

LAMPIRAN

Lampiran 1 Ajar Modul Siklus I & Siklus II

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024
BAHASA INDONESIA SD KELAS III
SIKLUS I PERTEMUAN 1**

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Inriwani Ponto
Instansi	:	UPT SDN 4 Makale Utara
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024/2025
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	:	B / 3
Bab V	:	Perubahan Cuaca Sebagai Fenomena Alam
Sub Bab	:	B.Informasi tentang Cuaca dalam Teks dan Gambar
Alokasi Waktu	:	

B. KOMPETENSI AWAL

- 1.6 Peserta didik mampu mengidentifikasi informasi tentang cuaca dari teks dan gambar dengan benar.
- 4.11 peserta didik mampu menuliskan kembali informasi tentang cuaca berdasarkan teks dan gambar

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Mandiri;
- Kreatif;
- Bernalar kritis;

D. SARANA DAN PRASARANA

- Buku siswa: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023, Bahasa Indonesia: ESPS, SD Kelas III, Penulis: A. Indradi, Rahmah

- Purwahida
- Buku bacaan sesuai tema
- Alat tulis
- Perlengkapan untuk kegiatan kreativitas
- Media Papan Ular Tangga Literasi

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 24

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran tatap muka
- Model pembelajaran *Teams Games Tournament*

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Konten Capaian Pembelajaran :

Menyimak

- Guru membaca cerita pendek tentang "Perubahan Cuaca" sambil menunjukkan ilustrasi.

Membaca

- Siswa membaca teks yang sudah disediakan secara bergantian atau berkelompok.

Menulis

- Siswa menulis ringkasan cerita dengan menggunakan kata-kata sendiri.

Berdiskusi

- Guru memandu diskusi kelompok kecil tentang dampak cuaca dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan Pembelajaran :

1.6 Peserta didik mampu mengidentifikasi informasi tentang cuaca dari teks dan gambar dengan benar.

4.11 peserta didik mampu menuliskan kembali informasi tentang cuaca berdasarkan teks dan gambar

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Siswa memahami bahwa perubahan cuaca adalah bagian dari fenomena alam yang memengaruhi kehidupan sehari-hari dan penting untuk disikapi dengan bijak dan dapat dijelaskan melalui teks eksposisi.
- Bahasa membantu kita memahami dan mendeskripsikan fenomena tersebut.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa itu informasi?
- Dari mana informasi di dapatkan?

D. PERSIAPAN BELAJAR

Pada bab ini, guru menyiapkan media papan ular tangga literasi.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

Kegiatan Pendahuluan

Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik dan menanyakan kabar.	Siswa menjawab salam dari guru
Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran.	Siswa yang mengambil bagian maju ke depan berdoa
Guru mengecek kehadiran siswa.	Siswa yang hadir mengangkat tangan
Guru menyampaikan judul bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi.	Siswa mendengarkan guru menyampaikan judul Bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi.

Kegiatan Inti		
Langkah-Langkah Penerapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Ssiwa
Presentasi Kelas	Guru memberikan pelajaran kepada siswa dengan fokus pada siswa	Siswa menerima pelajaran baru dengan baik.
Kelompok (Tim)	Guru membagi siswa dalam kelompok yang terdiri dari 4 hingga 6 siswa berdasarkan bakat akademik, ras, agama, budaya, dan jenis kelamin. Guru menerima keragaman	Siswa berkumpul dengan anggota kelompoknya.
Permainan	Guru membuat pertanyaan dari materi untuk menguji pengetahuan siswa. Setelah itu, guru mengarahkan dan, membimbing jalannya permainan, mulai dari saat siswa mengacak dadu dan memainkan langkah sesuai angka dadu; guru memberikan kartu soal dan tantangan sesuai tempat perhentian; guru mengakhiri permainan jika salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .	Siswa mengacak dadu dan memainkan langkah sesuai angka dadu; jika peserta berhenti di tempat soal atau tantangan, siswa harus menjawab dan melakukan tantangan; siswa terlibat dalam diskusi kelompok tentang pertanyaan yang diberikan; siswa berhenti bermain saat salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .
Tumamen	Guru mengevaluasi permainan melalui penilaian. Jawaban yang benar menerima poin, sedangkan yang salah tidak. Pembelajaran memungkinkan berbagai cara untuk melakukannya	Siswa menyajikan materi yang mereka diskusikan dalam pelajaran
Penghargaan Kelompok	Guru memberikan hadiah sebagai penghargaan. Pemenang diumumkan oleh guru, yang kemudian memberikan hadiah kepada kelompok siswa dengan poin tertinggi.	Kelompok siswa yang akan menerima hadiah akan maju ke depan.

Kegiatan Penutup	
Aktivitas Guru	Aktivitas Ssiwa
Guru meminta peserta didik mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.	Siswa mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.
Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.	Siswa mendengarkan ulasan guru.
Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.	Siswa mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.
Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam yang di pimpin salah satu peserta didik	Peserta didik yang mengambil bagian maju kedepan untuk memimpin berdoa dan salam.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Aspek	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Kurang Baik (2)	Sangat Kurang (1)
Kognitif	Kemampuan siswa dalam menjelaskan dan memberi contoh dampak cuaca terhadap kehidupan sehari-hari.				
Afektif	Kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam diskusi kelompok dan menghargai pendapat orang lain.				

Psikomotor	Kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat dengan jelas dan menggunakan bahasa tubuh yang sesuai saat diskusi.				
------------	---	--	--	--	--

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku siswa: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023, Bahasa Indonesia: ESPS, SD Kelas III, Penulis: A. Indradi, Rahmah Purwahida
2. Susanto, A. (2017). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Gramedia.

Mengetahui:

Guru Kelas IIIa

Mahasiswa



Adriani Ruttu, S.Pd

NIP. 199402102019032015



Inriwani Ponto

NIM: 221118205

Kepala Sekolah

UPT SDN 4 Makale Utara



Erlawati Bako, S.Pd.

NIP. 197605302005022003

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023
BAHASA INDONESIA SD KELAS III
SIKLUS I PERTEMUAN 2**

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Inriwani Ponto
Instansi	:	UPT SDN 4 Makale Utara
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024/2025
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	:	B / 3
Bab V	:	Perubahan Cuaca Sebagai Fenomena Alam
Sub Bab	:	▪ 1. Kata Sifat
Alokasi Waktu	:	2.Kata Benda

B. KOMPETENSI AWAL

- 2.11 Peserta didik mengidentifikasi kata sifat dan kata depan
4.12 menulis teks eksposisi tentang cuaca menggunakan kata sifat dan kata depan yang tepat (menulis).

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Mandiri;
- Kreatif;
- Bernalar kritis;

D. SARANA DAN PRASARANA

- Buku siswa: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023, Bahasa Indonesia: ESPS, SD Kelas III, Penulis: A. Indradi, Rahmah Purwahida

- Buku bacaan sesuai tema
- Alat tulis
- Perlengkapan untuk kegiatan kreativitas
- Media Papan Ular Tangga Literasi

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 24

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran tatap muka
- Model pembelajaran *Teams Games Tournament*

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Konten Capaian Pembelajaran :

Menyimak

- Guru membaca cerita pendek tentang "Perubahan Cuaca" sambil menunjukkan ilustrasi.

Membaca

- Siswa membaca teks yang sudah disediakan secara bergantian atau berkelompok.

Menulis

- Siswa menulis ringkasan cerita dengan menggunakan kata-kata sendiri.

Berdiskusi

- Guru memandu diskusi kelompok kecil tentang dampak cuaca dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan Pembelajaran :

2.11 mengidentifikasi kata sifat dan kata depan.

4.12 menulis teks eksposisi tentang cuaca menggunakan kata sifat dan kata depan yang tepat (menulis).

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Siswa memahami bahwa perubahan cuaca adalah bagian dari fenomena alam yang memengaruhi kehidupan sehari-hari dan penting untuk disikapi dengan bijak dan dapat dijelaskan melalui teks eksposisi.
- Bahasa membantu kita memahami dan mendeskripsikan fenomena tersebut.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa itu kata sifat?
- Apa itu kata depan?

D. PERSIAPAN BELAJAR

Pada bab ini, guru menyiapkan media papan ular tangga literasi.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

Kegiatan Pendahuluan

Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik dan menanyakan kabar.	Siswa menjawab salam dari guru
Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran.	Siswa yang mengambil bagian maju ke depan berdoa
Guru mengecek kehadiran siswa.	Siswa yang hadir mengangkat tangan
Guru menyampaikan judul bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi.	Siswa mendengarkan guru menyampaikan judul Bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi.

Kegiatan Inti		
Langkah-Langkah Penerapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Ssiwa
Presentasi Kelas	Guru memberikan pelajaran kepada siswa dengan fokus pada siswa	Siswa menerima pelajaran baru dengan baik.
Kelompok (Tim)	Guru membagi siswa dalam kelompok yang terdiri dari 4 hingga 6 siswa berdasarkan bakat akademik, ras, agama, budaya, dan jenis kelamin. Guru menerima keragaman	Siswa berkumpul dengan anggota kelompoknya.
Permainan	Guru membuat pertanyaan dari materi untuk menguji pengetahuan siswa. Setelah itu, guru mengarahkan dan membimbing jalannya permainan, mulai dari saat siswa mengacak dadu dan memainkan langkah sesuai angka dadu; guru memberikan kartu soal dan tantangan sesuai tempat perhentian; guru mengakhiri permainan jika salah satu kelompok berhasil mencapai garis finish.	Siswa mengacak dadu dan memainkan langkah sesuai angka dadu; jika peserta berhenti di tempat soal atau tantangan, siswa harus menjawab dan melakukan tantangan; siswa terlibat dalam diskusi kelompok tentang pertanyaan yang diberikan; siswa berhenti bermain saat salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .
Turnamen	Guru mengevaluasi permainan melalui penilaian. Jawaban yang benar menerima poin, sedangkan yang salah tidak. Pembelajaran memungkinkan berbagai cara untuk melakukannya	Siswa menyajikan materi yang mereka diskusikan dalam pelajaran
Penghargaan Kelompok	Guru memberikan hadiah sebagai penghargaan. Pemenang diumumkan oleh guru, yang kemudian memberikan hadiah kepada kelompok siswa dengan poin tertinggi.	Kelompok siswa yang akan menerima hadiah akan maju ke depan.
Kegiatan Penutup		
Aktivitas Guru		Aktivitas Ssiwa
Guru meminta peserta didik mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.		Siswa mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.

Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.	Siswa mendengarkan ulasan guru.
Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.	Siswa mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.
Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam yang di pimpin salah satu peserta didik	Peserta didik yang mengambil bagian maju kedepan untuk memimpin berdoa dan salam.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Aspek	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Kurang Baik (2)	Sangat Kurang (1)
Kognitif	Kemampuan siswa dalam menjelaskan dan memberi contoh dampak cuaca terhadap kehidupan sehari-hari.				
Afektif	Kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam diskusi kelompok dan menghargai pendapat orang lain.				
Psikomotor	Kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat dengan jelas dan menggunakan bahasa tubuh yang sesuai saat diskusi				

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Buku siswa: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023, Bahasa Indonesia: ESPS, SD Kelas III, Penulis: A. Indradi, Rahmah Purwahida
- Susanto, A. (2017). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Gramedia.

Mengetahui:

Guru Kelas IIIa

Mahasiswa


Adriani Ruttu, S.Pd

NIP. 199402102019032015



Inriwani Ponto

NIM: 221118205

Kepala Sekolah

UPT SDN 4 Makale Utara



Erlawati Bako, S.Pd.

NIP. 197605302005022003

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023
BAHASA INDONESIA SD KELAS III
SIKLUS I PERTEMUAN 3**

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Inriwani Ponto
Instansi	:	UPT SDN 4 Makale Utara
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024/2025
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	:	B / 3
Bab V	:	Perubahan Cuaca Sebagai Fenomena Alam
Sub Bab	:	C.3. Imbuhan <i>di-</i>
Alokasi Waktu	:	

B. KOMPETENSI AWAL

- 1.7 Peserta didik mampu mengidentifikasi imbuhan *di-*
2.11.1 Peserta didik mampu mengidentifikasi membedakan kata depan *di* dan imbuhan *di-* (membaca).

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Mandiri;
- Kreatif;
- Bernalar kritis;

D. SARANA DAN PRASARANA

- Buku siswa: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023, Bahasa Indonesia: ESPS, SD Kelas III, Penulis: A. Indradi, Rahmah Purwahida
- Buku bacaan sesuai tema
- Alat tulis
- Perlengkapan untuk kegiatan kreativitas
- Media Papan Ular Tangga Literasi

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 24

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran tatap muka
- Model pembelajaran *Teams Games Tournament*

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Konten Capaian Pembelajaran :

Menyimak

- Guru membaca cerita pendek tentang "Perubahan Cuaca" sambil menunjukkan ilustrasi.

Membaca

- Siswa membaca teks yang sudah disediakan secara bergantian atau berkelompok.

Menulis

- Siswa menulis ringkasan cerita dengan menggunakan kata-kata sendiri.

Berdiskusi

- Guru memandu diskusi kelompok kecil tentang dampak cuaca dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan Pembelajaran :

- 1.7 Peserta didik mampu mengidentifikasi imbuhan *di-*
- 2.11.1 Peserta didik mampu mengidentifikasi membedakan kata depan *di* dan imbuhan *di-* (membaca).

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Siswa memahami bahwa perubahan cuaca adalah bagian dari fenomena alam yang memengaruhi kehidupan sehari-hari dan penting untuk disikapi dengan bijak dan dapat

dijelaskan melalui teks eksposisi.

- Bahasa membantu kita memahami dan mendeskripsikan fenomena tersebut.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa itu imbuhan *di-* ?

D. PERSIAPAN BELAJAR

Pada bab ini, guru menyiapkan media papan ular tangga literasi.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

Kegiatan Pendahuluan

Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik dan menanyakan kabar.	Siswa menjawab salam dari guru
Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran.	Siswa yang mengambil bagian maju ke depan berdoa
Guru mengecek kehadiran siswa.	Siswa yang hadir mengangkat tangan
Guru menyampaikan judul bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi.	Siswa mendengarkan guru menyampaikan judul Bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi.

Kegiatan Inti

Langkah-Langkah Penerapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Ssiwa
Presentasi Kelas	Guru memberikan pelajaran kepada siswa dengan fokus pada siswa	Siswa menerima pelajaran baru dengan baik dan guru memperkenalkan media papan ular tangga literasi.
	Guru membagi siswa dalam kelompok	Siswa berkumpul dengan anggota

Kelompok (Tim)	yang terdiri dari 4 hingga 6 siswa berdasarkan bakat akademik, ras, agama, budaya, dan jenis kelamin. Guru menerima keragaman	kelompoknya.
Permainan	Guru membuat pertanyaan dari materi untuk menguji pengetahuan siswa. Setelah itu, guru mengarahkan dan membimbing jalannya permainan, mulai dari saat siswa mengacak dadu dan memainkan langkah sesuai angka dadu; guru memberikan kartu soal dan tantangan sesuai tempat perhentian; guru mengakhiri permainan jika salah satu kelompok berhasil mencapai garis finish.	Siswa mengacak dadu dan memainkan langkah sesuai angka dadu; jika peserta berhenti di tempat soal atau tantangan, siswa harus menjawab dan melakukan tantangan; siswa terlibat dalam diskusi kelompok tentang pertanyaan yang diberikan; siswa berhenti bermain saat salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .
Turnamen	Guru mengevaluasi permainan melalui penilaian. Jawaban yang benar menerima poin, sedangkan yang salah tidak. Pembelajaran memungkinkan berbagai cara untuk melakukannya	Siswa menyajikan materi yang mereka diskusikan dalam pelajaran
Penghargaan Kelompok	Guru memberikan hadiah sebagai penghargaan. Pemenang diumumkan oleh guru, yang kemudian memberikan hadiah kepada kelompok siswa dengan poin tertinggi.	Kelompok siswa yang akan menerima hadiah akan maju ke depan.
Guru membagikan LKPD kepada siswa untuk dikerjakan.		Siswa mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru.

Kegiatan Penutup

Aktivitas Guru	Aktivitas Ssiwa
Guru meminta peserta didik mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.	Siswa mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.
Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.	Siswa mendengarkan ulasan guru.
Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan-	Siswa mengambil kesimpulan-kesimpulan dari

kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.	apa yang sudah dipelajari hari ini.
Guru menutup pembelajaran dengan meminta salah satu peserta didik maju memimpin doa dan salam.	Peserta didik yang mengambil bagian maju kedepan untuk memimpin berdoa dan salam.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Aspek	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Kurang Baik (2)	Sangat Kurang (1)
Kognitif	Kemampuan siswa dalam menjelaskan dan memberi contoh dampak cuaca terhadap kehidupan sehari-hari.				
Afektif	Kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam diskusi kelompok dan menghargai pendapat orang lain.				
Psikomotor	Kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat dengan jelas dan menggunakan bahasa tubuh yang sesuai saat diskusi.				

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku siswa: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik

Indonesia, 2023, Bahasa Indonesia: ESPS, SD Kelas III, Penulis: A. Indradi, Rahmah Purwahida

2. Susanto, A. (2017). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Gramedia.

Mengetahui:

Guru Kelas IIIa

Mahasiswa



Adriani Ruttu, S.Pd

NIP. 199402102019032015



Inriwani Ponto

NIM: 221118205

Kepala Sekolah

UPT SDN 4 Makale Utara



Erlawati Bako, S.Pd

NIP. 197605302005022003

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024
BAHASA INDONESIA SD KELAS III
SIKLUS II PERTEMUAN 1**

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Inriwani Ponto
Instansi	:	UPT SDN 4 Makale Utara
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024/2025
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	:	B / 3
Bab VI	:	Caraku Memanfaatkan Energi
Sub Bab	:	A. Kata-Kata tentang Energi
Alokasi Waktu	:	2JP

B. KOMPETENSI AWAL

- 2.12 peserta didik mampu mengidentifikasi kata-kata dan makna kata-kata baru tentang energi yang dibaca.
- 4.13 peserta didik mampu menuliskan kata-kata tentang energi dalam kalimat.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Kreatif;
- Bernalar kritis;
- Bergotong royong;

D. SARANA DAN PRASARANA

- Buku siswa: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023, Bahasa Indonesia: ESPS, SD Kelas III, Penulis: A. Indradi, Rahmah Purwahida
- Buku bacaan sesuai tema
- Alat tulis
- Perlengkapan untuk kegiatan kreativitas
- Media Papan Ular Tangga Literasi

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami

materi ajar.

- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 24

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran tatap muka
- Model pembelajaran *Teams Games Tournament*

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Konten Capaian Pembelajaran :

Menyimak

- Guru membaca cerita pendek tentang "Perubahan Cuaca" sambil menunjukkan ilustrasi.

Membaca

- Siswa membaca teks yang sudah disediakan secara bergantian atau berkelompok.

Menulis

- Siswa menulis ringkasan cerita dengan menggunakan kata-kata sendiri.

Berdiskusi

- Guru memandu diskusi kelompok kecil tentang dampak cuaca dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan Pembelajaran :

- 1.12 Mengidentifikasi kata-kata dan makna kata-kata baru tentang energi yang dibaca.
- 4.13 menulis kata-kata dalam kalimat.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Siswa memahami bahwa perubahan energi adalah bagian dari fenomena alam yang memengaruhi kehidupan sehari-hari dan penting untuk disikapi dengan bijak dan dapat

dijelaskan melalui teks eksposisi.

- Bahasa membantu kita memahami dan mendeskripsikan fenomena tersebut.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah yang kamu ketahui tentang energi?
2. Energi apa saja yang kamu tahu?

D. PERSIAPAN BELAJAR

Pada bab ini, guru menyiapkan media papan ular tangga literasi.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

Kegiatan Pendahuluan

Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik dan menanyakan kabar.	Siswa menjawab salam dari guru
Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran.	Siswa yang mengambil bagian maju ke depan berdoa
Guru mengecek kehadiran siswa.	Siswa yang hadir mengangkat tangan
Guru menyampaikan judul bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi.	Siswa mendengarkan guru menyampaikan judul Bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi.

Kegiatan Inti

Langkah-Langkah Penerapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Ssiwa
Presentasi Kelas	Guru memberikan pelajaran kepada siswa dengan fokus pada siswa	Siswa menerima pelajaran baru dengan baik.
Kelompok (Tim)	Guru membagi siswa dalam kelompok yang terdiri dari 4 hingga 6 siswa berdasarkan bakat akademik, ras, agama, budaya, dan jenis kelamin. Guru	Siswa berkumpul dengan anggota kelompoknya.

	menerima keragaman	
Permainan	Guru membuat pertanyaan dari materi untuk menguji pengetahuan siswa. Setelah itu, guru mengarahkan dan membimbing jalannya permainan, mulai dari saat siswa mengacak dadu dan memainkan langkah sesuai angka dadu; guru memberikan kartu soal dan tantangan sesuai tempat perhentian; guru mengakhiri permainan jika salah satu kelompok berhasil mencapai garis finish.	Siswa mengacak dadu dan memainkan langkah sesuai angka dadu; jika peserta berhenti di tempat soal atau tantangan, siswa harus menjawab dan melakukan tantangan; siswa terlibat dalam diskusi kelompok tentang pertanyaan yang diberikan; siswa berhenti bermain saat salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .
Tumamen	Guru mengevaluasi permainan melalui penilaian. Jawaban yang benar menerima poin, sedangkan yang salah tidak. Pembelajaran memungkinkan berbagai cara untuk melakukannya	Siswa menyajikan materi yang mereka diskusikan dalam pelajaran
Penghargaan Kelompok	Guru memberikan hadiah sebagai penghargaan. Pemenang diumumkan oleh guru, yang kemudian memberikan hadiah kepada kelompok siswa dengan poin tertinggi.	Kelompok siswa yang akan menerima hadiah akan maju ke depan.

Kegiatan Penutup

Aktivitas Guru	Aktivitas Ssiwa
Guru meminta peserta didik mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.	Siswa mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.
Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.	Siswa mendengarkan ulasan guru.
Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.	Siswa mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.
Guru menutup pembelajaran dengan meminta salah satu peserta didik maju memimpin doa	Peserta didik yang mengambil bagian maju kedepan untuk memimpin berdoa dan salam.

dan salam.					
f. ASESMEN / PENILAIAN					
Aspek	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Kurang Baik (2)	Sangat Kurang (1)
Kognitif	Kemampuan siswa dalam menjelaskan dan memberi contoh dampak cuaca terhadap kehidupan sehari-hari.				
Afektif	Kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam diskusi kelompok dan menghargai pendapat orang lain.				
Psikomotor	Kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat dengan jelas dan menggunakan bahasa tubuh yang sesuai saat diskusi.				
DAFTAR PUSTAKA					
DAFTAR PUSTAKA					
1. Buku siswa: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023, Bahasa Indonesia: ESPS, SD Kelas III. Penulis: A. Indradi, Rahmah					

Purwahida

2. Susanto, A. (2017). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Gramedia.

Mengetahui:

Guru Kelas IIIa

Mahasiswa



Adriani Ruttu, S.Pd

NIP. 199402102019032015



Inriwani Ponto

NIM: 221118205

Kepala Sekolah

UPT SDN 4 Makale Utara



Erlawati Bako, S.Pd

NIP. 197605302005022003

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023
BAHASA INDONESIA SD KELAS III
SIKLUS II PERTEMUAN 2**

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Inriwani Ponto
Instansi	:	UPT SDN 4 Makale Utara
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024/2025
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	:	B / 3
Bab VI	:	Caraku Memanfaatkan Energi
Sub Bab	:	B.Kalimat Efektif dan Kosakata Baku dalam Teks
Alokasi Waktu	:	

B. KOMPETENSI AWAL

2.13 Peserta didik mengidentifikasi kalimat efektif dan kosakata baku dalam teks.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Mandiri;
- Kreatif;
- Bernalar kritis;

D. SARANA DAN PRASARANA

- Buku siswa: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023, Bahasa Indonesia: ESPS, SD Kelas III, Penulis: A. Indradi, Rahmah Purwahida
- Buku bacaan sesuai tema
- Alat tulis
- Perlengkapan untuk kegiatan kreativitas
- Media Papan Ular Tangga Literasi

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu

mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 24

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran tatap muka
- Model pembelajaran *Teams Games Tournament*

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Konten Capaian Pembelajaran :

Menyimak

- Guru membaca cerita pendek tentang "Perubahan Cuaca" sambil menunjukkan ilustrasi.

Membaca

- Siswa membaca teks yang sudah disediakan secara bergantian atau berkelompok.

Menulis

- Siswa menulis ringkasan cerita dengan menggunakan kata-kata sendiri.

Berdiskusi

- Guru memandu diskusi kelompok kecil tentang dampak cuaca dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan Pembelajaran :

2.13 Mengidentifikasi kalimat efektif dan kosakata baku dalam teks.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Siswa memahami bahwa perubahan energi adalah bagian dari fenomena alam yang memengaruhi kehidupan sehari-hari dan penting untuk disikapi dengan bijak dan dapat dijelaskan melalui teks eksposisi.
- Bahasa membantu kita memahami dan mendeskripsikan fenomena tersebut.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa itu kalimat efektif?

D. PERSIAPAN BELAJAR

Pada bab ini, guru menyiapkan media papan ular tangga literasi.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

Kegiatan Pendahuluan

Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik dan menanyakan kabar.	Siswa menjawab salam dari guru
Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran.	Siswa yang mengambil bagian maju ke depan berdoa
Guru mengecek kehadiran siswa.	Siswa yang hadir mengangkat tangan
Guru menyampaikan judul bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi.	Siswa mendengarkan guru menyampaikan judul Bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi.

Kegiatan Inti

Langkah-Langkah Penerapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Ssiwa
Presentasi Kelas	Guru memberikan pelajaran kepada siswa dengan fokus pada siswa	Siswa menerima pelajaran baru dengan baik.
Kelompok (Tim)	Guru membagi siswa dalam kelompok yang terdiri dari 4 hingga 6 siswa berdasarkan bakat akademik, ras, agama, budaya, dan jenis kelamin. Guru menerima keragaman	Siswa berkumpul dengan anggota kelompoknya.
Permainan	Guru membuat pertanyaan dari materi untuk menguji pengetahuan siswa Setelah itu, guru mengarahkan dan,	Siswa mengacak dadu dan memainkan langkah sesuai angka dadu; jika peserta berhenti di

	membimbing jalannya permainan, mulai dari saat siswa mengacak dadu dan memainkan langkah sesuai angka dadu; guru memberikan kartu soal dan tantangan sesuai tempat perhentian; guru mengakhiri permainan jika salah satu kelompok berhasil mencapai garis finish.	tempat soal atau tantangan, siswa harus menjawab dan melakukan tantangan; siswa terlibat dalam diskusi kelompok tentang pertanyaan yang diberikan; siswa berhenti bermain saat salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .
Turnamen	Guru mengevaluasi permainan melalui penilaian. Jawaban yang benar menerima poin, sedangkan yang salah tidak. Pembelajaran memungkinkan berbagai cara untuk melakukannya	Siswa menyajikan materi yang mereka diskusikan dalam pelajaran
Penghargaan Kelompok	Guru memberikan hadiah sebagai penghargaan. Pemenang diumumkan oleh guru, yang kemudian memberikan hadiah kepada kelompok siswa dengan poin tertinggi.	Kelompok siswa yang akan menerima hadiah akan maju ke depan.

Kegiatan Penutup

Aktivitas Guru	Aktivitas Sisiwa
Guru meminta peserta didik mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.	Siswa mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.
Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.	Siswa mendengarkan ulasan guru.
Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.	Siswa mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.
Guru menutup pembelajaran dengan meminta salah satu peserta didik maju memimpin doa dan salam.	Peserta didik yang mengambil bagian maju kedepan untuk memimpin berdoa dan salam.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Aspek	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian
-------	--------------------	-----------------

		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Kurang Baik (2)	Sangat Kurang (1)
Kognitif	Kemampuan siswa dalam menjelaskan dan memberi contoh dampak cuaca terhadap kehidupan sehari-hari.				
Afektif	Kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam diskusi kelompok dan menghargai pendapat orang lain.				
Psikomotor	Kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat dengan jelas dan menggunakan bahasa tubuh yang sesuai saat diskusi.				

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Buku siswa: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023, Bahasa Indonesia: ESPS, SD Kelas III, Penulis: A. Indradi, Rahmah Purwahida
- Susanto, A. (2017). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Gramedia.

Mengetahui:

Guru Kelas IIIa

Mahasiswa



Adriani Ruttu, S.Pd

NIP. 199402102019032015



Inriwani Ponto

NIM: 221118205

Kepala Sekolah

UPT SDN 4 Makale Utara



Erlawati Bako, S.Pd.

NIP. 197605302005022003

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Inriwani Ponto
Instansi	:	UPT SDN 4 Makale Utara
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024/2025
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	:	B / 3
Bab VI	:	Caraku Memanfaatkan Energi
Sub Bab	:	A. Informasi tentang Energi dalam Teks dan Gambar
Alokasi Waktu	:	

B. KOMPETENSI AWAL

- 1.13 Peserta didik mampu menjelaskan informasi tentang energy dalam teks dan gambar.
 4.14 peserta didik harus mampu menulis kembali tentang energy menggunakan kalimat efektif dan kosakata baku.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Kreatif;
- Bernalar kritis;
- Bergotong royong.

D. SARANA DAN PRASARANA

- Buku siswa: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023, Bahasa Indonesia: ESPS, SD Kelas III, Penulis: A. Indradi, Rahmah Purwahida
- Buku bacaan sesuai tema
- Alat tulis
- Perlengkapan untuk kegiatan kreativitas
- Media Papan Ular Tangga Literasi

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami

materi ajar.

- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 24

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran tatap muka
- Model pembelajaran *Teams Games Tournament*

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Konten Capaian Pembelajaran :

Menyimak

- Guru membaca cerita pendek tentang energi

Membaca

- Siswa membaca teks yang sudah disediakan secara bergantian atau berkelompok.

Menulis

- Siswa menulis ringkasan cerita dengan menggunakan kata-kata sendiri.

Berdiskusi

- Guru memandu diskusi kelompok kecil tentang dampak cuaca dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan Pembelajaran :

1.12 Menjelaskan informasi tentang energy dalam teks dan gambar.

4.14 Menulis kembali tentang energy menggunakan kalimat efektif dan kosakata baku.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Siswa memahami bahwa perubahan cuaca adalah bagian dari fenomena alam yang memengaruhi kehidupan sehari-hari dan penting untuk disikapi dengan bijak dan dapat dijelaskan melalui teks eksposisi.

- Bahasa membantu kita memahami dan mendeskripsikan fenomena tersebut.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa itu informasi?

D. PERSIAPAN BELAJAR

Pada bab ini, guru menyiapkan media papan ular tangga literasi.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

Kegiatan Pendahuluan

Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik dan menanyakan kabar.	Siswa menjawab salam dari guru
Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran.	Siswa yang mengambil bagian maju ke depan berdoa
Guru mengecek kehadiran siswa.	Siswa yang hadir mengangkat tangan
Guru menyampaikan judul bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi.	Siswa mendengarkan guru menyampaikan judul Bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi.

Kegiatan Inti

Langkah-Langkah Penerapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Ssiwa
Presentasi Kelas	Guru memberikan pelajaran kepada siswa dengan fokus pada siswa	Siswa menerima pelajaran baru dengan baik.
Kelompok (Tim)	Guru membagi siswa dalam kelompok yang terdiri dari 4 hingga 6 siswa berdasarkan bakat akademik, ras, agama, budaya, dan jenis kelamin. Guru menerima keragaman	Siswa berkumpul dengan anggota kelompoknya.

Permainan	Guru membuat pertanyaan dari materi untuk menguji pengetahuan siswa. Setelah itu, guru mengarahkan dan membimbing jalannya permainan, mulai dari saat siswa mengacak dadu dan memainkan langkah sesuai angka dadu; guru memberikan kartu soal dan tantangan sesuai tempat perhentian; guru mengakhiri permainan jika salah satu kelompok berhasil mencapai garis finish.	Siswa mengacak dadu dan memainkan langkah sesuai angka dadu; jika peserta berhenti di tempat soal atau tantangan, siswa harus menjawab dan melakukan tantangan; siswa terlibat dalam diskusi kelompok tentang pertanyaan yang diberikan; siswa berhenti bermain saat salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .
Turnamen	Guru mengevaluasi permainan melalui penilaian. Jawaban yang benar menerima poin, sedangkan yang salah tidak. Pembelajaran memungkinkan berbagai cara untuk melakukannya	Siswa menyajikan materi yang mereka diskusikan dalam pelajaran
Penghargaan Kelompok	Guru memberikan hadiah sebagai penghargaan. Pemenang diumumkan oleh guru, yang kemudian memberikan hadiah kepada kelompok siswa dengan poin tertinggi.	Kelompok siswa yang akan menerima hadiah akan maju ke depan.

Kegiatan Penutup

Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Guru meminta peserta didik mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.	Siswa mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.
Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.	Siswa mendengarkan ulasan guru.
Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.	Siswa mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.
Guru menutup pembelajaran dengan meminta salah satu peserta didik maju memimpin doa dan salam.	Peserta didik yang mengambil bagian maju kedepan untuk memimpin berdoa dan salam.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Aspek	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Kurang Baik (2)	Sangat Kurang (1)
Kognitif	Kemampuan siswa dalam menjelaskan dan memberi contoh dampak cuaca terhadap kehidupan sehari-hari.				
Afektif	Kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam diskusi kelompok dan menghargai pendapat orang lain.				
Psikomotor	Kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat dengan jelas dan menggunakan bahasa tubuh yang sesuai saat diskusi.				

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

3. Buku siswa: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023, Bahasa Indonesia: ESPS, SD Kelas III, Penulis: A. Indradi, Rahmah Purwahida
4. Susanto, A. (2017). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Gramedia.

Mengetahui:

Guru Kelas IIIa

Mahasiswa



Adriani Ruttu, S.Pd

NIP. 199402102019032015



Inriwani Ponto

NIM: 221118205

Kepala Sekolah

UPT SDN 4 Makale Utara



Erlawati Bako, S.Pd.

NIP. 197605302005022003

Lampiran 2. Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I & Siklus II

LEMBARAN OBSERVASI KEGIATAN GURU PERTEMUAN 1 SIKLUS 1

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Kelas : III a

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : **B. Informasi tentang Cuaca dalam Teks dan Gambar**

Petunjuk:

Berilah tanda centang ($\checkmark$) pada kolom hasil pengamatan yang sesuai, pilih “Ya” apabila butir-butir pengamatan memang muncul, pilih “Tidak” apabila butir-butir instrumen tersebut tidak muncul dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan Media Papan Ular Tangga Literasi.

Keterangan:

4 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati dengan sangat baik.

3 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati dengan baik.

2 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati cukup baik.

1 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati dengan kurang baik.

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
1.	Kegiatan Pendahuluan						
	1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik dan menanyakan kabar.	$\checkmark$				$\checkmark$	
	2. Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran	$\checkmark$			$\checkmark$		
	3. Guru mengecek kehadiran siswa dan mengisi daftar hadir.	$\checkmark$			$\checkmark$		
	4. Guru menyampaikan judul bab baru, peta konsep, tujuan	$\checkmark$			$\checkmark$		

	pembelajaran, dan judul materi.						
2	Kegiatan Inti						
	1. Guru memberikan materi pembelajaran. Kemudian, guru memperkenalkan media papan ular tangga literasi, kemudian menjelaskan aturan permainan.	√			√		
	2. Guru membagi siswa dalam kelompok	√				√	
	3. Guru membuat pertanyaan dari materi untuk menguji pengetahuan siswa.	√				√	
	4. Guru mengarahkan dan membimbing jalannya permainan mulai dari siswa mengacak dadu dan melangkah sesuai angka dadu.	√			√		
	5. Guru memberi kartu soal dan kartu tantangan kepada siswa.	√				√	
	6. Guru mengakhiri permainan setelah salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .	√				√	
	7. Guru mengevaluasi permainan melalui penilaian.	√				√	
	8. Guru memberikan hadiah sebagai penghargaan.		√				
	9. Guru membagikan LKPD untuk dikerjakan siswa setelah setelah memainkan permainan ular tangga literasi.	√				√	
3.	Kegiatan Penutup						
	1. Guru meminta peserta didik mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.	√				√	
	2. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.	√			√		
	3. Guru mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.	√			√		
	4. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam yang	√				√	

	dipimpin salah satu peserta didik.						
Jumlah skor yang diperoleh				41			
Jumlah skor maksimal				68			
Nilai Observasi				60,29%			
Kualifikasi				Cukup			

$$\text{Observasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{41}{68} \times 100\%$$

Presentase: 60,29%

Catatan presentase yang diperoleh dari hasil observasi guru

Persentase	Kategori
85%-100%	Sangat Baik
70%-84%	Baik
55%-69%	Cukup
46%-54%	Kurang
0%-45%	Sangat Kurang

Mengetahui:

Guru Kelas IIIa



Adriani Rutu, S.Pd

NIP. 199402102019032015

LEMBARAN OBSERVASI KEGIATAN GURU PERTEMUAN 2 SIKLUS 1

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Kelas : III a

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : **C. 1. Kata Sifat**

2. Kata Depan

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kolom hasil pengamatan yang sesuai, pilih “Ya” apabila butir-butir pengamatan memang muncul, pilih “Tidak” apabila butir-butir instrumen tersebut tidak muncul dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan Media Papan Ular Tangga Literasi.

Keterangan:

4 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati dengan sangat baik.

3 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati dengan baik.

2 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati cukup baik.

1 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati dengan kurang baik.

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
1.	Kegiatan Pendahuluan						
	1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik dan menanyakan kabar.	√				√	
	2. Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran	√				√	
	3. Guru mengecek kehadiran siswa dan mengisi daftar hadir.	√				√	
	4. Guru menyampaikan judul bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi.	√				√	

2	Kegiatan Inti						
	1. Guru memberikan materi pembelajaran. Kemudian, guru memperkenalkan media papan ular tangga literasi, kemudian menjelaskan aturan permainan.	√			√		
	2. Guru membagi siswa dalam kelompok.	√				√	
	3. Guru membuat pertanyaan dari materi untuk menguji pengetahuan siswa.	√				√	
	4. Guru mengarahkan dan membimbing jalannya permainan mulai dari siswa mengacak dadu dan melangkah sesuai angka dadu.				√		
	5. Guru memberi kartu soal dan kartu tantangan kepada siswa.					√	
	6. Guru mengakhiri permainan setelah salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .					√	
	7. Guru mengevaluasi permainan melalui penilaian.	√				√	
	8. Guru memberikan hadiah sebagai penghargaan.		√				
	9. Guru membagikan LKPD untuk dikerjakan siswa setelah setelah memainkan permainan ular tangga literasi.	√				√	
3.	Kegiatan Penutup						
	1. Guru meminta peserta didik mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.	√				√	
	2. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.	√			√		
	3. Guru mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.	√			√		
	4. Guru menutup pembelajaran dengan salam yang dipimpin oleh ketua kelas.	√				√	

Jumlah skor yang diperoleh	44
Jumlah skor maksimal	68
Nilai Observasi	64,70%
Kualifikasi	Cukup

$$\text{Observasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{44}{68} \times 100\%$$

Presentase: 64,70%

Presentase:

Catatan presentase yang diperoleh dari hasil observasi guru

Persentase	Kategori
85%-100%	Sangat Baik
70%-84%	Baik
55%-69%	Cukup
46%-54%	Kurang
0%-45%	Sangat Kurang

Mengetahui:

Guru Kelas IIIa



Adriani Ruttu, S.Pd

NIP. 199402102019032015

LEMBARAN OBSERVASI KEGIATAN GURU PERTEMUAN 3 SIKLUS 1

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Kelas : III a

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : C. 3. Imbuhan *di-*

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kolom hasil pengamatan yang sesuai, pilih “Ya” apabila butir-butir pengamatan memang muncul, pilih “Tidak” apabila butir-butir instrumen tersebut tidak muncul dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan Media Papan Ular Tangga Literasi.

Keterangan:

4 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati dengan sangat baik.

3 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati dengan baik.

2 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati cukup baik.

1 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati dengan kurang baik.

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
1.	Kegiatan Pendahuluan						
	1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik dan menanyakan kabar.	√					√
	2. Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran	√				√	
	3. Guru mengecek kehadiran siswa dan mengisi daftar hadir.	√				√	
	4. Guru menyampaikan judul bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi.	√				√	

2	Kegiatan Inti						
	1. Guru memberikan materi pembelajaran. Kemudian, guru memperkenalkan media papan ular tangga literasi, kemudian menjelaskan aturan permainan.	√				√	
	2. Guru membagi siswa dalam kelompok.	√				√	
	3. Guru membuat pertanyaan dari materi untuk menguji pengetahuan siswa.	√				√	
	4. Guru mengarahkan dan membimbing jalannya permainan mulai dari siswa mengacak dadu dan melangkah sesuai angka dadu.	√				√	
	5. Guru memberi kartu soal dan kartu tantangan kepada siswa.	√				√	
	6. Guru mengakhiri permainan setelah salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .	√				√	
	7. Guru mengevaluasi permainan melalui penilaian.	√				√	
	8. Guru memberikan hadiah sebagai penghargaan.	√					√
	9. Guru membagikan LKPD untuk dikerjakan siswa setelah setelah memainkan permainan ular tangga literasi.	√				√	
3.	Kegiatan Penutup						
	1. Guru meminta peserta didik mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.	√				√	
	2. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.	√				√	
	3. Guru mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.	√				√	
	4. Guru menutup pembelajaran dengan salam yang dipimpin oleh ketua kelas.	√				√	

Jumlah skor yang diperoleh	53
Jumlah skor maksimal	68
Nilai Observasi	77,94%

$$\text{Observasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{44}{56} \times 100\%$$

Presentase: 78,57%

Catatan presentase yang diperoleh dari hasil observasi guru

Persentase	Kategori
85%-100%	Sangat Baik
70%-84%	Baik
55%-69%	Cukup
46%-54%	Kurang
0%-45%	Sangat Kurang

Mengetahui:

Guru Kelas IIIa



Adriani Ruttu, S.Pd

NIP. 199402102019032015

LEMBARAN OBSERVASI KEGIATAN GURU PERTEMUAN 1 SIKLUS 2

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Kelas : III a

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : **A. Kata-Kata tentang Energi**

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kolom hasil pengamatan yang sesuai, pilih “Ya” apabila butir-butir pengamatan memang muncul, pilih “Tidak” apabila butir-butir instrumen tersebut tidak muncul dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan Media Papan Ular Tangga Literasi.

Keterangan:

4 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati dengan sangat baik.

3 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati dengan baik.

2 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati cukup baik.

1 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati dengan kurang baik.

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
1.	Kegiatan Pendahuluan						
	1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik dan menanyakan kabar.	√					√
	2. Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran	√					√
	3. Guru mengecek kehadiran siswa dan mengisi daftar hadir.	√				√	
	4. Guru menyampaikan judul bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi.	√				√	

2	Kegiatan Inti						
	1. Guru memberikan materi pembelajaran. Kemudian, guru memperkenalkan media papan ular tangga literasi, kemudian menjelaskan aturan permainan.	√				√	
	2. Guru membagi siswa dalam kelompok	√					√
	3. Guru membuat pertanyaan dari materi untuk menguji pengetahuan siswa.	√				√	
	4. Guru mengarahkan dan membimbing jalannya permainan mulai dari siswa mengacak dadu dan melangkah sesuai angka dadu.	√				√	
	5. Guru memberi kartu soal dan kartu tantangan kepada siswa.	√					√
	6. Guru mengakhiri permainan setelah salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .	√				√	
	7. Guru mengevaluasi permainan melalui penilaian.	√				√	
	8. Guru memberikan hadiah sebagai penghargaan.		√				
3.	9. Guru membagikan LKPD untuk dikerjakan siswa setelah setelah memainkan permainan ular tangga literasi.	√				√	
	Kegiatan Penutup						
	1. Guru meminta peserta didik mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.	√				√	
	2. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.	√				√	
	3. Guru mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.	√				√	
	4. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam yang dipimpin salah satu peserta didik	√					√

Jumlah skor yang diperoleh	53
Jumlah skor maksimal	68
Nilai Observasi	77,94%
Kualifikasi	Baik

$$\text{Observasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{53}{68} \times 100\%$$

Presentase: 77,94%

Catatan presentase yang diperoleh dari hasil observasi guru

Persentase	Kategori
85%-100%	Sangat Baik
70%-84%	Baik
55%-69%	Cukup
46%-54%	Kurang
0%-45%	Sangat Kurang

Mengetahui:

Guru Kelas IIIa



Adriani Ruttu, S.Pd

NIP. 199402102019032015

LEMBARAN OBSERVASI KEGIATAN GURU PERTEMUAN 2 SIKLUS 2

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Kelas : III a

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : **B. kalimat Efektif dan Kosakata Baku dalam Teks**

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kolom hasil pengamatan yang sesuai, pilih “Ya” apabila butir-butir pengamatan memang muncul, pilih “Tidak” apabila butir-butir instrumen tersebut tidak muncul dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan Media Papan Ular Tangga Literasi.

Keterangan:

4 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati dengan sangat baik.

3 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati dengan baik.

2 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati cukup baik.

1 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati dengan kurang baik.

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
1.	Kegiatan Pendahuluan						
	1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik dan menanyakan kabar.	√					√
	2. Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran	√					√
	3. Guru mengecek kehadiran siswa dan mengisi daftar hadir.	√					√
	4. Guru menyampaikan judul bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi.	√				√	

2	Kegiatan Inti						
	1. Guru memberikan materi pembelajaran. Kemudian, guru memperkenalkan media papan ular tangga literasi, kemudian menjelaskan aturan permainan.	√				√	
	2. Guru membagi siswa dalam kelompok.	√					√
	3. Guru membuat pertanyaan dari materi untuk menguji pengetahuan siswa.	√					√
	4. Guru mengarahkan dan membimbing jalannya permainan mulai dari siswa mengacak dadu dan melangkah sesuai angka dadu.	√				√	
	5. Guru memberi kartu soal dan kartu tantangan kepada siswa.	√					√
	6. Guru mengakhiri permainan setelah salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .	√					√
	7. Guru mengevaluasi permainan melalui penilaian.	√				√	
	8. Guru memberikan hadiah sebagai penghargaan.		√				
	9. Guru membagikan LKPD untuk dikerjakan siswa setelah setelah memainkan permainan ular tangga literasi.	√				√	
3.	Kegiatan Penutup						
	1. Guru meminta peserta didik mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.	√					√
	2. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.	√				√	
	3. Guru mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.	√				√	
	4. Guru menutup pembelajaran dengan salam yang dipimpin oleh ketua kelas.	√					√

Jumlah skor yang diperoleh	57
Jumlah skor maksimal	68
Nilai Observasi	83,82%
Kualifikasi	Sangat Baik

$$\begin{aligned}\text{Observasi} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{57}{68} \times 100\%\end{aligned}$$

Presentase: 83,82%

Catatan presentase yang diperoleh dari hasil observasi guru

Persentase	Kategori
85%-100%	Sangat Baik
70%-84%	Baik
55%-69%	Cukup
46%-54%	Kurang
0%-45%	Sangat Kurang

Mengetahui:

Guru Kelas IIIa



Adriani Ruttu, S.Pd

NIP. 199402102019032015

LEMBARAN OBSERVASI KEGIATAN GURU PERTEMUAN 3 SIKLUS 2

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Kelas : III a

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : C. Informasi tentang Energi dalam Teks dan Gambar

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kolom hasil pengamatan yang sesuai, pilih “Ya” apabila butir-butir pengamatan memang muncul, pilih “Tidak” apabila butir-butir instrumen tersebut tidak muncul dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan Media Papan Ular Tangga Literasi.

Keterangan:

4 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati dengan sangat baik.

3 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati dengan baik.

2 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati cukup baik.

1 = Jika guru melaksanakan aspek yang diamati dengan kurang baik.

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
1.	Kegiatan Pendahuluan						
	1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik dan menanyakan kabar.	√					√
	2. Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran	√					√
	3. Guru mengecek kehadiran siswa dan mengisi daftar hadir.	√					√
	4. Guru menyampaikan judul bab baru, peta konsep, tujuan	√				√	

	pembelajaran, dan judul materi.						
2	Kegiatan Inti						
	1. Guru memberikan materi pembelajaran. Kemudian, guru memperkenalkan media papan ular tangga literasi, kemudian menjelaskan aturan permainan.	√					√
	2. Guru membagi siswa dalam kelompok.	√					√
	3. Guru membuat pertanyaan dari materi untuk menguji pengetahuan siswa.	√				√	
	4. Guru mengarahkan dan membimbing jalannya permainan mulai dari siswa mengacak dadu dan melangkah sesuai angka dadu.	√				√	
	5. Guru memberi kartu soal dan kartu tantangan kepada siswa.	√					√
	6. Guru mengakhiri permainan setelah salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .	√					√
	7. Guru mengevaluasi permainan melalui penilaian.	√				√	
	8. Guru memberikan hadiah sebagai penghargaan.	√				√	
	9. Guru membagikan LKPD untuk dikerjakan siswa setelah setelah memainkan permainan ular tangga literasi.	√				√	
3.	Kegiatan Penutup						
	1. Guru meminta peserta didik mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.	√					√
	2. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.	√				√	
	3. Guru mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.	√					√
	4. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam yang	√					√

	dipimpin oleh salah satu siswa.						
Jumlah skor yang diperoleh				61			
Jumlah skor maksimal				68			
Nilai Observasi				89,70%			

$$\text{Observasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{61}{68} \times 100\%$$

Presentase: 89,70%

Catatan presentase yang diperoleh dari hasil observasi guru

Persentase	Kategori
85%-100%	Sangat Baik
70%-84%	Baik
55%-69%	Cukup
46%-54%	Kurang
0%-45%	Sangat Kurang

Mengetahui:

Guru Kelas IIIa



Adriani Ruttu, S.Pd

NIP. 199402102019032015

Lampiran 3 Lembar Observasi Siswa Siklus I & Siklus II

LEMBARAN OBSERVASI KEGIATAN SISWA PERTEMUAN 1 SIKLUS 1

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Kelas : III a

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : **B. Informasi tentang Cuaca dalam Teks dan Gambar**

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kolom hasil pengamatan yang sesuai, pilih “Ya” apabila butir-butir pengamatan memang muncul, pilih “Tidak” apabila butir-butir instrumen tersebut tidak muncul dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan Media Papan Ular Tangga Literasi.

Keterangan:

4 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati dengan sangat baik.

3 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati dengan baik.

2 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati cukup baik.

1 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati dengan kurang baik.

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal						
	1. Siswa menjawab salam dan menjawab kabar dari guru.	√				√	
	2. Salah satu siswa maju untuk berdoa.	√			√		
	3. Siswa menjawab hadir dan melaporkan temannya jika ada yang sakit, izin dan tanpa keterangan.	√			√		
	4. Siswa mendengarkan penyampaian judul bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi yang disampaikan oleh guru.	√			√		
2	Kegiatan Inti						
	1. Siswa mendengarkan penjelasan						

	guru mengenai materi pembelajaran dan media papan ular tangga literasi serta aturannya.	√			√		
	2. Siswa berkumpul dengan anggota kelompoknya	√				√	
	3. Siswa memulai permainan dengan mengacak dadu dan melangkah sesuai angka dadu.	√			√		
	4. Siswa menerima kartu soal dan kartu tantangan yang wajib dikerjakan sesuai dengan tempat perhentian.	√				√	
	5. Siswa terlibat dalam diskusi kelompok tentang pertanyaan yang diberikan.	√			√		
	6. Permainan selesai jika salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .	√				√	
	7. Penilaian siswa di evaluasi setelah permainan	√			√		
	8. Perwakilan kelompok siswa yang menang akan maju ke depan menerima hadiah.		√				
	9. Siswa mengambil dan mengerjakan lembar LKPD yang diberikan guru.	√				√	
3.	Kegiatan Penutup						
	1. Siswa mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.	√				√	
	2. Siswa mendengarkan guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.	√			√		
	3. Siswa mendengarkan pengambilan kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini dari guru.	√			√		
	4. Salah satu siswa maju kedepan memimin doa dan salam.	√				√	
Jumlah skor yang diperoleh					39		
Jumlah skor maksimal					68		

Nilai Observasi	57,35%
Kualifikasi	Cukup

$$\text{Observasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{39}{68} \times 100\%$$

Presentase: 57,35%

Catatan presentase yang diperoleh dari hasil observasi siswa

Persentase	Kualifikasi
80%-100%	Sangat Baik (SB)
70%-79%	Baik (B)
56%-69%	Cukup (C)
46%-55%	Kurang (K)
0%-45%	Sangat Kurang (SK)

Observer



HESTI

LEMBARAN OBSERVASI KEGIATAN SISWA PERTEMUAN 2 SIKLUS 1

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Kelas : III a

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : **C. 1. Kata Sifat**

2. Kata Depan

Petunjuk:

Berilah tanda centang ($\checkmark$) pada kolom hasil pengamatan yang sesuai, pilih “Ya” apabila butir-butir pengamatan memang muncul, pilih “Tidak” apabila butir-butir instrumen tersebut tidak muncul dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan Media Papan Ular Tangga Literasi.

Keterangan:

4 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati dengan sangat baik.

3 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati dengan baik.

2 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati cukup baik.

1 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati dengan kurang baik.

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal						
	1. Siswa menjawab salam dan menjawab kabar dari guru.	$\checkmark$				$\checkmark$	
	2. Salah satu siswa maju untuk berdoa.	$\checkmark$				$\checkmark$	
	3. Siswa menjawab hadir dan melaporkan temannya jika ada yang sakit, izin dan tanpa keterangan.	$\checkmark$				$\checkmark$	
	4. Siswa mendengarkan penyampaian judul bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi yang disampaikan oleh guru.	$\checkmark$			$\checkmark$		

2	Kegiatan Inti						
	1. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran dan media papan ular tangga literasi serta aturannya.	√				√	
	2. Siswa berkumpul dengan anggota kelompoknya	√				√	
	3. Siswa memulai permainan dengan mengacak dadu dan melangkah sesuai angka dadu.	√			√		
	4. Siswa menerima kartu soal dan kartu tantangan yang wajib dikerjakan sesuai dengan tempat perhentian.	√				√	
	5. Siswa terlibat dalam diskusi kelompok tentang pertanyaan yang diberikan.	√			√		
	6. Permainan selesai jika salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .	√				√	
	7. Penilaian siswa di evaluasi setelah permainan	√				√	
	8. Perwakilan kelompok siswa yang menang akan maju ke depan menerima hadiah.		√				
3.	9. Siswa mengambil dan mengerjakan lembar LKPD yang diberikan guru.	√				√	
	Kegiatan Penutup						
	1. Siswa mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.	√				√	
	2. Siswa mendengarkan guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.	√			√		
	3. Siswa mendengarkan pengambilan kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini dari guru.	√			√		
	4. Salah satu siswa maju kedepan memimin doa dan salam.	√				√	

Jumlah skor yang diperoleh	43
Jumlah skor maksimal	68
Nilai Observasi	63,23%
Kualifikasi	Cukup

$$\text{Observasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{43}{68} \times 100\%$$

Presentase: 63,23%

Catatan presentase yang diperoleh dari hasil observasi siswa

Persentase	Kualifikasi
80%-100%	Sangat Baik (SB)
70%-79%	Baik (B)
56%-69%	Cukup (C)
46%-55%	Kurang (K)
0%-45%	Sangat Kurang (SK)

Observer



HESTI

LEMBARAN OBSERVASI KEGIATAN SISWA PERTEMUAN 3 SIKLUS 1

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Kelas : III a

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : C. 3.Imbuhan di-

Hari/Tanggal :

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kolom hasil pengamatan yang sesuai, pilih “Ya” apabila butir-butir pengamatan memang muncul, pilih “Tidak” apabila butir-butir instrumen tersebut tidak muncul dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan Media Papan Ular Tangga Literasi.

Keterangan:

4 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati dengan sangat baik.

3 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati dengan baik.

2 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati cukup baik.

1 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati dengan kurang baik.

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal						
	1. Siswa menjawab salam dan menjawab kabar dari guru.	√					√
	2. Salah satu siswa maju untuk memimpin doa.	√				√	
	3. Siswa menjawab hadir dan melaporkan temannya jika ada yang sakit, izin dan tanpa keterangan.	√				√	
	4. Siswa mendengarkan penyampaian	√				√	

	judul bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi yang disampaikan oleh guru.						
2	Kegiatan Inti						
	1. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran dan media papan ular tangga literasi serta aturannya.	√				√	
	2. Siswa berkumpul dengan anggota kelompoknya	√				√	
	3. Siswa memulai permainan dengan mengacak dadu dan melangkah sesuai angka dadu.	√			√		
	4. Siswa menerima kartu soal dan kartu tantangan yang wajib dikerjakan sesuai dengan tempat perhentian.					√	
	5. Siswa terlibat dalam diskusi kelompok tentang pertanyaan yang diberikan.	√				√	
	6. Permainan selesai jika salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .	√				√	
	7. Penilaian siswa di evaluasi setelah permainan	√				√	
	8. Perwakilan kelompok siswa yang menang akan maju ke depan menerima hadiah.	√				√	
	9. Siswa mengambil dan mengerjakan lembar LKPD yang diberikan guru.	√				√	
3.	Kegiatan Penutup						
	1. Siswa mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.	√				√	
	2. Siswa mendengarkan guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.	√				√	
	3. Siswa mendengarkan pengambilan kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini dari guru.	√				√	

4. Siswa menutup pembelajaran dengan salam dipimpin oleh ketua kelas.	√			√	
Jumlah skor yang diperoleh				51	
Jumlah skor maksimal				68	
Nilai Observasi				75%	
Kualifikasi				Baik	

$$\text{Observasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{51}{68} \times 100\%$$

Presentase: 75 %

Catatan presentase yang diperoleh dari hasil observasi siswa

Persentase	Kualifikasi
80%-100%	Sangat Baik (SB)
70%-79%	Baik (B)
56%-69%	Cukup (C)
46%-55%	Kurang (K)
0%-45%	Sangat Kurang (SK)

Observer



HESTI

LEMBARAN OBSERVASI KEGIATAN SISWA PERTEMUAN 1 SIKLUS 2

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Kelas : III a

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : **A. Kata-Kata tentang Energi**

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kolom hasil pengamatan yang sesuai, pilih “Ya” apabila butir-butir pengamatan memang muncul, pilih “Tidak” apabila butir-butir instrumen tersebut tidak muncul dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan Media Papan Ular Tangga Literasi.

Keterangan:

4 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati dengan sangat baik.

3 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati dengan baik.

2 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati cukup baik.

1 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati dengan kurang baik.

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal						
	1. Siswa menjawab salam dan menjawab kabar dari guru.	√					√
	2. Salah satu siswa maju untuk berdoa.	√					√
	3. Siswa menjawab hadir dan melaporkan temannya jika ada yang sakit, izin dan tanpa keterangan.	√				√	
	4. Siswa mendengarkan penyampaian judul bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi yang	√				√	

	disampaikan oleh guru.						
2	Kegiatan Inti						
	1. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran dan media papan ular tangga literasi serta aturannya.	√				√	
	2. Siswa berkumpul dengan anggota kelompoknya	√				√	
	3. Siswa memulai permainan dengan mengacak dadu dan melangkah sesuai angka dadu.	√				√	
	4. Siswa menerima kartu soal dan kartu tantangan yang wajib dikerjakan sesuai dengan tempat perhentian.	√				√	
	5. Siswa terlibat dalam diskusi kelompok tentang pertanyaan yang diberikan.	√				√	
	6. Permainan selesai jika salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .	√				√	
	7. Penilaian siswa di evaluasi setelah permainan	√				√	
	8. Perwakilan kelompok siswa yang menang akan maju ke depan menerima hadiah.		√				
	9. Siswa mengambil dan mengerjakan lembar LKPD yang diberikan guru.	√				√	
3.	Kegiatan Penutup						
	1. Siswa mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.	√				√	
	2. Siswa mendengarkan guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan	√				√	
	3. Siswa mendengarkan pengambilan kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini dari guru.	√				√	
	4. Salah satu siswa maju kedepan memimin doa dan salam.	√					√

Jumlah skor yang diperoleh	51
Jumlah skor maksimal	68
Nilai Observasi	75%
Kualifikasi	Baik

$$\text{Observasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{51}{68} \times 100\%$$

Presentase: 75%

Catatan presentase yang diperoleh dari hasil observasi siswa

Persentase	Kualifikasi
80%-100%	Sangat Baik (SB)
70%-79%	Baik (B)
56%-69%	Cukup (C)
46%-55%	Kurang (K)
0%-45%	Sangat Kurang (SK)

Observer



HESTI

LEMBARAN OBSERVASI KEGIATAN SISWA PERTEMUAN 2 SIKLUS 2

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Kelas : III a

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : **B. Kalimat Efektif dan Kosakata Baku dalam Teks**

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kolom hasil pengamatan yang sesuai, pilih “Ya” apabila butir-butir pengamatan memang muncul, pilih “Tidak” apabila butir-butir instrumen tersebut tidak muncul dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan Media Papan Ular Tangga Literasi.

Keterangan:

4 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati dengan sangat baik.

3 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati dengan baik.

2 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati cukup baik.

1 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati dengan kurang baik.

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal						
	1. Siswa menjawab salam dan menjawab kabar dari guru.	√					√
	2. Salah satu siswa maju kedepan memimpin doa.	√					√
	3. Siswa menjawab hadir dan melaporkan temannya jika ada yang sakit, izin dan tanpa keterangan.	√					√
	4. Siswa mendengarkan penyampaian judul bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi yang disampaikan oleh guru.	√				√	

2	Kegiatan Inti						
	1. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran dan media papan ular tangga literasi serta aturannya.	√				√	
	2. Siswa berkumpul dengan anggota kelompoknya	√					√
	3. Siswa memulai permainan dengan mengacak dadu dan melangkah sesuai angka dadu.	√					√
	4. Siswa menerima kartu soal dan kartu tantangan yang wajib dikerjakan sesuai dengan tempat perhentian.	√				√	
	5. Siswa terlibat dalam diskusi kelompok tentang pertanyaan yang diberikan.	√				√	
	6. Permainan selesai jika salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .	√				√	
	7. Penilaian siswa di evaluasi setelah permainan	√				√	
	8. Perwakilan kelompok siswa yang menang akan maju ke depan menerima hadiah.		√				
	9. Siswa mengambil dan mengerjakan lembar LKPD yang diberikan guru.	√				√	
3.	Kegiatan Penutup						
	1. Siswa mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.	√					√
	2. Siswa mendengarkan guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.	√				√	
	3. Siswa mendengarkan pengambilan kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini dari guru.	√				√	
	4. Salah satu siswa maju kedepan memimin doa dan salam.	√					√

Jumlah skor yang diperoleh	55
Jumlah skor maksimal	68
Nilai Observasi	80,88%
Kualifikasi	Sangat Baik

$$\text{Observasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{55}{68} \times 100\%$$

Presentase: 80,88%

Catatan presentase yang diperoleh dari hasil observasi siswa

Persentase	Kualifikasi
80%-100%	Sangat Baik (SB)
70%-79%	Baik (B)
56%-69%	Cukup (C)
46%-55%	Kurang (K)
0%-45%	Sangat Kurang (SK)

Observer



HESTI

LEMBARAN OBSERVASI KEGIATAN SISWA PERTEMUAN 3 SIKLUS 2

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Kelas : III a

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : **C. Informasi tentang Energi dalam Teks dan Gambar**

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kolom hasil pengamatan yang sesuai, pilih “Ya” apabila butir-butir pengamatan memang muncul, pilih “Tidak” apabila butir-butir instrumen tersebut tidak muncul dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan Media Papan Ular Tangga Literasi.

Keterangan:

4 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati dengan sangat baik.

3 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati dengan baik.

2 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati cukup baik.

1 = Jika siswa melaksanakan aspek yang diamati dengan kurang baik.

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal						
	1. Siswa menjawab salam dan menjawab kabar dari guru.	√					√
	2. Salah satu siswa maju untuk memimpin doa.	√					√
	3. Siswa menjawab hadir dan melaporkan temannya jika ada yang sakit, izin dan tanpa keterangan.	√					√
	4. Siswa mendengarkan penyampaian judul bab baru, peta konsep, tujuan pembelajaran, dan judul materi yang	√				√	

	disampaikan oleh guru.						
2	Kegiatan Inti						
	1. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran dan media papan ular tangga literasi serta aturannya.	√				√	
	2. Siswa berkumpul dengan anggota kelompoknya	√					√
	3. Siswa memulai permainan dengan mengacak dadu dan melangkah sesuai angka dadu.	√					√
	4. Siswa menerima kartu soal dan kartu tantangan yang wajib dikerjakan sesuai dengan tempat perhentian.	√				√	
	5. Siswa terlibat dalam diskusi kelompok tentang pertanyaan yang diberikan.	√				√	
	6. Permainan selesai jika salah satu kelompok berhasil mencapai garis <i>finish</i> .	√					√
	7. Penilaian siswa di evaluasi setelah permainan	√				√	
	8. Perwakilan kelompok siswa yang menang akan maju ke depan menerima hadiah.	√				√	
	9. Siswa mengambil dan mengerjakan lembar LKPD yang diberikan guru.	√				√	
3.	Kegiatan Penutup						
	1. Siswa mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.	√					√
	2. Siswa mendengarkan guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.	√				√	
	3. Siswa mendengarkan pengambilan kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini dari guru.	√				√	
	4. Salah satu siswa maju kedepan memimin doa dan salam.	√					√

Jumlah skor yang diperoleh	59
Jumlah skor maksimal	68
Nilai Observasi	86,76%
Kualifikasi	Sangat Baik

$$\begin{aligned}\text{Observasi} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{59}{68} \times 100\%\end{aligned}$$

Presentase: 86,76%

Catatan presentase yang diperoleh dari hasil observasi siswa

Persentase	Kualifikasi
80%-100%	Sangat Baik (SB)
70%-79%	Baik (B)
56%-69%	Cukup (C)
46%-55%	Kurang (K)
0%-45%	Sangat Kurang (SK)

Observer



HESTI

Lampiran 4 Hasil Tes Akhir Siswa Siklus I

TES AKHIR SIKLUS I

Nama : RAVAN
 Kelas : 3A
 Hari/tanggal :
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

A. Pilihan Ganda

Petunjuk : Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar!

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 1-4.

Tempat tinggalku dekat dengan sungai. Sungai itu sangat kotor karena banyak sampah. Sampah-sampah itu **membuang** oleh beberapa warga yang tidak bertanggung jawab. Ketua RW sudah berpesan agar tidak ada warga yang membuang sampah ke sungai. Namun, masih saja ada warga yang tidak mau mematuhi.

Sekarang musim hujan. Hujanlebat terjadi di daerah tempat tinggalku. Hujan terjadi dalam waktu yang lama. Air sungai meluap. Banjir terjadi di daerah tempat tinggalku. Rumahku terendam banjir. Begitu pula dengan rumah warga yang lain. Kami harus mengungsi ke tempat yang aman. Aktivitas kami pun terganggu karena banjir.

1. Informasi berikut yang sesuai isi teks tersebut adalah...
 - a. Tokoh aku membuang sampah ke sungai.
 - b. Warga bekerja bakti untuk membersihkan sampah di sungai. ✓
 - ☒ c. Sungai meluap saat hujan lebat terjadi dalam waktu yang sama.
2. Hal yang tidak dialami tokoh aku saat musim hujan adalah....
 - a. Tokoh aku dapat beraktivitas seperti biasanya.
 - ☒ b. Tokoh aku mengungsi karena banjir. X
 - c. Rumahnya terendam banjir.
3. Kata kerja pasif yang tepat untuk memperbaiki kata beretak tebal adalah...
 - a. dibuang
 - b. di buang X
 - ☒ c. di-buang
4. Informasi dapat disampaikan secara.... dan
 - ☒ a. Lisan dan tulisan
 - b. Tulisan dan teks
 - c. Lisan dan SMS ✓
5. Apa saja yang memiliki informasi di dalamnya?
 - ☒ a. Puisi X
 - b. Cerpen
 - c. Teks dan gambar

6. Kata kerja di sebut juga...

- a. Imbuhan
- b. Verba
- ~~c.~~ Pasif

X

Bacalah cerita berikut untuk menjawab soal nomor 6-8

Pukul tujuh pagi, bel masuk sekolah berbunyi. Tidak lama kemudian, Pak guru masuk _____ ruang kelas. Sebelum mulai belajar, Pak guru menyampaikan kabar bahwa Beni tidak masuk sekolah hari itu. Beni sedang demam. Kemarin, saat pulang sekolah, hujan tiba-tiba turun dengan deras. Beni lupa membawa payung. Ia pun kehujanan.

7. Kata sifat yang ada dalam cerita tersebut adalah...

- ~~a.~~ cuaca
- b. masuk
- c. demam

X

8. Kata depan yang tepat untuk melengkapi bagian rumpang dalam cerita tersebut adalah...

- a. di
- b. ke
- ~~c.~~ dari

X

9. Hal yang dialami Beni adalah...

- ~~a.~~ Beni tidak masuk sekolah karena demam.
- b. Beni main hujan-hujan sehingga sakit.
- c. Beni menggunakan payung saat hujan.

✓

10. Penggunaan imbuhan *di-* yang tepat pada kalimat berikut yaitu...

- a. Es krim dimakan Beni tadi siang
- b. Es krim di makan Beni tadi siang
- ~~c.~~ Tadi siang es krim di makan Beni

X

B. Esai

Isilah dengan jawaban yang tepat.
Perhatikan teks dan gambar berikut.

Pelangi yang Indah

Siang itu, Hani hendak bermain di taman bersama Cici dan Citra. Namun, cuaca siang itu menyebabkan Hani tidak dapat keluar rumah. Ia merasa sedih. Ia pun termenung di kursi sambil memandang ke luar jendela. Di luar, hujan turun dengan lebat.

Beberapa saat kemudian, hujan pun reda. Saat memandang ke luar jendela, Hani melihat sesuatu yang indah muncul di langit. Bentuknya melengkung. Warnanya bermacam-macam. Ada warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Hani melihat pelangi. Ia merasa telah melihat keindahan pelangi di langit.

Pelangi adalah ciptaan Tuhan. Hani bersyukur kepada Tuhan atas ciptaan-Nya. Sejak saat itu, Hani tidak pernah merasa sedih lagi saat hujan turun. Hal ini terjadi karena pelangi biasanya akan muncul setelah hujan reda.



1. Tuliskan dua (2) informasi yang kamu dapatkan dalam teks pada foto tersebut?

Hani menyuka pelangi yang di langit setelah hujan reda.
Hani juga dua bermain bersama cici dan citra karena hujan reda. ✓
Hani pelangi terlihat dari rumah jingga kuning, ada biru nila, dan ungu.

2. Tuliskan dua (2) informasi yang kamu dapatkan pada gambar tersebut?

Hani melihat pelangi dari dalam rumah. 2
Pelangi terlihat nila, biru, hijau, dan ungu.

Bacalah paragraf berikut untuk menjawab soal nomor 3-4.

Tiba-tiba, hujan turun sangat (a) _____. Para pengendara sepeda motor segera menepi untuk berteduh (b) _____ halte angkutan umum. Sebagian pengendara sepeda motor segera memakai jas hujan agar dapat melanjutkan perjalanan. Sebagian lainnya terpaksa menunggu hujan reda. Mereka tidak membawa jas hujan.

3. Kata sifat yang tepat untuk melengkapi bagian (a) dalam paragraf tersebut adalah. lebat ✓
4. Kata depan yang tepat untuk melengkapi bagian (b) dalam paragraf tersebut adalah. di ✓
5. Imbuhan *di-* biasanya diikuti dengan. di situ x

$$\frac{20}{35} \times 100\% \\ = 57,14$$

TES AKHIR SIKLUS I

Nama : AZUHA
 Kelas : 3 A
 Hari/tanggal :
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

A. Pilihan Ganda

Petunjuk : Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar!

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 1-4.

Tempat tinggalku dekat dengan sungai. Sungai itu sangat kotor karena banyak sampah. Sampah-sampah itu **membuang** oleh beberapa warga yang tidak bertanggung jawab. Ketua RW sudah berpesan agar tidak ada warga yang membuang sampah ke sungai. Namun, masih saja ada warga yang tidak mau mematuhi.

Sekarang musim hujan. Hujanlebat terjadi di daerah tempat tinggalku. Hujan terjadi dalam waktu yang lama. Air sungai meluap. Banjir terjadi di daerah tempat tinggalku. Rumahku terendam banjir. Begitu pula dengan rumah warga yang lain. Kami harus mengungsi ke tempat yang aman. Aktivitas kami pun terganggu karena banjir.

1. Informasi berikut yang sesuai isi teks tersebut adalah...
 - ☒ a. Tokoh aku membuang sampah ke sungai. X
 - b. Warga bekerja bakti untuk membersihkan sampah di sungai.
 - c. Sungai meluap saat hujan lebat terjadi dalam waktu yang sama.
2. Hal yang tidak dialami tokoh aku saat musim hujan adalah....
 - a. Tokoh aku dapat beraktivitas seperti biasanya.
 - b. Tokoh aku mengungsi karena banjir. X
 - ☒ c. Rumahnya terendam banjir.
3. Kata kerja pasif yang tepat untuk memperbaiki kata beretak tebal adalah...
 - ☒ a. dibuang
 - b. di buang ✓
 - c. di-buang
4. Informasi dapat disampaikan secara.... dan
 - ☒ a. Lisan dan tulisan ✓
 - b. Tulisan dan teks
 - c. Lisan dan SMS
5. Apa saja yang memiliki informasi di dalamnya?
 - ☒ a. Puisi
 - b. Cerpen
 - c. Teks dan gambar X

6. Kata kerja di sebut juga...

- a. Imbuhan
- ☒ b. Verba
- c. Pasif

Bacalah cerita berikut untuk menjawab soal nomor 6-8

Pukul tujuh pagi, bel masuk sekolah berbunyi. Tidak lama kemudian, Pak guru masuk _____ ruang kelas. Sebelum mulai belajar, Pak guru menyampaikan kabar bahwa Beni tidak masuk sekolah hari itu. Beni sedang demam. Kemarin, saat pulang sekolah, hujan tiba-tiba turun dengan deras. Beni lupa membawa payung. Ia pun kehujanan.

7. Kata sifat yang ada dalam cerita tersebut adalah...

- a. cuaca
- ☒ b. masuk
- c. demam

8. Kata depan yang tepat untuk melengkapi bagian rumpang dalam cerita tersebut adalah...

- a. di
- ☒ b. ke
- c. dari

9. Hal yang dialami Beni adalah...

- ☒ a. Beni tidak masuk sekolah karena demam.
- b. Beni main hujan-hujanan sehingga sakit.
- c. Beni menggunakan payung saat hujan.

10. Penggunaan imbuhan *di-* yang tepat pada kalimat berikut yaitu...

- a. Es krim dimakan Beni tadi siang
- ☒ b. Es krim di makan Beni tadi siang
- c. Tadi siang es krim di makan Beni

B. Esai

Isilah dengan jawaban yang tepat.
Perhatikan teks dan gambar berikut.

Pelangi yang Indah

Siang itu, Hani hendak bermain di taman bersama Cici dan Citra Narnun, cuaca siang itu menyebabkan Hani tidak dapat keluar rumah. Ia merasa sedih. Ia pun termenung di kursi sambil memandang ke luar jendela. Di luar, hujan turun dengan lebat.

Beberapa saat kemudian, hujan pun reda. Saat memandang ke luar jendela, Hani melihat sesuatu yang indah muncul di langit. Bentuknya melengkung. Warnanya bermacam-macam. Ada warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Hani melihat pelangi. Ia merasa takjub melihat keindahan pelangi di langit.

Pelangi adalah ciptaan Tuhan. Hani bersyukur kepada Tuhan atas ciptaan-Nya. Sejak saat itu, Hani tidak pernah merasa sedih lagi saat hujan turun. Hal ini terjadi karena pelangi biasanya akan muncul setelah hujan reda.

Sumber: dokumen pribadi



1. Tuliskan dua (2) informasi yang kamu dapatkan dalam teks pada foto tersebut?

Hani melihat pelangi dan hujan lebat
Hani melihat pelangi dan hujan lebat

2. Tuliskan dua (2) informasi yang kamu dapatkan pada gambar tersebut?

Hani bersyukur kepada Tuhan atas keindahan pelangi X

Bacalah paragraf berikut untuk menjawab soal nomor 3-4.

Tiba-tiba, hujan turun sangat (a) _____. Para pengendara sepeda motor segera menepi untuk berteduh (b) _____ halte angkutan umum. Sebagian pengendara sepeda motor segera memakai jas hujan agar dapat melanjutkan perjalanan. Sebagian lainnya terpaksa menunggu hujan reda. Mereka tidak membawa jas hujan

3. Kata sifat yang tepat untuk melengkapi bagian (a) dalam paragraf tersebut adalah lebat ✓

4. Kata depan yang tepat untuk melengkapi bagian (b) dalam paragraf tersebut adalah di ✓

5. Imbuhan *di-* biasanya diikuti dengan kata kerja. ✓

$$\begin{array}{r} 22 \\ 35 \times 100 \\ \hline = 66,66 \end{array}$$

Lampiran 5 Rubrik Penilaian Hasil Tes Akhir Siklus I

RUBRIK HASIL TES AKHIR SIKLUS I

Nama Siswa	KKTP	TES AKHIR SIKLUS																				Total Skor	Skor Maksimal	Nilai	Ket.
		PILIHAN GANDA										ESAI													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5									
APP	75	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	5	5	5	5	0	25	35	71,42	TT					
AP	75	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	5	5	5	5	0	26	35	74,28	TT					
AA	75	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	2	0	5	5	5	22	35	66,66	TT					
CN	75	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	2	0	5	5	2	18	35	51,42	TT					
CMR	75	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	5	5	5	0	0	20	35	57,14	TT					
CFP	75	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	5	5	5	5	5	30	35	85,71	T					
FTD	75	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	2	0	5	5	0	19	35	54,28	TT					
FCP	75	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	5	5	5	5	2	27	35	77,14	T					
GAR	75	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	5	5	5	5	2	28	35	80	T					
GAM	75	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	5	5	0	0	0	14	35	37,14	TT					
GB	75	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	5	5	5	5	5	30	35	82,85	T					
HS	75	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	5	5	5	0	0	20	35	57,14	TT					
JBR	75	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5	5	0	0	5	18	35	51,42	TT					
MPA	75	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	5	2	5	5	0	22	35	62,85	TT					
PAD	75	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	5	5	0	0	0	12	35	34,28	TT					
QPP	75	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	5	5	5	5	0	25	35	71,42	TT					
RS	75	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	5	5	5	5	0	25	35	71,42	TT					
RS	75	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	5	2	5	5	0	20	35	57,94	TT					
RV	75	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	5	5	5	22	35	62,85	TT					
R	75	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	5	5	5	0	17	35	48,57	TT					
RA	75	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	5	2	5	5	0	21	35	60	TT					
SAP	75	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	5	5	5	5	2	27	35	77,14	T					
VSP	75	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	5	0	5	5	0	19	35	54,28	TT					
YV	75	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	5	5	5	5	0	23	35	65,71	TT					
		NILAI RATA-RATA																						63,04	

Keterangan

Pilihan Ganda : Jika Benar 1 Poin (10x1)

Esai : Jika Jawaban Sangat Tepat dan Lengkap 5 Poin

Jika Jawaban Kurang Tega atau Lengkap 2 Poin

Jika Jawaban Sama Sekali Tidak Tepat 0 Poin

Rumus : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$

Skor Maksimal : 35 Poin

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Lampiran 6 Rubrik Penilaian Hasil Belajar Siswa Siklus I

RUBRIK PENILAIAN HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

No	Nama	P/ L	Indikator												Jml. Skor	Nilai	Ket.
			Aspek Kognitif				Aspek Afektif				Aspek Psikomotorik						
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	APP	L			√				√				√		9	75	T
2	AP	P			√					√			√		10	83,33	T
3	AA	L			√				√				√		9	75	T
4	CN	P			√			√					√		8	66,66	TT
5	CMR	P			√				√				√		9	75	T
6	CFP	P				√			√				√		10	83,33	T
7	FTD	L			√				√				√		9	75	T
8	FCP	P				√			√			√			9	75	T
9	GAR	P				√				√			√		11	91,66	T
10	GAM	L		√					√				√		8	66,66	TT
11	GB	P				√				√			√		11	91,66	T
12	HS	P			√				√				√		9	75	T
13	JBR	L			√			√					√		8	66,66	TT
14	MPA	L			√			√				√			8	66,66	TT
15	PAD	P		√					√				√		8	66,66	TT
16	QPP	P			√				√				√		9	75	T
17	RS	L			√				√				√		9	75	T
18	RS	L			√				√			√			8	66,66	TT
19	RV	L			√				√				√		9	75	T
20	R	L		√					√				√		8	66,66	TT
21	RA	L			√				√			√			9	66,66	TT
22	SAP	P				√			√				√		10	83,33	T
23	VSP	L			√			√					√		8	66,66	TT
24	YV	L			√				√				√		9	75	T
Jumlah skor maksimal															12	100	
Nilai/Skor rata-rata															8,9	74,64	

Keterangan:

Penilaian Aspek Kognitif didasarkan pada Hasil Tes Akhir Siklus I

Skor Klasifikasi	Rentang Nilai
4	76-100
3	51-75
2	26-50
1	0-25

Penilaian Aspek Afektif

Poin	Kriteria Ketentuan Nilai Afektif
I	Memiliki sikap menerima pelajaran.
II	Memiliki sikap menerima permainan.
III	Memberikan tanggapan saat proses pembelajaran berlangsung.
IV	Memberikan tanggapan saat proses permainan berlangsung.
V	Menerima anggota tim.
VI	Bekerja sama dengan baik dalam tim.
VII	Kompak dalam berdiskusi dalam tim.
VIII	Menghargai guru dan teman.

4 = Jika 7-8 kriteria dilakukan dengan baik

3 = Jika 5-6 kriteria dilakukan dengan baik

2 = Jika 3-4 kriteria dilakukan dengan baik

1 = Jika 1-2 kriteria dilakukan dengan baik

Penilaian Aspek Psikomotorik

Poin	Kriteria Ketentuan Nilai Psikomotorik
I	Aktif dalam bermain.
II	Aktif berdiskusi dengan tim.
III	Semangat dalam bermain.
IV	Menerima pendapat teman saat berdiskusi.

4 = Jika 4 kriteria dilakukan dengan baik

3 = Jika 3 kriteria dilakukan dengan baik

2 = Jika 2 kriteria dilakukan dengan baik

1 = Jika 1 kriteria dilakukan dengan baik

Lampiran 7 Hasil Tes Akhir Siswa Siklus II

TES AKHIR SIKLUS II

Nama : Gayatri
 Kelas : 3A
 Hari/tanggal :
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

A. Pilihan Ganda

Petunjuk : Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar!

1. Makna kata menghemat adalah...
 - ☒ a. Menggunakan sesuatu dengan buruk.
 - ☒ b. Menggunakan sesuatu dengan cermat dan hati-hati.
 - ☐ c. Menggunakan sesuatu dengan asal.
2. Manakah kalimat baru yang benar menggunakan kata "menghemat" berikut.
 - ☒ a. Beni menghemat bahan bakar dengan bersepeda ke sekolah.
 - ☒ b. Adit menghemat air dengan membiarkan air kran terus mengalir tanpa henti memenuhi selokan.
 - ☐ c. Udin menghemat energi dengan cara terus-menerus menyalakan semua lampu di rumah.
3. Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat di bawah adalah...

Dari dekat, api kompor terasa..... sekali.

 - ☒ a. Sejuk
 - ☒ b. Dingin
 - ☒ c. Panas
4. Manakah yang termasuk ciri-ciri dari kalimat efektif?
 - ☒ a. Bertele-tele.
 - ☒ b. Memiliki subjek dan predikat.
 - ☐ c. Urutan kalimatnya tidak jelas
5. Kalimat efektif memiliki ciri-ciri yaitu masuk.... dan
 - ☒ a. Akal dan logis.
 - ☒ b. Asal dan bertele-tele.
 - ☐ c. Akal dan tidak jelas.
6. Agar bisa menyampaikan informasi dengan baik kita perlu... dan ...teks
 - ☒ a. Menghayal dan membaca
 - ☒ b. Membaca dan menyimak
 - ☐ c. Ngopi dan rebahan
7. Kosakata baku dari "sepedah" adalah...
 - ☒ a. Sepidah
 - ☒ b. Sepeda-an
 - ☒ c. Sepeda
8. Kata baku dari "electronic" adalah...
 - ☒ a. elektryk
 - ☒ b. elektronik
 - ☐ c. elektronika
9. Kalimat yang benar dan efektif tentang penghematan energy listrik adalah...
 - ☒ a. Kita harus mematikan lampu saat tidak digunakan agar hemat energi.
 - ☒ b. Membiasakan diri mematikan lampu ketika tidak digunakan membuat hemat energi.
 - ☐ c. Agar hemat energi, lampu harus di matikan saat tidak dipakai.
10. Kata "energi matahari" memiliki arti...
 - ☒ a. Energi yang berasal dari angin.
 - ☒ b. Energi yang berasal dari listrik
 - ☒ c. Energi yang berasal dari sinar matahari.

B. Esai

Isilah dengan jawaban yang tepat.

Bacalah dengan saksama teks cerita berikut.

Pada hari Minggu, keluarga Rani pergi ke rumah nenek di desa. Saat perjalanan, Rani melihat banyak kincir angin berputar di ladang. Ayah menjelaskan bahwa angin yang berhembus bisa dimanfaatkan sebagai sumber energi. Energi angin itu menggerakkan kincir untuk memompa air dari sumur. Air tersebut digunakan oleh petani untuk menyiram sawah.

Setibanya di rumah nenek, Rani membantu menjemur pakaian. Nenek berkata bahwa energi matahari sangat bermanfaat. Sinar matahari membuat cucian cepat kering. Selain itu, cahaya matahari juga membuat rumah nenek terang pada siang hari. Nenek jarang menyalakan lampu saat pagi hingga sore, sehingga listrik di rumahnya hemat.

Malam harinya, Rani belajar dengan lampu menyala. Ia sadar bahwa lampu bisa hidup karena adanya energi listrik. Rani berjanji pada diri sendiri untuk selalu mematikan lampu jika sudah tidak digunakan, agar energi tidak terbuang sia-sia.

- Sebutkan tiga macam energi yang disebutkan dalam cerita!
~~energi angin~~
~~energi matahari~~ 5
~~energi listrik~~
- Bagaimana cara petani memanfaatkan energi angin di desa?
 energi angin itu menggerakkan kincir untuk memompa air dari sumur. 5
- Mengapa nenek jarang menyalakan lampu pada siang hari?
 karena cahaya sinar matahari membuat rumah nenek terang pada siang hari 5
- Apa manfaat energi matahari dalam kehidupan sehari-hari menurut cerita?
~~membuat cucian cepat kering~~
~~membuat rumah nenek terang pada siang hari~~ 5
- Tuliskan sikap baik Rani terhadap penggunaan energi listrik di rumah!
 mematikan lampu jika sudah tidak digunakan 5

$$A = 10 \text{ poin}$$

$$B = 25 \text{ poin}$$

$$\begin{aligned} & \frac{A+B}{35} \times 100 \\ &= \frac{10+25}{35} \times 100 \\ &= \frac{35}{35} \times 100 \\ &= 100 \end{aligned}$$

TES AKHIR SIKLUS II

Nama : Rya A.

Kelas : 3A

Hari/tanggal :

Mata Pelajaran :

A. Pilihan Ganda

Petunjuk : Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar!

1. Makna kata menghemat adalah...
 - a. Menggunakan sesuatu dengan buruk.
 - ☒ b. Menggunakan sesuatu dengan cermat dan hati-hati.
 - c. Menggunakan sesuatu dengan asal.
2. Manakah kalimat baru yang benar menggunakan kata "menghemat" berikut.
 - ☒ a. Beni menghemat bahan bakar dengan bersepeda ke sekolah.
 - b. Adit menghemat air dengan membiarkan air kran terus mengalir tanpa henti memenuhi selokan.
 - c. Udin menghemat energi dengan cara terus-menerus menyalakan semua lampu di rumah.
3. Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat di bawah adalah...

Dari dekat, api kompor terasa..... sekali.

 - ☒ a. Sejuk
 - b. Dingin
 - ☒ c. Panas
4. Manakah yang termasuk ciri-ciri dari kalimat efektif?
 - a. Bertele-tele.
 - ☒ b. Memiliki subjek dan predikat.
 - c. Urutan kalimatnya tidak jelas
5. Kalimat efektif memiliki ciri-ciri yaitu masuk.... dan
 - ☒ a. Akal dan logis.
 - ☒ b. Asal dan bertele-tele.
 - c. Akal dan tidak jelas.
6. Agar bisa menyampaikan informasi dengan baik kita perlu... dan ...teks
 - a. Menghayal dan membaca
 - ☒ b. Membaca dan menyimak
 - c. Ngopi dan rebahan
7. Kosakata baku dari "sepedah" adalah...
 - a. Sepidah
 - ☒ b. Sepeda-an
 - ☒ c. Sepeda
8. Kata baku dari "electronic" adalah...
 - a. elektrynk
 - ☒ b. elektronik
 - c. elektronika
9. Kalimat yang benar dan efektif tentang penghematan energy listrik adalah...
 - ☒ a. Kita harus mematikan lampu saat tidak digunakan agar hemat energi.
 - b. Membiasakan diri mematikan lampu ketika tidak digunakan membuat hemat energi.
 - c. Agar hemat energi, lampu harus di matikan saat tidak dipakai.
10. Kata "energi matahari" memiliki arti...
 - ☒ a. Energi yang berasal dari angina.
 - b. Energi yang berasal dari listrik
 - ☒ c. Energi yang berasal dari sinar matahari.

B. Esai

Isilah dengan jawaban yang tepat.

Bacalah dengan saksama teks cerita berikut.

Pada hari Minggu, keluarga Rani pergi ke rumah nenek di desa. Saat perjalanan, Rani melihat banyak kincir angin berputar di ladang. Ayah menjelaskan bahwa angin yang berhembus bisa dimanfaatkan sebagai sumber energi. Energi angin itu menggerakkan kincir untuk memompa air dari sumur. Air tersebut digunakan oleh petani untuk menyiram sawah.

Setibanya di rumah nenek, Rani membantu menjemur pakaian. Nenek berkata bahwa energi matahari sangat bermanfaat. Sinar matahari membuat cucian cepat kering. Selain itu, cahaya matahari juga membuat rumah nenek terang pada siang hari. Nenek jarang menyalakan lampu saat pagi hingga sore, sehingga listrik di rumahnya hemat.

Malam harinya, Rani belajar dengan lampu menyala. Ia sadar bahwa lampu bisa hidup karena adanya energi listrik. Rani berjanji pada diri sendiri untuk selalu mematikan lampu jika sudah tidak digunakan, agar energi tidak terbuang sia-sia.

1. Sebutkan tiga macam energi yang disebutkan dalam cerita!

Energi angin, energi matahari, energi listrik

2. Bagaimana cara petani memanfaatkan energi angin di desa?

Energi angin itu menggerakkan kincir untuk memompa air dari sumur

3. Mengapa nenek jarang menyalakan lampu pada siang hari?

Karena cahaya matahari membuat rumah nenek terang pada siang hari

4. Apa manfaat energi matahari dalam kehidupan sehari-hari menurut cerita?

membuat cucian cepat kering

5. Tuliskan sikap baik Rani terhadap penggunaan energi listrik di rumah!

A : 10 paise

B : 17 paise

$$\frac{A+B}{35} \times 100$$

$$= \frac{10+17}{35} \times 100$$

$$= \frac{27}{35} \times 100$$

$$= 77,14$$

Nama Siswa	KKTP	TES AKHIR SIKLUS II															Total Skor	Skor Maksimal	Nilai	Ket.
		PILIHAN GANDA										ESAI								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5				
APP	75	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	5	5	5	5	34	35	97,14	T	
AP	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	2	32	35	91,42	T	
AA	75	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	5	5	5	5	34	35	97,14	T	
CN	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	2	32	35	91,42	T	
CMR	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	35	35	100	T	
CFP	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	2	5	32	35	91,42	T	
FTD	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	2	0	27	35	77,14	T	
FCP	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	35	35	100	T	
GAR	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	35	35	100	T	
GAM	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	2	5	32	35	91,42	T	
GB	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	35	35	100	T	
HS	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	2	5	32	35	91,42	T	
JBR	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	2	5	2	29	35	82,85	T	
MPA	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	2	5	32	35	91,42	T	
PAD	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	2	0	5	27	35	77,14	T	
QPP	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	35	35	100	T	
RS	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	2	5	32	35	91,42	T	
RS	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	2	0	27	35	77,14	T	
RV	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	35	35	100	T	
R	75	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	5	5	5	0	29	35	82,85	T	
RA	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	2	0	27	35	77,14	T	
SAP	75	1	1	1	1	1	1	0	0	1	5	2	5	5	5	30	35	85,70	T	
VSP	75	1	1	1	1	1	1	0	0	1	5	5	5	5	0	28	35	80	T	
YV	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	2	5	2	29	35	82,85	T	
NILAI RATA-RATA																		89,87		

Keterangan

Pilihan Ganda : Jika Benar 1 Poin (10x1)

Esai : Jika Jawaban Sangat Tepat dan Lengkap 5 Poin

Jika Jawaban Kurang Tega atau Lengkap 2 Poin

Jika Jawaban Sama Sekali Tidak Tepat 0 Poin

Rumus : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$

Skor Maksimal : 35 Poin

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Lampiran 9 Rubrik Penilaian Hasil Belajar Siswa Siklus II

RUBRIK PENILAIAN HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

No	Nama	P/ L	Indikator												Jml. Skor	Nilai	Ket.
			Aspek Kognitif				Aspek Afektif				Aspek Psikomotorik						
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	APP	L				√			√					√	11	91,66	T
2	AP	P				√				√				√	12	100	T
3	AA	L				√			√					√	11	91,66	T
4	CN	P				√				√				√	12	100	T
5	CMR	P				√				√				√	12	100	T
6	CFP	P				√			√					√	11	91,66	T
7	FTD	L				√			√					√	11	91,66	T
8	FCP	P				√				√				√	12	100	T
9	GAR	P				√				√				√	12	100	T
10	GAM	L				√			√					√	11	91,66	T
11	GB	P				√				√				√	12	100	T
12	HS	P				√				√				√	12	100	T
13	JBR	L				√				√				√	12	100	T
14	MPA	L				√			√					√	11	91,66	T
15	PAD	P				√				√				√	12	100	T
16	QPP	P				√				√				√	12	100	T
17	RS	L				√				√				√	12	100	T
18	RS	L				√			√					√	11	91,66	T
19	RV	L				√			√					√	11	91,66	T
20	R	L				√			√					√	11	91,66	T
21	RA	L				√				√			√		11	91,66	T
22	SAP	P				√				√				√	12	100	T
23	VSP	L				√				√				√	12	100	T
24	YV	L				√				√				√	12	100	T
Jumlah skor/nilai yang peroleh															12	100	
Jumlah rata-rata skor/nilai															11,58	96,52	

Lampiran 10 Rekapitulasi Nilai Siswa Hasil Tes Akhir Siklus I & Siklus II

REKAPITULASI NILAI SISWA HASIL TES AKHIR SIKLUS I & SIKLUS II

No.	Nama	P/L	KKTP	PERBANDINGAN HASIL TES	
				Siklus I	Siklus II
1	APP	L	75	71,42	97,14
2	AP	P	75	74,28	91,42
3	AA	L	75	66,66	97,14
4	CN	P	75	51,42	91,42
5	CMR	P	75	57,14	100
6	CFP	P	75	85,71	91,42
7	FTD	L	75	54,28	77,14
8	FCP	P	75	77,14	100
9	GAR	P	75	80	100
10	GAM	L	75	37,14	91,42
11	GB	P	75	82,85	100
12	HS	P	75	57,14	91,42
13	JBR	L	75	51,42	82,85
14	MPA	L	75	62,85	91,42
15	PAD	P	75	34,28	77,14
16	QPP	P	75	71,42	100
17	RS	L	75	71,42	91,42
18	RS	L	75	57,94	77,14
19	RV	L	75	62,85	100
20	R	L	75	48,57	82,85
21	RA	L	75	60	77,14
22	SAP	P	75	77,14	85,70
23	VSP	L	75	54,28	80
24	YV	L	75	65,71	82,85
Nilai Rata-Rata				63,40	89,87

Lampiran 11 Hasil Wawancara Guru

Nama : AR

Tanggal : Rabu, 12 Februari 2025

Jabatan : Guru Kelas

Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Pewawancara : Bagaimana pendapat Ibu mengenai Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran?

Narasumber : Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* sangat baik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SD. Metode ini, membuat belajar lebih menyenangkan, meningkatkan kerjasama, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Pewawancara : Menurut Ibu, apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi?

Narasumber : Penerapan *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi dapat meningkatkan pemahaman siswa. Media ini membuat belajar lebih menyenangkan, membantu siswa memahami

materi dengan cara bermain, dan mendorong mereka untuk lebih aktif berdiskusi serta bekerja sama.

Pewawancara : Menurut pengamatan Ibu, apa yang siswa peroleh selama penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi dalam proses pembelajaran?

Narasumber : Siswa merasa senang, termotivasi, aktif, dan lebih mudah memahami materi karena adanya pengalaman yang menyenangkan yaitu, belajar sambil bermain.

Pewawancara : Menurut pengamatan Ibu, bagaimana sikap siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi?

Narasumber : Siswa terlihat antusias, aktif berpartisipasi, bekerja sama, dan lebih percaya diri dalam memahami materi.

Pewawancara : Menurut Ibu, apa kelebihan dan kekurangan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi yang sudah dilaksanakan di kelas?

Narasumber : Kelebihannya, yaitu siswa lebih antusias, sehingga belajar jadi lebih menyenangkan, meningkatkan kerja sama, dan pemahaman siswa

terhadap materi jadi lebih mudah. Kekurangnya, yaitu dibutuhkan waktu yang lebih lama dan guru harus mengelola kelas dengan baik dalam mengarahkan dan membimbing jalannya pembelajaran dan permainan.

Pewawancara : Menurut Ibu, apa yang harus diperbaiki terkait dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi yang sudah dilaksanakan di kelas?

Narasumber : Guru perlu mengatur waktu agar lebih efektif, memastikan semua siswa aktif dalam berpartisipasi, dan menyesuaikan tingkat kesulitan permainan agar sesuai dengan kemampuan siswa.

Pewawancara : Apa saran dan masukan dari Ibu terkait dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi yang sudah dilaksanakan di kelas?

Narasumber : Guru sebaiknya mengelola waktu dengan baik, mengarahkan jalannya permainan, dan membimbing siswa yang kurang aktif dalam permainan.

Lampiran 12 Hasil Wawancara Siswa

Nama : RV

Tanggal : Rabu, 12 Februari 2025

Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Pewawancara : Menurut kamu, apakah pengetahuan kamu bertambah selama mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi?

Narasumber : Ya, pengetahuan saya bertambah dan saya jadi lebih paham tentang materi pelajaran karena belajar sambil bermain.

Pewawancara : Apa yang kamu rasakan pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi?

Narasumber : Saya merasa sangat senang dan bersemangat.

Pewawancara : Menurut kamu, apakah dengan mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi dapat meningkatkan keterampilanmu agar lebih produktif?

Narasumber : Saya jadi lebih cepat dalam berpikir dan bisa bekerja sama dengan teman-teman.

Pewawancara : Menurut kamu, apa kelebihan dan kekurangan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi yang sudah dilaksanakan di kelas?

Narasumber : Kelebihannya, yaitu belajar jadi seru dan saya bisa bekerja sama dengan teman yang lain. Kekurangannya, yaitu kadang waktunya bermainnya kurang.

Pewawancara : Menurut kamu, apa yang harus diperbaiki terkait dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi yang sudah dilaksanakan di kelas?

Narasumber : Guru harus memberikan waktu yang lebih lama dalam bermain.

Pewawancara : Apa saran dan masukanmu terkait dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi yang sudah dilaksanakan di kelas?

Narasumber : Waktu bermainnya jadi lebih lama.

Wawancara Siswa

Nama : GAR

Tanggal : Rabu, 12 Februari 2025

Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Pewawancara : Menurut kamu, apakah pengetahuan kamu bertambah selama mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi?

Narasumber : Iya Ibu, pengetahuan saya bertambah dan jadi lebih paham tentang materi pelajaran karena belajar sambil bermain itu seru dan mudah diingat.

Pewawancara : Bagaimana sikap kamu pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi?

Narasumber : Saya sangat senang, semangat dan aktif saat belajar karena saya suka bekerja sama dengan teman-teman.

Pewawancara : Menurut kamu, apakah dengan mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan

media Papan Ular Tangga Literasi dapat meningkatkan keterampilanmu agar lebih produktif?

Narasumber : Saya jadi lebih cepat berpikir, lebih berani dalam berbicara, dan bisa bekerja sama dengan teman-teman.

Pewawancara : Menurut kamu, apa kelebihan dan kekurangan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi yang sudah dilaksanakan di kelas?

Narasumber : Kelebihannya, yaitu belajar jadi seru, mudah memahami materi, dan saya bisa bekerja sama dengan teman. Kekurangannya, yaitu waktu bermainnya kurang lama, dan kalau ramai, susah fokus.

Pewawancara : Menurut kamu, apa yang harus diperbaiki terkait dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi yang sudah dilaksanakan di kelas?

Narasumber : Guru harus memberikan waktu yang lebih lama dalam bermain dan membuat aturan supaya tidak terlalu ramai dalam bermain.

Pewawancara : Apa saran dan masukanmu terkait dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi yang sudah dilaksanakan di kelas?

Narasumber : Waktu bermainnya jadi lebih lama dan tidak terlalu ramai yang bermain.

Wawancara Siswa

Nama : GAM

Tanggal : Rabu, 12 Februari 2025

Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Pewawancara : Menurut kamu, apakah pengetahuan kamu bertambah selama mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi?

Narasumber : Ya, pengetahuan saya bertambah dan saya jadi lebih paham tentang materi pelajaran karena belajar sambil bermain membuat saya mengingat materi.

Pewawancara : Apa yang kamu rasakan pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi?

Narasumber : Saya merasa semangat mengikuti pembelajaran.

Pewawancara : Menurut kamu, apakah dengan mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan

media Papan Ular Tangga Literasi dapat meningkatkan keterampilanmu agar lebih produktif?

Narasumber : Saya jadi lebih cepat dalam berpikir dan memahami materi.

Pewawancara : Menurut kamu, apa kelebihan dan kekurangan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi yang sudah dilaksanakan di kelas?

Narasumber : Kelebihannya, yaitu belajar jadi lebih seru dan saya jadi lebih bersemangat belajar. Kekurangannya, yaitu waktu bermainnya sangat terbatas.

Pewawancara : Menurut kamu, apa yang harus diperbaiki terkait dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi yang sudah dilaksanakan di kelas?

Narasumber : Guru harus memberikan waktu yang lebih lama dalam bermain dan soal dari pertanyaan lebih mudah.

Pewawancara : Apa saran dan masukanmu terkait dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi yang sudah dilaksanakan di kelas?

Narasumber : Waktu bermainnya jadi lebih lama dan pertanyaannya sedikit.

Wawancara Siswa

Nama : APP

Tanggal : Rabu, 12 Februari 2025

Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Pewawancara : Menurut kamu, apakah pengetahuan kamu bertambah selama mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi?

Narasumber : Iya Ibu, pengetahuan saya bertambah dan jadi lebih memahami materi pelajaran karena belajar sambil bermain sangat menyenangkan.

Pewawancara : Bagaimana sikap kamu pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi?

Narasumber : Saya sangat senang dan semangat saat belajar karena saya bisa bekerja sama dengan teman-teman.

Pewawancara : Menurut kamu, apakah dengan mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan

media Papan Ular Tangga Literasi dapat meningkatkan keterampilanmu agar lebih produktif?

Narasumber : Saya jadi lebih cepat berpikir dan bekerja sama dengan teman-teman.

Pewawancara : Menurut kamu, apa kelebihan dan kekurangan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi yang sudah dilaksanakan di kelas?

Narasumber : Kelebihannya, yaitu saya mudah memahami materi, dan bisa bermain dan bekerja sama dengan teman. Kekurangannya, yaitu waktu bermainnya kurang lama.

Pewawancara : Menurut kamu, apa yang harus diperbaiki terkait dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi yang sudah dilaksanakan di kelas?

Narasumber : Guru harus memberikan waktu yang lebih lama dalam bermain dan membuat aturan bermain berulang.

Pewawancara : Apa saran dan masukanmu terkait dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi yang sudah dilaksanakan di kelas?

Narasumber : Waktu bermainnya jadi lebih dan berulang.

Lampiran 13 Surat Izin Penelitian

 UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP - UKI TORAJA) Jl. Jenderal Sudirman Nomor 9, Makale, Tana Toraja 91811 ☎ (0423) 22468, 22887, 📠 (0423) 22073, (E-mail) fkipukitoraja@gmail.com	
Nomor	: TA.00.03/93/UKI Toraja.DFKIP/2025
Lampiran	: -
Hal	: <u>Permohonan Izin Penelitian</u>
Kepada Yth. Kepala UPT SDN 4 Makale Utara Di Tempat	
Dengan Hormat, Perkenankan kami menyampaikan bahwa salah satu tugas akhir yang harus diselesaikan mahasiswa(i) UKI Toraja adalah penyusunan Skripsi. Sehubungan dengan itu, bersama ini dimohon kesediaan Bapak/Ibu menerima dan memberikan izin/rekomendasi kepada mahasiswa berikut untuk melaksanakan penelitian pada instansi/jawatan/dinas/perusahaan/lembaga/tempat usaha yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa yang dimaksud :	
Nama	: Inriwani Ponto
NIM	: 221118205
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Penelitian	: Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Media Papan Ular Tangga Literasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III UTP SDN 4 Makale Utara.
Pembimbing	: 1. Irene Hendrika R. S.Psi., M.Psi. 2. Weryanti Laen Langi', S.Pd. M.Pd.
Demikianlah surat permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik disampaikan terima kasih. Makale, 20 Januari 2025 Dekan,	
 Daud Rodi Palimbong, S.Pd., M.Pd. NIDN 0930098202	

Lampiran 14 Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN TANA TORAJA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SDN 4 MAKALE UTARA**

Alamat: Jl. Lion Tondok Iring, Kel. Tambunan, Kec. Makale Utara

SURAT KETERANGAN

Nomor : 015/UPT/SDN4/2/2025

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Sekolah UPT SDN 4 Makale Utara, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Inriwani Ponto
NIM : 221118205
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Papan Ular Tangga Literasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III UPT SDN 4 Makale Utara

Bahwa nama tersebut telah melaksanakan penelitian di UPT SDN 4 Makale Utara, Kelurahan Tambunan, Kecamatan Makale Utara, Kabupaten Tana Toraja pada tanggal 21 Januari 2025 s/d 12 Februari 2025.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Makale Utara, 14 Februari 2025

Kepala UPT SDN 4 Makale Utara



Erlawati Bako, S.Pd

NIP. 197605302005022003

Lampiran 15 Buku Bimbingan

BUKU KEGIATAN **BIMBINGAN PENELITIAN DAN PENULISAN SKRIPSI** **PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (SI)**

Nama Mahasiswa : Enriwani Ponto
 NIM : 221118205
 Alamat di Mkle/Rpao : Bungin, Makale Utara
 Tlp. :
 Alamat Tetap : Bungin, Makale Utara
 Tlp. :
 Tim Pembimbing
 1. Pembimbing I : Irene Hendrika R., S.Psi., M.Psi.
 Alamat : Kampung Baru, Makale
 Tlp. : 0856 5225 3045
 2. Pembimbing II : Weryanti L. Langi' S.Pd., M.Pd
 Alamat : Tondon
 Tlp. : 0853 9884 4295

Judul Skripsi : Penggunaan Media Papan Ular Tangga Literasi
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa
Indonesia Siswa Kelas III UPT SDN 4 Makale
Utara

Catatan:

1. Buku bimbingan ini berlaku satu semester
2. Buku bimbingan ini sah dipergunakan jika ada stempel dari Prodi PGSD
3. Buku bimbingan ini harus dibawa setiap kali konsultasi dengan Dosen pembimbing

PEMBIMBING I

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	2/10	11.00	Konsul Judul	(Pg)
2.	22/10	11.00	ACC Judul	(Pg)
3.	5/11	10.00	Konsul Bab 1-3	(Pg)
4.	19/11	08.00	Konsul Bab 1-3	(Pg)
5.	21/11	09.00	Konsul Bab 1-3	(Pg)
6.	24/11	09.00	Konsul Bab 1-3 Modul Ajar	(Pg)

PEMBIMBING I

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	29/11	14.00	ACC Semipro	Pg
2.	11/12	11.00	Konsul Setelah Semipro	Pg
3.	18/12	15.00	Konsul Setelah Semipro	Pg
4.	7/2	15.00	ACC Penelitian	Pg
5.	17/2	11.00	Konsul Setelah Penelitian	Pg
6.	27/2	11.00	Konsul Setelah Penelitian	Pg

p

PEMBIMBING II

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	10/10/2024	9:30	konsul judul	Jr
2.	23/10/2024	11:00	konsul judul	Jr
3.	24/10/2024	11:00	Acc judul	Jr
4.	11/11/2024	16:30	konsul proposal bab 1-3	Jr
5.	30/11/2024	14:00	konsul instrumen penelitian	Jr
6.	04/12/2024	09:30	Acc % sampre	Jr

PEMBIMBING I

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	14/ 01/ 2025		Konsul Setelah Sempuro	
2.	20/ 01/ 2025	11:00	Acc y/ Sempuro	
3.	19/ 02/ 2025	13:00	Konsul bab 4-5	
4.	27/ 03/ 2025		Konsul bab 4 dan lampiran	
5.	11/ 08/ 2025		Konsul bab 4-5	
6.	13/ 08/ 2025		Konsul Bab <u>IV</u>	

PEMBIMBING II

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	15/ 8/ 25		Konsul Bab <u>IV</u> - V Lampiran	
2.	17/ 08/ 2025		Konsul Bab <u>IV</u> - V Lampiran	
3.	19/ 08/ 2025		Review Bab I - Lampiran	
4.	21/ 08/ 2025		Acc Ujian Skripsi	
5.				
6.				

DOKUMENTASI



Gambar 1. Gerbang Sekolah



Gambar 2. Halaman Sekolah





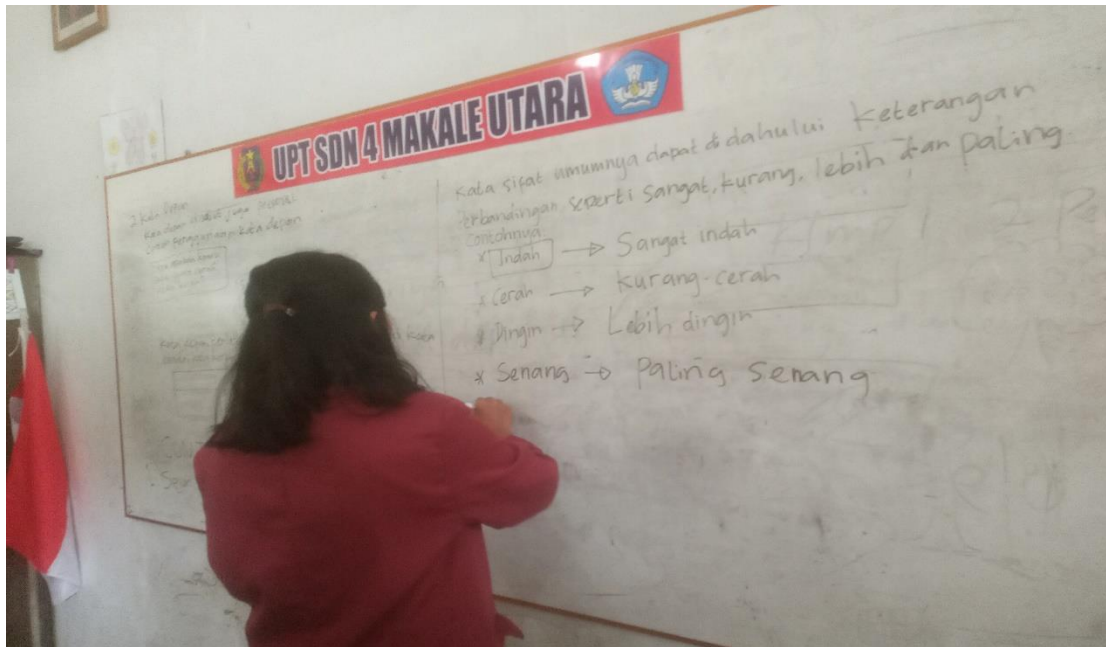
Gambar 3. Ruang Guru



Gambar 4. Ruang Kelas



Gambar 5. Proses Pembelajaran



Gambar 6. Pemberian Materi



Gambar 7. Penjelasan Materi



Gambar 8. Media Papan Ular Tangga Literasi



Gambar 9. Dadu



Gambar 10. Pion



Gambar 11. Kartu Soal & Kartu Tantangan



Gambar 12. Pengenalan Media Papan Ular Tangga Literasi



Gambar 13. Permainan Media Papan Ular Tangga Literasi



Gambar 14. Pemberian Hadiah Permainan



Gambar 15. Kegiatan Wawancara Guru



Gambar 16. Kegiatan Wawancara Siswa

RIWAYAT HIDUP



Inriwani Ponto, Lahir di Bungin pada tanggal 11 Juli 2003, anak ke-1 (Pertama) dari 5 bersaudara dari pasangan Natan Ponto dan Ruth Kalimbuang. Penulis mengikuti jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak pada tahun 2008 di TK Pertiwi Bungin, , Kecamatan Makale Utara Kabupaten Tana Toraja dan tamat tahun 2009. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar di SDN 111 Inpres Bungin yang kini berganti nama menjadi UPT SDN 4 Makale Utara dan tamat pada tahun 2015. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 2 Makale yang kini berganti nama menjadi UPT SMP Negeri 1 Makale Utara dan tamat pada tahun 2018. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Kristen Makale dan tamat pada tahun 2021. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Kristen Indonesia Toraja dan mengambil jurusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan selesai tahun 2025.