px; border-radius: 5px;"> Refleksi Pembelajaran </div> <p>Petunjuk pengisian</p> <ul style="list-style-type: none"> Berilah gambar pada kolom yang sesuai dengan perasaanmu pada saat mengikuti pembelajaran. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #c00000; color: white; padding: 5px;">Pernyataan</th> <th style="background-color: #ffc107; padding: 5px;"></th> <th style="background-color: #ffc107; padding: 5px;"></th> <th style="background-color: #ffc107; padding: 5px;"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #f8d7da; padding: 5px;">Perasaanmu ketika mengikuti pembelajaran hari ini</td> <td style="background-color: #f8d7da; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="background-color: #f8d7da; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="background-color: #f8d7da; width: 30px; height: 30px;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #f8d7da; padding: 5px;">Pemahamanmu ketika mencari gambar</td> <td style="background-color: #f8d7da; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="background-color: #f8d7da; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="background-color: #f8d7da; width: 30px; height: 30px;"></td> </tr> </tbody> </table> </div> <p>2. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran</p> <p>3. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.</p> <p>4. Guru menginformasikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya</p> <p>5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama peserta didik.</p>	Pernyataan				Perasaanmu ketika mengikuti pembelajaran hari ini				Pemahamanmu ketika mencari gambar				<p><i>Collaboration</i></p> <p><i>Content</i></p> <p><i>Knowledge (CK)</i></p> <p><i>Communication</i></p> <p><i>PPK – Religius</i></p>
Pernyataan													
Perasaanmu ketika mengikuti pembelajaran hari ini													
Pemahamanmu ketika mencari gambar													

Warukkalong,..... 2024

Mengetahui,
Kepala SDN Warukkalong 1

Guru Kelas IV,

SULASTRI, S.Pd
NIP. 19690131 199202 2 002

SRI WAHYUNI, S.Pd
NIP. 197104102006042032

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM MODUL	
A. Identitas Penulis	
Nama Penyusun	: Sri Wahyuni, S.Pd
Satuan Pendidikan	: SDN Warukkalong 1
Jenjang / Kelas / Semester	: SD / IV / Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2024 / 2025
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase	: B
Bab 1	: Permaian Tradisional
Topik A	: Menyimak, membaca, berbicara, menulis
Alokasi Waktu	: 2 Jam Pelajaran (1 jam pelajaran: 35 menit)
B. Profil Pelajar Pancasila	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia	
2. Bergotong Royong	
3. Mandiri	
4. Bernalar Kritis	
5. Kreatif	
C. Peserta Didik	
Target Peserta Didik	: Peserta didik regular/tipikal
Jumlah Peserta Didik	: 15 Peserta didik
D. Model Pembelajaran	
Moda	: Tatap muka
Pendekatan	: Sainifik TPACK
Model	: Pembelajaran berbasis Inquiry
Metode	: Ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi, permainan
E. Sarana dan Prasarana	
Media	: Laptop/Chromebook, proyektor, speaker, jaringan Internet, media bermain

Sumber Belajar	: Buku Guru dan Buku Siswa Matematika Kelas I Kurikulum Merdeka Belajar
Alat dan Bahan	: Media kongkret permainan tradisional
	: Perlengkapan peserta didik <ul style="list-style-type: none"> - Gambar - Alat tulis

F. Kompetensi Prasyarat (Kompetensi Awal)

Kompetensi prasyarat sebelum mempelajari materi ini, yaitu:
Menyimak, membacara, berbicara, menulis

KOMPONEN INTI

A. Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian Pembelajaran Matematika Fase B (Kelas IV) Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.
Membacara	Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.
Berbicara	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mengajukan dan menanggapi

	pertanyaan, jawaban, pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tata caranya. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beraneka ragam.
Menulis	Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegak bersambung.

B. Tujuan Pembelajaran

- 1.1 Membandingkan ciri khusus dan sifat tokoh dalam teks menggunakan diagram Venn (menyimak)
- 2.1 Menjelaskan kembali informasi, ide pokok, dan ide pendukung dalam teks (membaca)
- 3.1 Menceritakan perbandingan dan pendapat tentang ciri khusus serta sifat tokoh dalam teks (berbicara)
- 4.1 Menulis teks deskripsi menggunakan kata sifat, imbuhan *pe-*, dan kalimat majemuk setara (menulis)

C. Alur Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat membandingkan ciri khusus dan sifat tokoh dalam teks menggunakan diagram Venn (menyimak)
2. Peserta didik dapat menjelaskan kembali informasi, ide pokok, dan ide pendukung dalam teks (membaca)
3. Peserta didik dapat menceritakan perbandingan dan pendapat tentang ciri khusus serta sifat tokoh dalam teks (berbicara)
4. Peserta didik dapat menulis teks deskripsi menggunakan kata sifat, imbuhan *pe-*, dan kalimat majemuk setara (menulis)

D. Konten Esensial

Mengenal konsep menyimak, membaca, berbicara dan menulis

E. Pemahaman Bermakna

Pada topik ini peserta didik diajak mengenal konsep menyimak, membaca, berbicara dan menulis dengan metode permainan tradisional

F. Pertanyaan Pemantik

Guru memperlihatkan gambar permainan tradisional

G. Asesmen

1. Asesmen diagnostic: Tes Kognitif (berupa tes tertulis) dan atau nonkognitif sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal peserta didik.
2. Asesmen formatif: mengumpulkan data kemajuan peserta didik dalam menguasai kompetensi yang akan dicapai (pertanyaan lisan atau observasi) dan interpretasi untuk rencana tindak lanjut pembelajaran berikutnya.

H. Kegiatan Pembelajaran	
SIKLUS 2	
Kegiatan	Muatan Inovatif TPACK, PPK
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berbaris didepan kelas menyiapkan diri untuk masuk kedalam kelas • Siswa memilih perasaan hari ini dan bersalaman dengan guru untuk masuk kedalam kelas • Guru membuka aktifitas rutin kelas (Menyapa, berdoa, mengecek kehadiran siswa) • Siswa bersama dengan guru menyanyikan lagu indonesia raya dan memberi hormat kepada bendera merah putih • Siswa menyanyikan lagu nasional sebagai bentuk cinta terhadap tanah air • Guru memberi penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme • Guru dan siswa melihat kesepakatan kelas yang sudah dibuat apakah ditambah atau dikurangi untuk disepakati bersama. • Guru memberi penguatan bahwa kesepakatan kelas yang dibuat akan menjadi keyakinan kelas yang ditanamkan untuk menumbuhkan budaya positif • Guru mengingatkan kembali untuk mengutamakan sikap disiplin agar cita-cita dapat tercapai • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat pembelajaran hari ini 	PPK - Religius PPK - Mandiri

Kegiatan Inti (50 menit)	Muatan Inovatif TPACK, PPK
<p>Permainan Ular Naga</p> <p>Permainan ular naga merupakan permainan yang melibatkan nyanyian dan dialog sederhana yang diulang-ulang. Dalam konteks pembelajaran bahasa, guru dapat memodifikasi lagu tradisional yang digunakan dalam permainan ini dengan memasukkan unsur pembelajaran seperti sinonim, antonim, atau istilah baru. Permainan ini sangat efektif untuk melatih pengucapan dan penghafalan, dua aspek penting dalam penguasaan bahasa.</p> <p>Keunggulan dari permainan ular naga adalah kemampuannya untuk mempermudah penguasaan kosa kata baru. Melalui nyanyian dan pengulangan, siswa dapat dengan mudah mengingat kata-kata baru dan artinya. Selain itu, permainan ini juga meningkatkan keterampilan mendengarkan dan berbicara siswa. Dengan menyanyikan lagu dan berdialog dengan teman-teman sekelasnya, siswa dapat melatih pengucapan dan intonasi mereka dalam suasana yang menyenangkan.</p> <p>Sebagai contoh, selama permainan, guru dapat memperkenalkan kata-kata baru seperti "bunga" dan "mekar" dalam lagu. Siswa kemudian menyanyikan lagu tersebut sambil bergerak dalam formasi ular naga, yang membantu mereka dalam mengingat kata-kata baru tersebut. Proses ini tidak hanya meningkatkan penguasaan kosa kata mereka tetapi juga mengintegrasikan unsur seni dan budaya dalam pembelajaran, yang dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan berkesan.</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan elemen kompetisi ringan, kreativitas, dan interaksi verbal cenderung lebih menarik bagi siswa. Selain itu, penggunaan media tambahan seperti kartu kata atau cerita pendek dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Misalnya, dalam permainan engklek, kartu kata dapat digunakan untuk menambah variasi kata</p>	<p>PPK – Bernalar kritis</p> <p>PPK – Bergotong royong</p> <p>PPK – Mandiri</p>

yang harus dibaca oleh siswa. Dalam permainan petak umpet, cerita pendek dapat digunakan sebagai bahan pertanyaan yang diajukan oleh penjaga.

Secara keseluruhan, penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas IV di SD Negeri Warukkalong 1. Permainan-permainan ini tidak hanya memberikan suasana belajar yang menyenangkan tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berbahasa mereka secara menyeluruh. Dengan melibatkan elemen fisik, kognitif, dan sosial, permainan ini menawarkan pendekatan holistik yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam kesimpulan, penggunaan permainan tradisional sebagai metode pembelajaran bahasa menawarkan banyak manfaat bagi siswa. Selain meningkatkan keterampilan berbahasa, permainan ini juga membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan kognitif siswa. Dengan memanfaatkan permainan tradisional, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan agar metode ini diterapkan secara lebih luas di berbagai sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar.

Permainan ular naga

Permainan engklek merupakan salah satu permainan yang telah lama dikenal di Indonesia. Dalam penelitian ini, engklek dimodifikasi untuk memasukkan elemen pembelajaran bahasa. Papan engklek diisi dengan kotak-kotak yang memuat kata-kata atau frasa tertentu. Siswa diminta untuk melompat ke kotak yang ditentukan sambil membaca kata yang tertulis di dalamnya. Setelah itu, mereka harus menyusun kalimat berdasarkan kata tersebut. Aktivitas ini tidak hanya melibatkan fisik tetapi juga kognitif siswa, yang berperan penting

dalam pengembangan keterampilan berbahasa mereka.

Keunggulan permainan engklek terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dengan membaca kata-kata yang tertulis di papan, siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka secara bertahap. Selain itu, permainan ini juga melibatkan koordinasi motorik dan kognitif, yang membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis saat menyusun kalimat. Siswa diajak untuk berpikir secara logis dan kreatif dalam menyusun kalimat yang masuk akal dan sesuai dengan konteks.

Contoh praktis dari penerapan permainan ini adalah ketika siswa diberikan kata "pohon" dan "hijau" pada kotak yang berbeda. Mereka harus melompat ke kotak tersebut dan kemudian menyusun kalimat seperti "Pohon itu berwarna hijau." Proses ini tidak hanya memperkaya kosa kata mereka tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam menyusun kalimat yang benar secara gramatikal

Kegiatan Penutup (10 menit)	Muatan Inovatif TPACK, PPK												
<p>1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung</p> <div data-bbox="204 394 1190 1039" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; background-color: #f9f9f9;"> <div style="text-align: center; background-color: #4a90e2; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> Refleksi Pembelajaran </div> <p>Petunjuk pengisian</p> <ul style="list-style-type: none"> Berilah gambar pada kolom yang sesuai dengan perasaanmu pada saat mengikuti pembelajaran. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #c00000; color: white;">Pernyataan</th> <th style="background-color: #ffc107;"></th> <th style="background-color: #ffc107;"></th> <th style="background-color: #ffc107;"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #f8d7da;">Perasaanmu ketika mengikuti pembelajaran hari ini</td> <td style="background-color: #f8d7da;"></td> <td style="background-color: #f8d7da;"></td> <td style="background-color: #f8d7da;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #f8d7da;">Pemahamanmu ketika mencari gambar</td> <td style="background-color: #f8d7da;"></td> <td style="background-color: #f8d7da;"></td> <td style="background-color: #f8d7da;"></td> </tr> </tbody> </table> </div> <p>2. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran</p> <p>3. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.</p> <p>4. Guru menginformasikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya</p> <p>5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama peserta didik.</p>	Pernyataan				Perasaanmu ketika mengikuti pembelajaran hari ini				Pemahamanmu ketika mencari gambar				<p><i>Collaboration</i></p> <p><i>Content</i></p> <p><i>Knowledge (CK)</i></p> <p><i>Communication</i></p> <p><i>PPK – Religius</i></p>
Pernyataan													
Perasaanmu ketika mengikuti pembelajaran hari ini													
Pemahamanmu ketika mencari gambar													

Warukkalong,..... 2024

Mengetahui,
Kepala SDN Warukkalong 1

Guru Kelas IV,

SULASTRI, S.Pd
NIP. 19690131 199202 2 002

SRI WAHYUNI, S.Pd
NIP. 197104102006042032

DAFTAR NILAI
SD NEGERI WARUKKALONG 1
TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Jenis Rombel: Kelas Utama - Nama Rombel: Kelas 4 - Semester Ganjil - Wali Kelas: Sri Wahyuni

NOMOR		NAMA SISWA	L/P	ASPEK KETERAMPILAN			
URUT	NISN / NIS			NILAI AWAL			
				BERBICARA	MEMBACA	MENDENGAR	MENULIS
1	0155180675 / 2592	AFIFA RAFA FITIA	P	68	70	75	50
2	0144103192 / 2593	ARSYIL AGUERO FIRDAUS	L	67	62	78	64
3	0149194134 / 2594	ASYIFA PUTRI ARLYNCA	P	66	66	68	61
4	0142027052 / 2614	BIMA ADHYASTHA SAKTI	L	64	70	70	62
5	0145400300 / 2595	DAFFA IBNU HAFIDZ	L	61	70	64	55
6	0144098092 / 2596	ELVINA KEISHA AQILLA NIKKO	P	63	70	70	68
7	0149061234 / 2597	FAKRIY RAMADHANI	L	66	61	70	58
8	3176067739 / 2598	FIRDAUS BAYU KURNIA PUTRA	L	68	66	78	64
9	0147491274 / 2599	GURUH YANG PRIYATNO	L	70	70	64	58
10	0148912505 / 2600	KEISHA NOVIA ZAHRA	P	64	70	61	67
11	0155560724 / 2601	MARCHEL ZHIA PRIMA	L	61	70	63	50
12	0143722867 / 2602	MUHAMMAD FAHZA ATHAILLAH YUSUF	L	62	70	70	64
13	0149007331 / 2603	REYVANO ALFARESQY FARENDRU	L	67	70	68	61
14	0141429449 / 2628	SABRINA PAMELA ARDIONA JESSLYN	P	68	72	70	55
15	0141786971 / 2605	WEIKAL NOVA PRATAMA	L	60	64	75	66
NILAI RATA-RATA				65	68	70	60

Wali Kelas IV

Sri Wahyuni, S.Pd
NIP.197104102006042032

DAFTAR NILAI SIKLUS 1
SD NEGERI WARUKKALONG 1
TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Jenis Rombel: Kelas Utama - Nama Rombel: Kelas 4 - Semester Ganjil - Wali Kelas: Sri Wahyuni

NOMOR		NAMA SISWA	L/P	ASPEK KETERAMPILAN			
URUT	NISN / NIS			NILAI AWAL			
				BERBICARA	MEMBACA	MENDENGAR	MENULIS
1	0155180675 / 2592	AFIFA RAFA FITIA	P	75	75	75	61
2	0144103192 / 2593	ARSYIL AGUERO FIRDAUS	L	78	80	70	66
3	0149194134 / 2594	ASYIFA PUTRI ARLYNCA	P	75	75	80	70
4	0142027052 / 2614	BIMA ADHYASTHA SAKTI	L	70	75	80	70
5	0145400300 / 2595	DAFFA IBNU HAFIDZ	L	64	77	70	70
6	0144098092 / 2596	ELVINA KEISHA AQILLA NIKKO	P	70	70	80	70
7	0149061234 / 2597	FAKRIY RAMADHANI	L	70	75	75	70
8	3176067739 / 2598	FIRDAUS BAYU KURNIA PUTRA	L	78	75	80	72
9	0147491274 / 2599	GURUH YANG PRIYATNO	L	70	78	75	64
10	0148912505 / 2600	KEISHA NOVIA ZAHRA	P	70	75	75	70
11	0155560724 / 2601	MARCHEL ZHIA PRIMA	L	75	70	77	62
12	0143722867 / 2602	MUHAMMAD FAHZA ATHAILLAH YUSUF	L	70	80	70	66
13	0149007331 / 2603	REYVANO ALFARESQY FARENDRU	L	77	70	75	70
14	0141429449 / 2628	SABRINA PAMELA ARDIONA JESSLYN	P	70	70	75	70
15	0141786971 / 2605	WEIKAL NOVA PRATAMA	L	75	80	78	70
NILAI RATA-RATA				72	75	76	68

Wali Kelas IV

Sri Wahyuni,S.Pd
NIP.197104102006042032

**DAFTAR NILAI SIKLUS 2
SD NEGERI WARUKKALONG 1
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Jenis Rombel: Kelas Utama - Nama Rombel: Kelas 4 - Semester Ganjil - Wali Kelas: Sri Wahyuni

NOMOR		NAMA SISWA	L/P	ASPEK KETERAMPILAN			
URUT	NISN / NIS			NILAI AWAL			
				BERBICARA	MEMBACA	MENDENGAR	MENULIS
1	0155180675 / 2592	AFIFA RAFA FITIA	P	75	80	85	80
2	0144103192 / 2593	ARSYIL AGUERO FIRDAUS	L	85	80	85	75
3	0149194134 / 2594	ASYIFA PUTRI ARLYNCA	P	90	80	90	75
4	0142027052 / 2614	BIMA ADHYASTHA SAKTI	L	80	85	80	77
5	0145400300 / 2595	DAFFA IBNU HAFIDZ	L	70	80	85	75
6	0144098092 / 2596	ELVINA KEISHA AQILLA NIKKO	P	80	80	90	75
7	0149061234 / 2597	FAKRIY RAMADHANI	L	85	80	90	75
8	3176067739 / 2598	FIRDAUS BAYU KURNIA PUTRA	L	80	85	85	78
9	0147491274 / 2599	GURUH YANG PRIYATNO	L	75	85	80	85
10	0148912505 / 2600	KEISHA NOVIA ZAHRA	P	75	75	85	80
11	0155560724 / 2601	MARCHEL ZHIA PRIMA	L	85	85	80	80
12	0143722867 / 2602	MUHAMMAD FAHZA ATHAILLAH YUSUF	L	70	90	85	80
13	0149007331 / 2603	REYVANO ALFARESQY FARENDRU	L	80	80	80	70
14	0141429449 / 2628	SABRINA PAMELA ARDIONA JESSLYN	P	85	85	85	80
15	0141786971 / 2605	WEIKAL NOVA PRATAMA	L	78	80	85	80
NILAI RATA-RATA				80	82	85	78

Wali Kelas IV

Sri Wahyuni, S.Pd
NIP.197104102006042032

Nama = Elvina
Kelas : 4
Nomer = 05/2 * 596

Sekolahku

Aku Sekolah di SDN Warukhalong I

Sekolah ku sangat indah, Sekolahku berhadap utara

Sekolahku berwarna hijau dan ada muhala berwarna kuning

Sekolahku terkenal karena keindahannya alam sekitarnya

Halaman lapangannya sangat luas, dekatnya lapangan ada gazebo

ISTIRAHAT

Waktu istirahat di sekolah dan waktu sholat

Aku istirahat ~~di kantin~~ di kantin, Saya beli jajan dan

Saya makan jajan di gazebo

Saya akan sholat bermari dulu dan aku sholat dhuhur

Habis sholat dhuhur pulang

Nama: FAHZA
Kelas: IV 4
Absen: 11/2602

Judul nya

Kegiatan sehari-hari

Aku dirumah membantu embah menyapu.

Aku dirumah membantu embah mencuci piring

Aku membantu mbah kung membuat kolam ikan

Aku dirumah membantu embah membikin emi goreng

Aku dirumah membantu mbah kung menyucikan motor

Aku membantu embah sehari-hari

Belajar setiap hari dan membantu embah yang apa disuruh embah

Nama = Jesslyn

KIS = 4/IV

Liburan yang seru

Setiap hari Sabtu dan Minggu saya berkunjung ke rumah nenek.

Di rumah nenek saya bermain bersama teman saya yang bernama Sinta.

Saya bermain air bersama Sinta, malamnya saya berangkat kemushola untuk mengaji bersama Sinta.

Beribut di rumah nenek sangatlah menyenangkan.

Besoknya saat malam hari saya pergi ke pasar malam.

Di pasar malam saya menaiki wahana kora-kora, biang lala, bom-bom car, dan roller coaster.

Di pasar malam sangat seru, bisa makan jajan dan bermain wahana.

Pulang dari pasar malam saya bersiap untuk tidur.

☐

Besoknya saya pagi-pagi jalan mengelilingi Alun-alun.

Setelah jalan-jalan saya bersiap-siap untuk pulang ke desa.

Liburan di rumah nenek sangatlah seru, ~~di~~ bisa bertemu teman baru.

Bisa juga menambah pengalaman seru yang baru.

SEKOLAH KU

Aku sekolah di SDN WARUKKALong I

lah ku berada di kabupaten Ngawi. kecamatan kwadungan
olah ku menghadap ke utara. Sekolah ku bersih dan indah
sekolah ku banyak tanaman yang hijau royo-royo. setiap hari senin Aku dan
teman-teman melaksanakan upacara

Aktifitas disekolah ku

Setiap hari Rabu dan jumat akudan teman-teman ku melaksanakan
Senam. Setelah senam kami semua melaksanakan salat dhda.
Setelah selesai salat aku dan teman-teman sekelasku masuk kelas
dan siap untuk belajar

Liburan

Liburan Sekolah aku akan pergi ke nganjuk
Dan liburan seminggu di sana bersama keluarga
Aku biasanya belajar bersama kakakku sangat menyenangkan
dan jika malam hari aku akan jalan-jalan dengan keluargaku

aku di pagi hari akan mandi, sarapan

dan lihat hp sebentar lalu aku main bersama temanku
dan belajar sebentar lalu saat siang hari aku tidur
dan setelah liburan berakhir aku akan pulang ke ngawi
untuk kembali bersekolah liburan yang menyenangkan

aku akan pergi sekolah dengan gembira

Saat pagi hari: aku akan mandi dan sarapan dan berangkat sekolah
hari pertama masuk sekolah akan MPLS hari pertama sekolah
kegiatan MPLS akan gotong royong dan tidak belajar
dan MPLS biasanya beberapa hari saja tapi tetap menyenangkan

Lampiran

DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN









