

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Jalan Penelitian untuk Tugas Akhir/Skripsi



Yayasan Bina Patria Nusantara

UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADDEWI MALANG

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jl. Telaga Warna Tlogomas Malang, 65144,-Indonesia Telp. 0341-565500; Fax 0341-565522

Program Studi : PENDIDIKAN MATEMATIKA, PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR,

PENDIDIKAN BIOLOGI

Nomor : /TB- FIP /DL-520 /01/2026
Lampiran :
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian dan Permintaan / Pengambilan Data

Kepada Yth : Pimpinan / Kepala
SDN TUNGGULWULUNG 3 MALANG

Di Jalan Arumba No. 2, Kelurahan Tunggulwulung, Kecamatan Lowokwaru, Kota
Malang, Jawa Timur, Dengan Kode Pos 65143

Dengan Hormat

Dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir bagi mahasiswa Universitas Tribhuwana
Tunggadewi Program Strata 1 (satu), diwajibkan melaksanakan Penelitian guna
penyusunan Skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon untuk
memperkenankan mahasiswa kami :

Nama : MARIA YANONA MAGUN
NPM : 2022720085
Fakultas : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI STORYTELLING BERBASIS NILAI BUDAYA DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MEMBACA SISWA KELAS II SDN
TUNGGULWULUNG 3 MALANG

Untuk dapat melaksanakan penelitian dan pengumpulan data yang diperlukan dari :
SDN TUNGGULWULUNG 3 MALANG

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan
terima kasih.

Tembusan , Kepada Yth :
1. Ketua Program Studi
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

2.
*Di Foto Copy sejumlah tembusan yang diperlukan

Malang, 21/01/2026
Dekan,

Dr. Muhamad Rifai, S.E., MM
N. OPTK : 9433752653130252

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KOTA MALANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI TUNGGULWULUNG 3**

KECAMATAN LOWOKWARU
Jl. Arumba No. 2 Telepon (0341) 4376388 MALANG
NSS : 101056104006 NPSN : 20533704



SURAT KETERANGAN

Nomor . 421.2/657/35.73.401.01.184/II/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : IWAN ROELYANTO, S. Pd.
NIP : 19711026 199807 1 001
Pangkat/ Gol : Penata Tk.I/ IIId
Jabatan : KEPALA SEKOLAH

Menerangkan bahwa :

Nama : Maria Yanona Magun
NIM : 2022720085
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Program Study : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas : TRHIBUWANA TUNGGADEWI MALANG

Telah melaksanakan penelitian di SDN Tunggulwulung 3 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang yang dilaksanakan pada tanggal 26 Januari s/d 26 Februari 2026 untuk penyusunan skripsi yang berjudul "**Implementasi storrtelling Berbasis Nilai Budaya dalam Meningkatkan Pemahaman Membaca Siswa sekolah dasar SDN Tunggulwulung Wulung 3 Malang**".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Malang, 24 Februari 2026

Kepala sekolah
SDN TUNGGULWULUNG 3

IWAN ROELYANTO, S.Pd.
Penata Tk. 1
NIP. 19711026 199807 1 001

Lampiran 3. Modul Ajar

Penyusun	: Maria Yanona Magun
Istansi	:SDN Tunggulwulung 3 Malang
Tahun Penyusunan	: Tahun 2026
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: A/ II (DUA)
Tema	: Teks Cerita Rakyat
Topik	: Legenda Gunung Semeru
Model pembelajaran	: Storytelling Berbasis Nilai Budaya
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
B. Identifikasi	
Peserta Didik	Pengetahuan Awal Siswa telah mengenal cerita rakyat daerah Indonesia dan mampu membaca teks narasi sederhana. Sebagian siswa sudah dapat menyebutkan tokoh dan latar cerita, namun masih mengalami kesulitan dalam: - Menentukan konflik cerita - Menemukan amanat atau pesan moral - Mengidentifikasi nilai budaya dalam teks - Menyimpulkan isi bacaan secara runtut Minat Belajar Minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui: Penyajian cerita dengan metode storytelling yang ekspresif

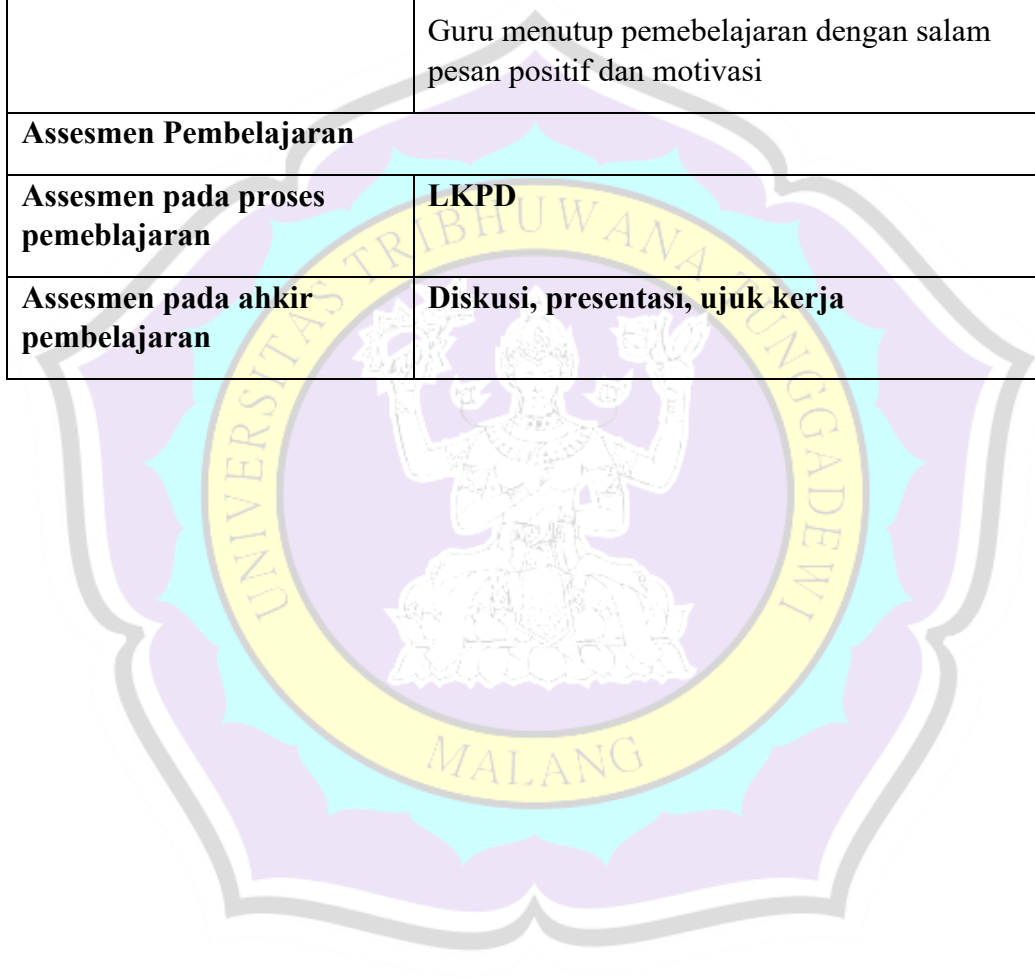
	Penggunaan gambar Gunung semeru sebagai media visual Diskusi kelompok kecil tentang nilai budaya Kegiatan menceritakan kembali isi cerita Kebutuhan Belajar a. Pembelajaran yang Bermakna (Meaningful Learning) Pembelajaran menjadi bermakna ketika siswa mampu menghubungkan isi cerita <i>Asal Mula Gunung semeru</i> dengan kehidupan sehari-hari, terutama tentang: Pentingnya menjaga alam Nilai gotong royong Nilai pengorbanan Menghargai tradisi budaya Pembelajaran yang Menyenangkan (Joyful Learning) Pembelajaran dirancang menyenangkan melalui storytelling yang melibatkan ekspresi, intonasi suara, serta interaksi tanya jawab. Dengan demikian, siswa lebih aktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran.
Materi Pelajaran	Pokok-pokok materi yang akan dipelajari dalam pembelajaran ini meliputi: Pengertian Cerita Rakyat Memahami cerita rakyat sebagai warisan budaya yang berkembang secara turun-temurun di masyarakat dan mengandung nilai moral serta nilai budaya. Unsur Intrinsik Cerita Rakyat Tokoh dan Penokohan Latar (tempat, waktu, suasana) Alur (awal, konflik, klimaks, penyelesaian) Amanat

	Isi Cerita Legenda Gunung Semeru Memahami alur cerita tentang pulau jawa yang tidak seimbang serta peristiwa yang melatarbelakangi terbentuknya gunung semeru Nilai Budaya dalam Cerita Menjaga Alam Tanggung jawab Pengorbanan Gotong Royong Menghargai tradisi budaya
Dimensi Profil Lulusan	✓DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME ✓ DPL3 Penalaran Kritis ✓ DPL4 Kreativitas ✓ DPL5 Kolaborasi DPL8 Komunikasi
DESAIN PEMBELAJARAN	
Capaian Pembelajaran	Siswa mampu menemukan informasi penting dalam teks cerita rakyat yang dibaca atau didengar, mengidentifikasi unsur intrinsik cerita, serta menemukan nilai moral dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya.
Lintas Disiplin Ilmu	Bahasa Indonesia Melatih kemampuan membaca kritis untuk memahami isi teks cerita rakyat. Mengembangkan keterampilan berbicara saat siswa menceritakan kembali cerita. Mengasah kemampuan berpikir reflektif dalam menemukan nilai budaya.
Tujuan Pembelajaran	Siswa dapat mengidentifikasi tokoh, latar, dan alur dalam cerita legenda Gunung semeru dengan tepat

	Menemukan nilai budaya yang terkandung dalam cerita.
Topik Pembelajaran	Teks Cerita Rakyat – Legenda Gunung Semeru
Praktik Pedagogis	Pendekatan: Deep Learning Model Pembelajaran: Storytelling Interaktif Metode Pembelajaran: Ceramah ekspresif, tanya jawab, diskusi kelompok, presentasi
Kemitraan Pembelajaran	Tutor sebaya: Siswa yang lebih cepat memahami isi cerita membantu temannya dalam mengidentifikasi unsur cerita dan nilai budaya sehingga terjadi pembelajaran kolaboratif.
Lingkungan Pembelajaran	1. Ruang kelas yang mendukung diskusi kelompok 2. Teks cerita rakyat cetak 3. Media gambar Gunung Semeru
Pemanfaatan Digital	Video pendek ilustrasi legenda gunung semeru Slide gambar ilustrasi cerita Slide materi tek cerita rakyat
PENGALAMAN BELAJAR	
Langkah-langkah Pembelajaran	
AWAL (5–10 menit)	Apersepsi dan Motivasi Guru membuka kelas dengan salam dan doa bersama. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. Ice breaking Guru memotivasi siswa tentang pentingnya memahami nilai budaya dalam cerita rakyat.

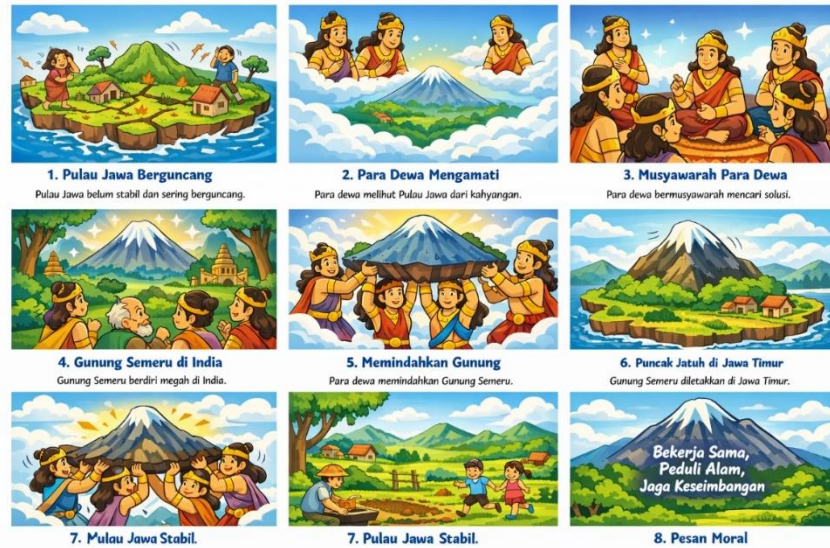
INTI (40 menit)	Sintak 1 : Oreintasi Masalah Storytelling Guru membacakan cerita “Legenda Gunung Semeru” dengan intonasi dan ekspresi menarik dengan bantuan media gambar Guru mengajukan pertanyaan pemantik: “Siapa yang pernah mendengar cerita tentang legenda gunung semeru ?” Peserta didik menanggapi pertanyaan (Bernalar kritis) Siswa mendengarkan sambil memperhatikan gambar media gambar visual Sintak 2 : Mengelompokan Peserta didik dalam proses pembelajaran Peserta didik di bagi menjadi beberapa kelompok (5-6) orang Guru membagikan LKPD kepada peserta didik Ice breaking tepik semangat Sintak 3 : Memberikan arahan pengelompokan Diskusi Sederhana Peserta didik berdiskusi untuk mengisi lembar tersebut (Kreatifitas) Peserta didik mengerjakan lkpd bersama (Kolaborasi) Guru memastikan setiap kelompok mengerjakan lkpd Sintak 4: Menyajikan Hasil Presentasi Sederhana Peserta didik melakukan presentasi hasil diskusinya Guru memberikan penguatan jawaban benar

	Evaluasi Pengalaman & Generalisasi Guru dan siswa memberikan apresiasi (tepuk tangan) dan umpan balik konstruktif.
Penutup	Guru memeberikan soal evalusai kepada peserta didik Bersama guru, peserta didik membuat kesimpulan atau refleksi dari pemebelajaran Guru menutup pemebelajaran dengan salam pesan positif dan motivasi
Assesmen Pembelajaran	
Assesmen pada proses pemeblajaran	LKPD
Assesmen pada ahkir pemeblajaran	Diskusi, presentasi, ujuk kerja



Lampiran 4 Media Pembelajaran

MEDIA PEMBELAJARAN



Media Gambar Seri



PPT

<https://drive.google.com/file/d/1FKqgBOhwsovZpWUEYuoyObIaMlvfkGYZ/view?usp=drivesdk>

LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Membuat Peta Konsep (Menghubungkan)

Nama Kelompok : _____ Anggota : _____ Kelas : _____
Sikulus / Pertemuan : _____ Tanggal : _____

Materi: Cerita Rakyat

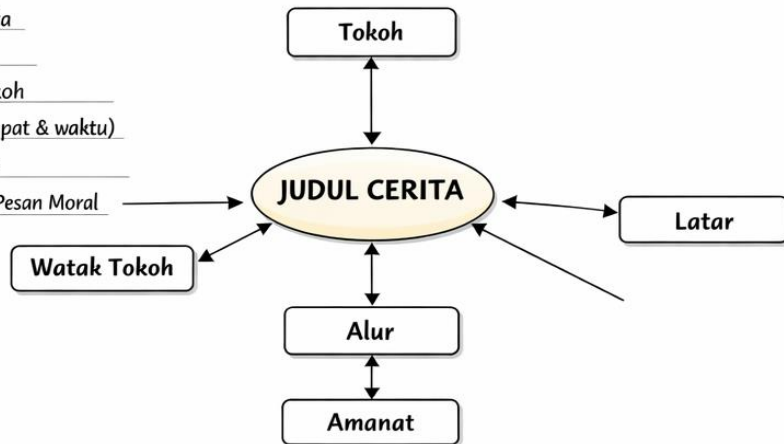
Tujuan Kegiatan: Siswa mampu membuat peta konsep dengan menghubungkan unsur-unsur dalam cerita rakyat.

Petunjuk Pengerjaan:

1. Bacalah cerita rakyat yang telah diberikan oleh guru.
2. Diskusikan bersama kelompokmu.
3. Tuliskan unsur-unsur cerita yang kamu temukan.
4. Hubungkan unsur-unsur tersebut dalam bentuk peta konsep.
5. Gunakan garis atau panah untuk menunjukkan hubungan antar konsep.

Unsur yang Harus Ada dalam Peta Konsep:

- Judul cerita _____
- Tokoh _____
- Watak tokoh _____
- Latar (tempat & waktu) _____
- Alur cerita _____
- Amanat / Pesan Moral _____



Pertanyaan Refleksi:

1. Apa pesan moral dari cerita tersebut?

Jawaban: _____

2. Mengapa tokoh utama bisa mengalami peristiwa tersebut?

Jawaban: _____

Kesimpulan Kelompok:

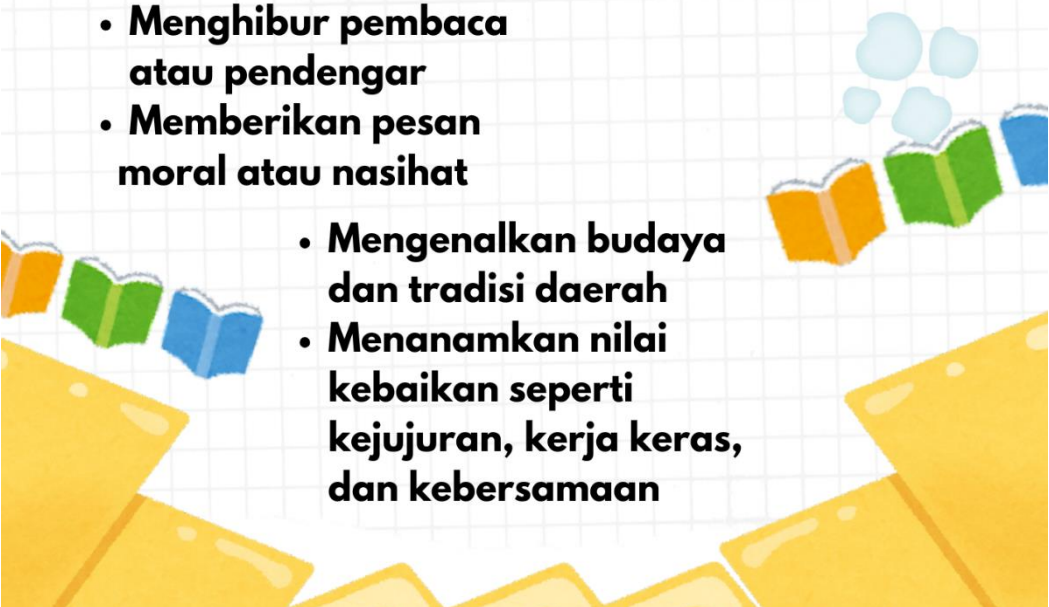
Tuliskan kesimpulan dari cerita rakyat tersebut:

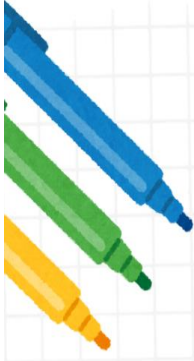


Pengertian Teks Cerita Rakyat

Teks cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun, biasanya disampaikan secara lisan. Cerita ini menggambarkan kehidupan masyarakat, kepercayaan, adat, dan nilai-nilai budaya suatu daerah.

Tujuan Teks Cerita Rakyat

- **Menghibur pembaca atau pendengar**
 - **Memberikan pesan moral atau nasihat**
 - **Mengenalkan budaya dan tradisi daerah**
 - **Menanamkan nilai kebaikan seperti kejujuran, kerja keras, dan kebersamaan**
- 



Struktur Teks Cerita Rakyat



Orientasi → pengenalan tokoh,
waktu, dan tempat

Komplikasi → munculnya
masalah atau konflik

Resolusi → penyelesaian masalah

Koda (amanat) → pesan moral
dari cerita

Unsur-unsur Teks Cerita Rakyat

Tokoh dan penokohan
Latar (tempat, waktu,
suasana)

Alur (jalan cerita)

Amanat atau pesan moral



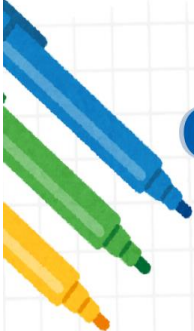


Ciri-ciri Teks Cerita Rakyat

- Berkembang secara lisan dari generasi ke generasi
- Pengarangnya tidak diketahui
- Latar cerita biasanya di daerah tertentu
 - Mengandung nilai moral dan budaya
 - Ceritanya bersifat khayalan, tetapi dipercaya pernah terjadi

Jenis-jenis Cerita Rakyat

- 
- Legenda
 - Mitos
 - Fabel
 - Sage



Contoh Pesan Moral Cerita Rakyat

- 
- Kita harus bersikap jujur
 - Jangan sombong



Selalu menghormati
orang tua
Kerja keras membawa
keberhasilan



Legenda Gunung Semeru



Pada zaman dahulu, Pulau Jawa sering berguncang. Tanahnya belum kuat sehingga penduduk merasa takut. Mereka hidup dengan penuh kekhawatiran karena alam belum seimbang.

Para dewa melihat keadaan Pulau Jawa. Mereka merasa kasihan kepada manusia yang tinggal di sana. Para dewa ingin menolong agar Pulau Jawa menjadi tempat yang aman.

Para dewa kemudian bermusyawarah. Mereka sepakat memindahkan **Gunung Mahameru** dari India ke Pulau Jawa. Gunung itu akan digunakan untuk menyeimbangkan Pulau Jawa.

Pemindahan Gunung Mahameru dilakukan bersama-sama. Para dewa bekerja dengan hati-hati dan penuh tanggung jawab. Namun, dalam perjalanan, sebagian tanah gunung jatuh di beberapa tempat.

Tanah yang jatuh itu berubah menjadi gunung gunung kecil. Gunung yang paling tinggi dan besar kemudian dikenal sebagai **Gunung Semeru**. Gunung Semeru berdiri kokoh di Pulau Jawa.

Setelah Gunung Semeru berada di tempatnya, Pulau Jawa menjadi tenang. Tanahnya menjadi subur dan banyak tumbuhan yang tumbuh. Masyarakat dapat bercocok tanam dan hidup dengan damai.

Legenda Gunung Semeru mengajarkan kita pentingnya kerja sama dan kepedulian terhadap alam. Kita harus menjaga alam agar tetap seimbang demi kehidupan



Lampiran 5 Alat Evaluasi Dan Rubrik Penilaian

Alat Evaluasi Dan Rubrik Penilaian

No	Indikator	SL	SR	KD	TP
1	Siswa berdoa sebelum dan sesudah memulai pembelajaran				
2	Siswa menunjukkan sikap ingin tahu dengan menjawab atau menanggapi pertanyaan guru tentang isi cerita.				
3	Siswa menunjukkan keberanian dan kreativitas dalam mengungkapkan kembali isi cerita melalui gambar atau cerita lisan sederhana.				
4	Siswa saling membantu antar sesama				

Nilai

SL = Selalu : Sangat baik (4)
SR = Sering : Baik (3)
KD = Kadang-kadang : Cukup (2)
TP = Tidak pernah : Perlu bimbingan (1)

Nilai Akhir : $(\text{Skor yang di peroleh}) \times 100$

Skor maksimal

1. Rubrik Penilaian Sikap

No	NPD	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa				Bernalar Kritis				Kreatif				Gotong Royong				Total Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	ASK				4		2					3					4	81,2
2	AAM				4			3				3					4	87,5
3	AAF				4			3				3					4	87,5
4	AER				4		2					2					2	81,2
5	AFARF				4		2				2						4	75
6	ADI				4				3				3				4	87,5
7	APL				4		2				2						4	75
8	ASA				4				3				3				4	87,5
9	ASP				4		2				2						4	75
10	AKZ				4				3				3				4	87,5
11	AAAAK				4				3				3				4	87,5
12	ANA				4		2				2						4	75
13	EMPM				4				3				3				4	87,5
14	FAA				4				3				3				4	87,5
15	FAN				4		2				2						4	75
16	FAK				4				3				3				4	87,5
17	IMS				4		2				2						4	75
18	KANIA				4			3				3					4	87,5
19	MRI				4		1				1					3		56,2
20	MAI				4		1				1						4	56,2
21	MAGA				4			3			2						4	81,2
22	MAES				4			3					3				4	87,5
23	NLK				4			2					3				4	81,2
24	RRA				4			3					3				4	87,5
25	RSA				4			3					3				4	87,5

A. Penilaian Pengetahuan/Kognitif (Instrumen pemahaman membaca)

Jenis dan Bentuk Instrumen

1. Jenis instrumen: Tes kinerja
2. Bentuk tes: Lisan (menceritakan kembali isi bacaan)
3. Tujuan: Mengukur pemahaman isi bacaan,
4. Pelaksanaan: Dilakukan secara individual

Kisi – Kisi Soal

No	Indikator Pembelajaran	Materi	Bentuk Tes	Aspek yang Dinilai	Instrumen
1	Peserta didik mampu menceritakan kembali isi bacaan secara lisan dengan urutan yang tepat	Teks cerita rakyat berbasis nilai budaya	Tes kinerja (lisan)	Kesesuaian isi cerita, urutan cerita, kelengkapan unsur (tokoh, tempat, peristiwa), penggunaan bahasa	Rubrik penilaian

Panduan Skor

Aspek yang Dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Kesesuaian isi cerita	Cerita sangat sesuai dengan bacaan	Sebagian besar sesuai	Banyak bagian kurang sesuai	Tidak sesuai dengan bacaan
Urutan cerita	Urutan cerita runtut dan tepat	Ada sedikit bagian tidak runtut	Urutan kurang jelas	Tidak berurutan
Kelengkapan unsur cerita (tokoh, tempat, peristiwa)	Semua unsur disebutkan lengkap	Ada 1 unsur kurang	Lebih dari 1 unsur kurang	Tidak menyebutkan unsur
Penggunaan bahasa	Bahasa jelas, lancar, mudah dipahami	Cukup jelas	Kurang jelas	Tidak dapat dipahami

Nilai Akhir : $(\text{Skor yang di peroleh}) \times 100$

Skor maksimal

Penilaian Kognitif

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	ASK	75	TT
2	AAM	80	T
3	AAF	80	T
4	AER	75	T
5	AFARF	50	TT
6	ADI	80	T
7	APL	80	T
8	ASA	80	T
9	ASP	65	TT
10	AKZ	80	T
11	AAAAK	80	T
12	ANA	70	TT
13	EMPM	60	TT
14	FAA	70	TT
15	FAN	70	TT
16	FAK	80	T
17	IMS	60	TT
18	KANIA	80	T
19	MRI	40	TT
20	MAI	60	T
21	MAGA	70	TT
22	MAES	80	T
23	NLK	80	T
24	RRA	80	T
25	RSA	80	T

B. Instrumen penilaian Keterampilan (Formatif)

Penilaian Diskusi Kelompok

Aspek yang Dinilai:

1. Partisipasi anggota
2. Kerja sama
3. Kemampuan menyampaikan pendapat
4. Ketepatan analisis unsur cerita

Rubrik Penilaian Diskusi

Skor	Kriteria
4	Semua anggota aktif, bekerja sama dengan sangat baik, analisis sangat tepat
3	Sebagian besar anggota aktif, kerja sama baik, analisis cukup tepat
2	Hanya beberapa anggota aktif, kerja sama kurang, analisis kurang tepat
1	Tidak ada kerja sama, diskusi tidak berjalan

Nilai Akhir : $(\text{Skor yang di peroleh}) \times 100$

Skor maksimal

Penilaian Presentasi Kelompok

Aspek yang Dinilai:

1. Kejelasan penyampaian
2. Penguasaan materi
3. Kepercayaan diri
4. Ketepatan menjawab pertanyaan

Rubrik Penilaian Presentasi

Skor	Kriteria
4	Penyampaian sangat jelas, percaya diri, menguasai materi, jawaban tepat
3	Penyampaian jelas, cukup percaya diri, materi cukup dikuasai
2	Penyampaian kurang jelas, kurang percaya diri
1	Tidak mampu menjelaskan dengan baik

Nilai Akhir : $(\text{Skor yang di peroleh}) \times 100$

Skor maksimal

Penilaian Unjuk Kerja (Peta Konsep)

Aspek yang Dinilai:

1. Kelengkapan unsur (judul, tokoh, watak, latar, alur, amanat)

2. Ketepatan hubungan antar konsep
3. Kerapian dan kreativitas
4. Kesesuaian isi dengan cerita

Rubrik Penilaian Unjuk Kerja

Skor	Kriteria
4	Semua unsur lengkap, hubungan konsep jelas, sangat rapi dan kreatif
3	Unsur hampir lengkap, hubungan cukup jelas, rapi
2	Unsur kurang lengkap, hubungan kurang jelas
1	Tidak lengkap dan tidak sesuai cerita

Nilai Akhir : (Skor yang di peroleh) x 100

Skor maksimal

Tabel penilaian Formatif

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	ASK	70
2	AAM	75
3	AAF	75
4	AER	65
5	AFARF	50
6	ADI	75
7	APL	75
8	ASA	75
9	ASP	55
10	AKZ	40
11	AAAAK	60
12	ANA	70
13	EMPM	50
14	FAA	60
15	FAN	60
16	FAK	70
17	IMS	50
18	KANIA	70
19	MRI	45
20	MAI	60
21	MAGA	60
22	MAES	75
23	NLK	70
24	RRA	75
25	RSA	75

Lampiran 6 Hasil belajar pemahaman membaca siswa siklus I

Nilai peningkatan pemahaman membaca Peserta Didik S1

No	Nama siswa	Siklus 1		
		Tes Akhir (post Test)		
		Jumlah skor perolehan	Nilai siklus 1	T/TT
1.	ASK	12	75	T
2.	AAM	13	80	T
3.	AAF	13	80	T
4.	AER	12	75	T
5.	AFARF	8	50	TT
6.	ADI	13	80	T
7.	APL	13	80	T
8.	ASA	13	80	T
9.	ASP	9	60	TT
10.	AKZ	13	80	T
11.	AAAAK	12	75	T
12.	ANA	11	70	TT
13	EMPM	9	60	TT
14	FAA	11	70	TT
15	FAN	11	70	TT
16	FAK	13	80	T
17	IMS	9	60	TT
18	KANIA	13	80	T
19	MRI	6	40	TT
20	MAI	11	70	TT
21	MAGA	11	70	TT
22	MAES	13	80	T
23	NLK	13	80	T

No	Nama siswa	Siklus 1		
		Tes Akhir (post Test)		
		Jumlah skor perolehan	Nilai siklus 1	T/TT
24	RRA	13	80	T
25	RSA	13	80	T
	Jumlah	60%		
	Rata-Rata Hasil Tes Belajar Peserta didik	1.800		

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

N

$$P = \frac{1.800}{25} \times 100\% = 60\% \text{ (Hasil Dari Siklus I Pertemuan II dan II)}$$

25

MEDIA PEMBELAJARAN SIKLUS II



Link video animasi legenda gunung semeru

<https://drive.google.com/file/d/1K4t7uOPRTYJo81CNy-zIyoNo3AqzNRmu/view?usp=drivesdk>



PPT

<https://drive.google.com/file/d/1FKqgBOhws0vZpWUEYuoYObIaMlvfkGYZ/view?usp=drivesdk>

Penilaian Kelompok pengerjaan LKPD siklus II (Menyusun Gambar Seri)

Nama :

Kelas :



Alat Evaluasi dan Rubrik Penilaian

Kisi-kisi soal

No	Indikator Pembelajaran	Materi	Indikator Soal	Nomor Soal	Keterangan
1.	Peserta didik dapat mengidentifikasi informasi dasar dalam teks cerita rakyat Legenda Gunung Semeru meliputi apa, siapa, dan di mana . (C2)	Teks Cerita Rakyat: Legenda Gunung Semeru	Peserta didik dapat menyebutkan peristiwa utama, tokoh, dan latar tempat dalam cerita Legenda Gunung Semeru.	1, 2, 3, 4	Pilihan ganda
2.	Peserta didik dapat menjelaskan peristiwa yang terjadi dalam cerita Legenda Gunung Semeru secara sederhana. (C1)		Peserta didik dapat menjelaskan alasan pemindahan Gunung Mahameru dan akibat yang terjadi setelah Gunung Semeru berada di Pulau Jawa.	5, 6, 7	Pilihan ganda
3.	Peserta didik dapat menyimpulkan pesan moral yang terdapat dalam teks cerita rakyat Legenda Gunung Semeru. (C2)		Peserta didik dapat menentukan pesan moral dan sikap yang dapat diteladani dari cerita Legenda Gunung Semeru.	8, 9, 10	Pilihan ganda

A. Penilaian Kognitif (Instrumen pemahaman membaca)

Jenis dan Bentuk Instrumen

5. Jenis instrumen: Tes kinerja
6. Bentuk tes: Lisan (menceritakan kembali isi bacaan)
7. Tujuan: Mengukur pemahaman isi bacaan,
8. Pelaksanaan: Dilakukan secara individual

Kisi – Kisi Soal

No	Indikator Pembelajaran	Materi	Bentuk Tes	Aspek yang Dinilai	Instrumen
1	Peserta didik mampu menceritakan kembali isi bacaan secara lisan dengan urutan yang tepat	Teks cerita rakyat berbasis nilai budaya	Tes kinerja (lisan)	Kesesuaian isi cerita, urutan cerita, kelengkapan unsur (tokoh, tempat, peristiwa), penggunaan bahasa	Rubrik penilaian

Panduan Skor

Aspek yang Dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Kesesuaian isi cerita	Cerita sangat sesuai dengan bacaan	Sebagian besar sesuai	Banyak bagian kurang sesuai	Tidak sesuai dengan bacaan
Urutan cerita	Urutan cerita runtut dan tepat	Ada sedikit bagian tidak runtut	Urutan kurang jelas	Tidak berurutan
Kelengkapan unsur cerita (tokoh, tempat, peristiwa)	Semua unsur disebutkan lengkap	Ada 1 unsur kurang	Lebih dari 1 unsur kurang	Tidak menyebutkan unsur
Penggunaan bahasa	Bahasa jelas, lancar, mudah dipahami	Cukup jelas	Kurang jelas	Tidak dapat dipahami

Tabel Penilaian Kognitif

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	ASK	80	T
2	AAM	85	T
3	AAF	90	T
4	AER	80	T
5	AFARF	75	T
6	ADI	90	T
7	APL	90	T
8	ASA	90	T
9	ASP	70	TT
10	AKZ	85	T
11	AAAAK	80	T
12	ANA	75	T
13	EMPM	75	T
14	FAA	75	T
15	FAN	75	T
16	FAK	80	T
17	IMS	75	T
18	KANIA	85	T
19	MRI	70	TT
20	MAI	70	TT
21	MAGA	70	TT
22	MAES	80	T
23	NLK	81	T
24	RRA	90	T
25	RSA	85	T

Nilai Akhir : $(\text{Skor yang di peroleh}) \times 100$

Skor maksimal

B. Instrumen penilaian Keterampilan

Penilaian Diskusi Kelompok

Aspek yang Dinilai:

5. Partisipasi anggota
6. Kerja sama
7. Kemampuan menyampaikan pendapat
8. Ketepatan analisis unsur cerita

Rubrik Penilaian Diskusi

Skor	Kriteria
4	Semua anggota aktif, bekerja sama dengan sangat baik, analisis sangat tepat
3	Sebagian besar anggota aktif, kerja sama baik, analisis cukup tepat
2	Hanya beberapa anggota aktif, kerja sama kurang, analisis kurang tepat
1	Tidak ada kerja sama, diskusi tidak berjalan

Nilai Akhir : $(\text{Skor yang di peroleh}) \times 100$

Skor maksimal

Penilaian Presentasi Kelompok

Aspek yang Dinilai:

5. Kejelasan penyampaian
6. Penguasaan materi
7. Kepercayaan diri
8. Ketepatan menjawab pertanyaan

Rubrik Penilaian Presentasi

Skor	Kriteria
4	Penyampaian sangat jelas, percaya diri, menguasai materi, jawaban tepat
3	Penyampaian jelas, cukup percaya diri, materi cukup dikuasai
2	Penyampaian kurang jelas, kurang percaya diri
1	Tidak mampu menjelaskan dengan baik

Nilai Akhir : $(\text{Skor yang di peroleh}) \times 100$

Skor maksimal

Penilaian Unjuk Kerja (Produk Peta Konsep)

Aspek yang Dinilai:

5. Kelengkapan unsur (judul, tokoh, watak, latar, alur, amanat)

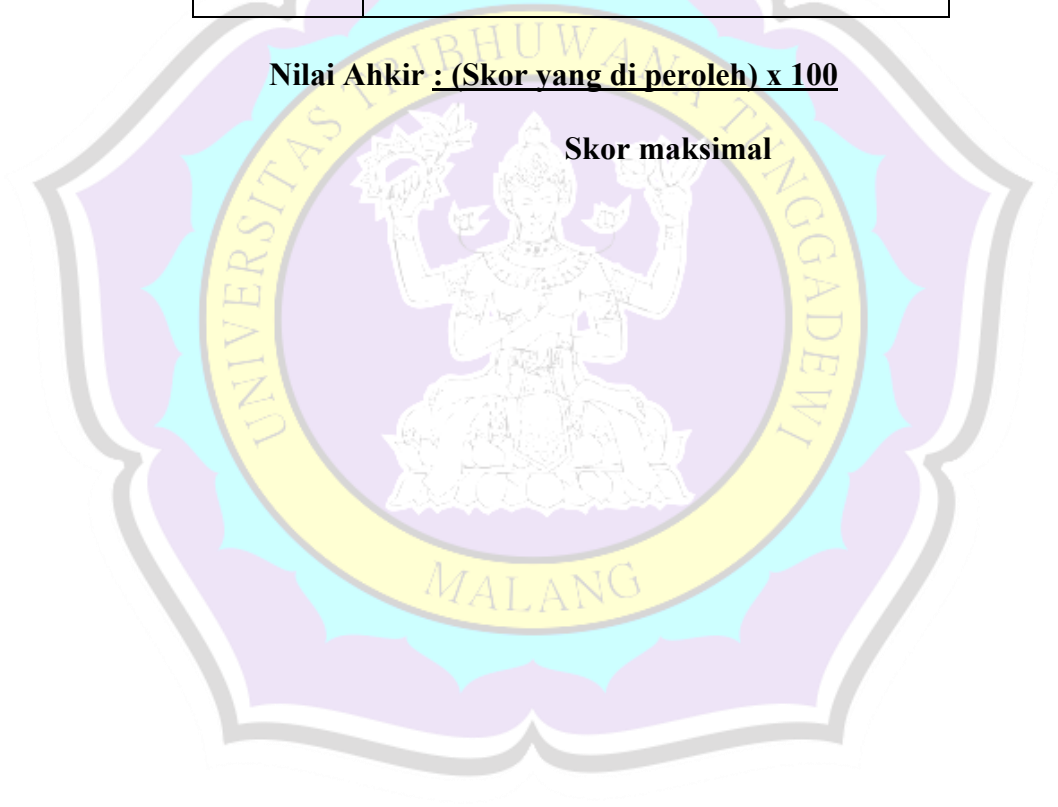
6. Ketepatan hubungan antar konsep
7. Kerapian dan kreativitas
8. Kesesuaian isi dengan cerita

Rubrik Penilaian Unjuk Kerja

Skor	Kriteria
4	Semua unsur lengkap, hubungan konsep jelas, sangat rapi dan kreatif
3	Unsur hampir lengkap, hubungan cukup jelas, rapi
2	Unsur kurang lengkap, hubungan kurang jelas
1	Tidak lengkap dan tidak sesuai cerita

Nilai Akhir : (Skor yang di peroleh) x 100

Skor maksimal



Tabel penilan formatif

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	ASK	75
2	AAM	80
3	AAF	80
4	AER	70
5	AFARF	60
6	ADI	80
7	APL	80
8	ASA	80
9	ASP	60
10	AKZ	50
11	AAAAK	70
12	ANA	75
13	EMPM	60
14	FAA	70
15	FAN	70
16	FAK	75
17	IMS	60
18	KANIA	75
19	MRI	50
20	MAI	65
21	MAGA	65
22	MAES	80
23	NLK	80
24	RRA	80
25	RSA	80

Lampiran 7 Hasil Belajar pemahaman Membaca siswa Siklus II

Nilai peningkatan pemahaman membaca Peserta Didik S2

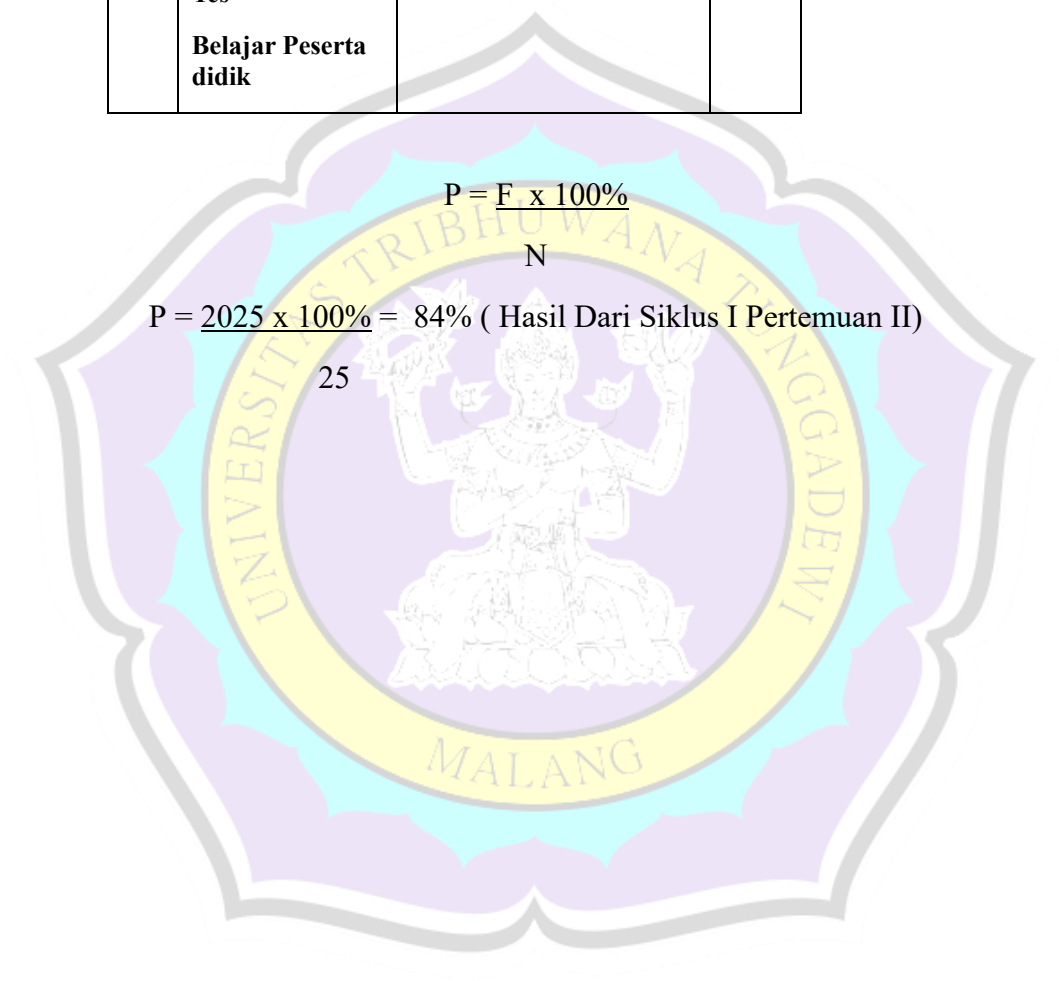
No	Nama siswa	Siklus 1		
		Tes Akhir (post Test)		
		Jumlah skor perolehan	Nilai siklus 2	T/TT
1.	ASK	13	80	T
2.	AAM	14	85	T
3.	AAF	14	90	T
4.	AER	13	80	T
5.	AFARF	12	75	T
6.	ADI	14	90	T
7.	APL	14	90	T
8.	ASA	14	90	T
9.	ASP	11	70	TT
10.	AKZ	14	85	T
11.	AAAAK	13	80	T
12.	ANA	12	75	T
13.	EMPM	12	75	T
14.	FAA	12	75	T
15.	FAN	12	75	T
16.	FAK	13	80	T
17.	IMS	12	75	T
18.	KANIA	14	85	T
19.	MRI	11	70	TT
20.	MAI	11	70	TT
21.	MAGA	11	70	TT
22.	MAES	13	80	T
23.	NLK	14	81	T
24.	RRA	14	90	T
25.	RSA	14	85	T

No	Nama siswa	Siklus 1		
		Tes Akhir (post Test)		
		Jumlah skor perolehan	Nilai siklus 2	T/TT
	Jumlah	84%		
	Rata-Rata Hasil Tes Belajar Peserta didik	2025		

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

$$P = \frac{2025}{25} \times 100\% = 84\% \text{ (Hasil Dari Siklus I Pertemuan II)}$$

25



Lampiran 8 APKG Siklus I

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG)
PENILAIAN DESAIN PEMBELAJARAN
SIKLUS I

Nama Peneliti-NIM : Maria Yanona Magun
Sekolah Tempat Penelitian : SDN TUNGGULWULUNG 3 MALANG
Kelas/Semester : II/ Genap
Tema/ Subtema : Teks cerita Rakyat / Pemahaman Teks Cerita Rakyat melalui Storytelling Berbasis Nilai Budaya

Petunjuk:

- Baca dengan cermat desain pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti ketika mengajar,
- Nilailah semua aspek yang terdapat dalam desain tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian dibawah ini.

Skor 1: Sangat Kurang; Skor 2: Kurang; Skor 3: Baik; Skor 4: Sangat Baik

No	Aspek Penilaian	Indikator	Deskripsi Penilaian	Skor (1-4)
1.	Perumusan Tujuan Pembelajaran	a. Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran dan fase siswa. b. Tujuan dirumuskan secara jelas dan terukur.	Tujuan pembelajaran ditulis lengkap, mencerminkan kompetensi yang ingin dicapai, serta selaras dengan Kurikulum Merdeka.	2
2.	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	a. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. b. Materi mendukung tercapainya tujuan	Materi disusun sistematis, relevan dengan konteks kehidupan nyata, dan mendukung <i>deep learning</i>	4

		pembelajaran.	learning pada topik mengidentifikasi Informasi penting dalam teks cerita (siapa, apa, di mana)	
3.	Pemilihan Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran	a. Pendekatan pembelajaran sesuai karakteristik materi dan siswa. b. Model dan metode mendukung pembelajaran bermakna.	Guru memilih model dan metode yang tepat, seperti <i>Deep Learning Approach</i> , diskusi kelompok.	3
4.	Pemilihan Media dan Sumber Belajar	a. Media dan sumber belajar sesuai tujuan dan karakter siswa. b. Media membantu siswa memahami isi tek cerita	Media (gambar, video animasi, cerita rakyat non audio, LKPD) digunakan secara kreatif untuk mendukung pembelajaran <i>joyful</i> dan <i>meaningful</i> .	3
5.	Kesesuaian Kegiatan Pembelajaran (Sintaks)	a. Kegiatan pendahuluan memotivasi dan mengaitkan dengan pengalaman siswa. b. Kegiatan inti menerapkan langkah-langkah <i>deep learning</i> c. Kegiatan penutup mencakup refleksi dan tindak lanjut.	Rencana kegiatan disusun lengkap (pendahuluan-inti-penutup), menggambarkan alur <i>deep learning</i> yang sistematis dan kontekstual.	3
6.	Kesesuaian Instrumen Penilaian dengan Tujuan Pembelajaran	a. Instrumen penilaian mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. b. Teknik penilaian sesuai dengan kegiatan belajar.	Penilaian mencakup tes hasil belajar, observasi aktivitas, dan rubrik keterampilan sesuai tujuan dan aktivitas siswa.	4

7.	Integrasi Nilai Profil Pelajar Pancasila	Nilai-nilai seperti gotong royong, mandiri, dan peduli lingkungan tercermin dalam desain pembelajaran.	Desain pembelajaran memuat kegiatan yang menumbuhkan karakter dan tanggung jawab sosial.	2
8.	Keterpaduan dan Kejelasan Komponen Desain Pembelajaran	a. Komponen RPP/modul ajar saling mendukung secara logis dan konsisten. b. Desain mudah dipahami dan dilaksanakan.	Desain pembelajaran tertata rapi, lengkap, dan mudah diterapkan dalam kegiatan belajar di kelas.	3

Nilai APKG 1: $\text{Total skor} \times 100$: Nilai akhir = $81,25$

32

Malang,
Penilai/ Guru Wali Kelas II
Maurita Alfarisi, S.Pd.
NIP: 19870106202211003

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG)

PENILAIAN KEMAMPUAN MENGAJAR

SIKLUS I

Nama Peneliti-NIM : Maria Yanona Magun

Sekolah Tempat Penelitian : SDN TUNGGULWULUNG 3 MALANG

Kelas/Semester : II/ Genap

Tema/ Subtema : Teks cerita Rakyat / Pemahaman Teks Cerita Rakyat melalui Storytelling Berbasis Nilai Budaya

Petunjuk:

- Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung
- Nilailah semua aspek yang terdapat dalam desain tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian dibawah ini:

Skor 1: Sangat Kurang; Skor 2: Kurang; Skor 3: Baik; Skor 4: Sangat Baik

No	Aspek Penilaian	Indikator	Deskripsi Kegiatan	Skor 1-4
1.	Kegiatan Pendahuluan	a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa. b. Guru memotivasi siswa dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas.	Kegiatan awal dilakukan dengan tertib, menarik perhatian siswa, serta membangun kesiapan belajar secara mental dan emosional.	4
2.	Penguasaan Materi Pembelajaran	a. Guru menguasai konsep dan isi materi secara mendalam. b. Guru mampu menjelaskan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa. c. Guru memberikan contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.	Guru mengajarkan materi dengan percaya diri, sistematis, dan kontekstual sehingga mudah dipahami siswa.	4

3.	Penerapan Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran	a. Guru menerapkan pendekatan <i>deep learning</i> dengan langkah yang sesuai. b. Guru menggunakan model pembelajaran yang bervariasi (diskusi, proyek, pengamatan, refleksi). c. Guru menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.	Guru melaksanakan pembelajaran dengan strategi yang mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.	3
4.	Kemampuan Mengelola Kelas	a. Guru menata ruang belajar dan kelompok siswa secara efektif. b. Guru menjaga kedisiplinan dan perhatian siswa. c. Guru menanggapi perilaku siswa secara positif.	Guru mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif, teratur, dan mendukung kegiatan belajar aktif.	3
5.	Penggunaan Media dan Sumber Belajar	a. Guru menggunakan media pembelajaran secara tepat dan menarik. b. Guru memanfaatkan sumber belajar dari lingkungan sekitar. c. Media digunakan untuk membantu pemahaman konsep.	Media dan sumber belajar digunakan efektif untuk mendukung pembelajaran bermakna dan menarik minat siswa.	3
6.	Kemampuan Bertanya dan Memberi Umpan Balik	a. Guru memberikan pertanyaan yang menantang dan menancing berpikir kritis. b. Guru memberi kesempatan siswa menjawab dan menanggapi. c. Guru memberikan umpan balik yang memotivasi.	Guru mengajukan pertanyaan terbuka, menghargai jawaban siswa, dan memberi tanggapan positif untuk memperdalam pemahaman.	3
7.	Keterampilan Membimbing	a. Guru memfasilitasi siswa bekerja sama dalam kelompok.	Guru berperan sebagai fasilitator	4

	Diskusi dan Aktivitas Siswa	b. Guru membimbing proses diskusi tanpa mendominasi. c. Guru membantu siswa menarik kesimpulan hasil kegiatan.	aktif yang membimbing siswa menemukan sendiri konsep pembelajaran.	4
8.	Penilaian Selama Proses dan Akhir Pembelajaran	a. Guru melaksanakan penilaian proses (observasi, refleksi). b. Guru menilai hasil belajar sesuai indikator. c. Guru memberi umpan balik dan tindak lanjut.	Guru menilai secara objektif, menyampaikan hasil dengan bijak, dan memberikan motivasi perbaikan bagi siswa.	3
9.	Kegiatan Penutup	a. Guru memandu siswa melakukan refleksi pembelajaran. b. Guru menegaskan kesimpulan dan hasil belajar. c. Guru memberikan tindak lanjut (pekerjaan rumah atau proyek lanjutan).	Guru menutup pembelajaran dengan kesimpulan, refleksi, dan motivasi yang memperkuat pemahaman siswa.	3

Nilai APKG 1: $\frac{\text{Total skor}}{\text{Total skor}} \times 100$: Nilai akhir =

36

Malang,

Penilai/ Guru Wali Kelas II

Alursi Wati Alimatus S.Pd.

LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MENGEMBANGKAN MODUL AJAR

SIKLUS I

Nama Peneliti-NIM : Maria Yanona Magun

Sekolah Tempat Penelitian : SDN TUNGGULWULUNG 3 MALANG

Kelas/Semester : II/ Genap

Tema/ Subtema : Teks cerita Rakyat / Pemahaman Teks Cerita Rakyat melalui Storytelling Berbasis Nilai Budaya

Petunjuk:

1. Baca dengan cermat modul ajar yang akan digunakan oleh peneliti ketika mengajar.
2. Nilailah semua aspek yang terdapat dalam modul ajar tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian dibawah ini.

Skor 1: Sangat Kurang; Skor 2: Kurang; Skor 3: Baik; Skor 4: Sangat Baik

No	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan identitas modul ajar (satu pendidikan, fase/kelas, alur tujuan pembelajaran, dan capaian pembelajaran tercantum dengan lengkap).			✓	
2.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas, terukur, dan sesuai dengan alur tujuan pembelajaran.			✓	
3.	Materi pembelajaran sesuai dengan fase perkembangan siswa dan relevan dengan capaian pembelajaran.				✓
4.	Pendekatan, model, dan metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.				✓
5.	Kegiatan pembelajaran disusun lengkap dan sistematis (pendahuluan, inti, penutup) sesuai dengan prinsip <i>deep learning</i> .			✓	
6.	Media dan sumber belajar yang digunakan menarik, kontekstual, serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.				✓

7.	Penilaian disusun sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran (mencakup kognitif, afektif, psikomotor).			✓
8.	Modul ajar mencerminkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila (beriman, mandiri, gotong royong, bernalar kritis, kreatif).			✓
9.	Bahasa yang digunakan komunikatif, sesuai kaidah EYD, dan mudah dipahami oleh siswa.			✓
10.	Tata letak dan tampilan modul ajar menarik, konsisten, dan memudahkan guru serta siswa dalam pembelajaran.			✓

Nilai APKG 1: Total skor x 100 : Nilai akhir =

40

Malang,

Penilai/ Guru Wali Kelas II

Alaminah Alirani, S.Pd.

NIP: 19810206 202901 1004



APKG SIKLUS II

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG)
PENILAIAN DESAIN PEMBELAJARAN
SIKLUS 2

Nama Peneliti-NIM : Maria Yanona Magun
Sekolah Tempat Penelitian : SDN TUNGGULWULUNG 3 MALANG
Kelas/Semester : II/ Genap
Tema/ Subtema : Teks cerita Rakyat / Pemahaman Teks Cerita Rakyat melalui Storytelling Berbasis Nilai Budaya

Petunjuk:

- Baca dengan cermat desain pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti ketika mengajar,
- Nilailah semua aspek yang terdapat dalam desain tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian dibawah ini.

Skor 1: Sangat Kurang; Skor 2: Kurang; Skor 3: Baik; Skor 4: Sangat Baik

No	Aspek Penilaian	Indikator	Deskripsi Penilaian	Skor (1-4)
1.	Perumusan Tujuan Pembelajaran	a. Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran dan fase siswa. b. Tujuan dirumuskan secara jelas dan terukur.	Tujuan pembelajaran ditulis lengkap, mencerminkan kompetensi yang ingin dicapai, serta selaras dengan Kurikulum Merdeka.	4
2.	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	a. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. b. Materi mendukung tercapainya tujuan	Materi disusun sistematis, relevan dengan konteks kehidupan nyata, dan mendukung <i>deep</i>	4

		pembelajaran.	learning pada topik mengidentifikasi Informasi penting dalam teks cerita (siapa, apa, di mana)	
3.	Pemilihan Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran	a. Pendekatan pembelajaran sesuai karakteristik materi dan siswa. b. Model dan metode mendukung pembelajaran bermakna.	Guru memilih model dan metode yang tepat, seperti <i>Deep Learning Approach</i> , diskusi kelompok..	4
4.	Pemilihan Media dan Sumber Belajar	a. Media dan sumber belajar sesuai tujuan dan karakter siswa. b. Media membantu siswa memahami isi tek cerita	Media (gambar, video animasi cerita rakyat non audio, LKPD) digunakan secara kreatif untuk mendukung pembelajaran <i>joyful</i> dan <i>meaningful</i> .	4
5.	Kesesuaian Kegiatan Pembelajaran (Sintaks)	a. Kegiatan pendahuluan memotivasi dan mengaitkan dengan pengalaman siswa. b. Kegiatan inti menerapkan langkah-langkah <i>deep learning</i> c. Kegiatan penutup mencakup refleksi dan tindak lanjut.	Rencana kegiatan disusun lengkap (pendahuluan-inti-penutup), menggambarkan alur <i>deep learning</i> yang sistematis dan kontekstual.	4
6.	Kesesuaian Instrumen Penilaian dengan Tujuan Pembelajaran	a. Instrumen penilaian mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. b. Teknik penilaian sesuai dengan kegiatan belajar.	Penilaian mencakup tes hasil belajar, observasi aktivitas, dan rubrik keterampilan sesuai tujuan dan aktivitas siswa.	4

7.	Integrasi Nilai Profil Pelajar Pancasila	Nilai-nilai seperti gotong royong, mandiri, dan peduli lingkungan tercermin dalam desain pembelajaran.	Desain pembelajaran memuat kegiatan yang menumbuhkan karakter dan tanggung jawab sosial.	3
8.	Keterpaduan dan Kejelasan Komponen Desain Pembelajaran	a. Komponen RPP/modul ajar saling mendukung secara logis dan konsisten. b. Desain mudah dipahami dan difaksanakan.	Desain pembelajaran tertata rapi, lengkap, dan mudah diterapkan dalam kegiatan belajar di kelas.	3

Nilai APKG 1: Total skor x 100 : Nilai akhir = 94

32

Malang,

Penilai/ Guru Wali Kelas II

Nuraini Murni, S.Pd.

NIP:

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG)
PENILAIAN KEMAMPUAN MENGAJAR**

SIKLUS

Nama Peneliti-NIM : Maria Yanona Magan

Sekolah Tempat Penelitian : SDN TUNGGULWULUNG 3 MALANG

Kelas/Semester : II/ Genap

Tema/ Subtema : Teks cerita Rakyat / Pemahaman Teks Cerita Rakyat melalui Storytelling Berbasis Nilai Budaya

Petunjuk:

- Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung
- Nilailah semua aspek yang terdapat dalam desain tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian dibawah ini:

Skor 1: Sangat Kurang; Skor 2: Kurang; Skor 3: Baik; Skor 4: Sangat Baik

No	Aspek Penilaian	Indikator	Deskripsi Kegiatan	Skor 1-4
1.	Kegiatan Pendahuluan	a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa. b. Guru memotivasi siswa dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas.	Kegiatan awal dilakukan dengan terib, menarik perhatian siswa, serta membangun kesiapan belajar secara mental dan emosional.	4
2.	Penguasaan Materi Pembelajaran	a. Guru menguasai konsep dan isi materi secara mendalam. b. Guru mampu menjelaskan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa. c. Guru memberikan contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.	Guru mengajarkan materi dengan percaya diri, sistematis, dan kontekstual sehingga mudah dipahami siswa.	4

3.	Penerapan Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran	a. Guru menerapkan pendekatan <i>deep learning</i> dengan langkah yang sesuai. b. Guru menggunakan model pembelajaran yang bervariasi (diskusi, proyek, pengamatan, refleksi). c. Guru menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.	Guru melaksanakan pembelajaran dengan strategi yang mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.	4
4.	Kemampuan Mengelola Kelas	a. Guru menata ruang belajar dan kelompok siswa secara efektif. b. Guru menjaga kedisiplinan dan perhatian siswa. c. Guru menanggapi perilaku siswa secara positif.	Guru mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif, teratur, dan mendukung kegiatan belajar aktif.	3
5.	Penggunaan Media dan Sumber Belajar	a. Guru menggunakan media pembelajaran secara tepat dan menarik. b. Guru memanfaatkan sumber belajar dari lingkungan sekitar. c. Media digunakan untuk membantu pemahaman konsep.	Media dan sumber belajar digunakan efektif untuk mendukung pembelajaran bermakna dan menarik minat siswa.	4
6.	Kemampuan Bertanya dan Memberi Umpan Balik	a. Guru memberikan pertanyaan yang menantang dan memancing berpikir kritis. b. Guru memberi kesempatan siswa menjawab dan menanggapi. c. Guru memberikan umpan balik yang memotivasi.	Guru mengajukan pertanyaan terbuka, menghargai jawaban siswa, dan memberi tanggapan positif untuk memperdalam pemahaman.	4
7.	Keterampilan Membimbing	a. Guru memfasilitasi siswa bekerja sama dalam kelompok.	Guru berperan sebagai fasilitator	

	Diskusi dan Aktivitas Siswa	b. Guru membimbing proses diskusi tanpa mendominasi. c. Guru membantu siswa menarik kesimpulan hasil kegiatan.	aktif yang membimbing siswa menemukan sendiri konsep pembelajaran.	3
8.	Penilaian Selama Proses dan Akhir Pembelajaran	a. Guru melaksanakan penilaian proses (observasi, refleksi). b. Guru menilai hasil belajar sesuai indikator. c. Guru memberi umpan balik dan tindak lanjut.	Guru menilai secara objektif, menyampaikan hasil dengan bijak, dan memberikan motivasi perbaikan bagi siswa.	4
9.	Kegiatan Penutup	a. Guru memandu siswa melakukan refleksi pembelajaran. b. Guru menegaskan kesimpulan dan hasil belajar. c. Guru memberikan tindak lanjut (pekerjaan rumah atau proyek lanjutan).	Guru menutup pembelajaran dengan kesimpulan, refleksi, dan motivasi yang memperkuat pemahaman siswa.	4

Nilai APKG 1: Total skor x 100 : Nilai akhir =

36

Malang,

Penilai/ Guru Wali Kelas II

Maria Yanona Magan, S.Pd.

LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MENGEMBANGKAN MODUL AJAR

SIKLUS

Nama Peneliti-NIM : Maria Yanona Magun

Sekolah Tempat Penelitian : SDN TUNGGULWULUNG 3 MALANG

Kelas/Semester : IV Genap

Tema/ Subtema : Teks cerita Rakyat / Pemahaman Teks Cerita Rakyat melalui Storytelling Berbasis Nilai Budaya

Petunjuk:

1. Baca dengan cermat modul ajar yang akan digunakan oleh peneliti ketika mengajar.
2. Nilailah semua aspek yang terdapat dalam modul ajar tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian dibawah ini.

Skor 1: Sangat Kurang; Skor 2: Kurang; Skor 3: Baik; Skor 4: Sangat Baik

No	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan identitas modul ajar (satu pendidikan, fase/kelas, alur tujuan pembelajaran, dan capaian pembelajaran tercantum dengan lengkap).			✓	
2.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas, terukur, dan sesuai dengan alur tujuan pembelajaran.				✓
3.	Materi pembelajaran sesuai dengan fase perkembangan siswa dan relevan dengan capaian pembelajaran.				✓
4.	Pendekatan, model, dan metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.				✓
5.	Kegiatan pembelajaran disusun lengkap dan sistematis (pendahuluan, inti, penutup) sesuai dengan prinsip <i>deep learning</i> .				✓
6.	Media dan sumber belajar yang digunakan menarik, kontekstual, serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.				✓

7.	Penilaian disusun sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran (mencakup kognitif, afektif, psikomotor).			✓
8.	Modul ajar mencerminkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila (beriman, mandiri, gotong royong, bernalar kritis, kreatif).			✓
9.	Bahasa yang digunakan komunikatif, sesuai kaidah EYD, dan mudah dipahami oleh siswa.			✓
10.	Tata letak dan tampilan modul ajar menarik, konsisten, dan memudahkan guru serta siswa dalam pembelajaran.			✓

Nilai APKG 1: Total skor x 100 : Nilai akhir =

40

Malang,

Penilai/ Guru Wali Kelas II

Aburrahman Alimni, S.Pd.

NIP:

MALANG



Letter of Acceptance (LoA)

Based on the results of a review conducted by the Journal of Classroom Action Research editorial team, hereby declare that:

Author : Maria Yanona Magun, Siti Ni'matul Fitriyah, Kardiana Metha
Rozhana, M.Rifai
Title : Peningkatan Pemahaman Membaca Melalui Storytelling Berbasis
Nilai Budaya Pada Siswa Kelas II
Decision : ACCEPTED
Date : March 14, 2026

The paper with the title above will be published in **Volume 8 Number 2, May 2026**
Thank you for your attention and cooperation.

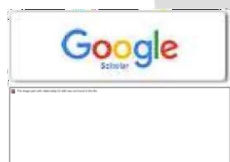
Mataram, March 14, 2026
Editor in Chief

JCAR UNRAM

Prof. Dr. Agus Ramdani, M.Sc

Journal of Classroom Action Research (JCAR)

Indexed on:



Journal of Classroom Action Research (JCAR)

URL: <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar>

Peningkatan Pemahaman Membaca Melalui Storytelling Berbasis Nilai Budaya Pada Siswa Kelas II

Maria Yanona Magun, Siti Ni'matul Fitriyah², Kardiana Metha Rozhana³, Muhamad Rifa'i⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tribhuwana Tungadewi, Malang, Indonesia.

DOI: -

Article Info

Received:

Revised:

Accepted:

Correspondence: Maria Yanona Magun

Phone: +62 82229840571

Abstract: This study was motivated by the low reading comprehension skills of second-grade students at SDN Tunggulwulung 3 in Malang. Initial observations revealed that students still struggled to understand the content of the text and identify key information within it. The purpose of this study was to improve students' reading comprehension through the implementation of storytelling based on cultural values. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, encompassing the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 25 second-grade students at SDN Tunggulwulung 3 Malang. Data collection techniques included reading comprehension tests and student activity observation sheets. Data were analyzed using quantitative descriptive methods through the calculation of mean scores and learning achievement percentages. The results of the study showed an improvement in each cycle. The percentage of learning achievement increased from 40% in the pre-cycle with an average score of 56 to 60% in Cycle I with an average score of 72, and reached 84% in Cycle II with an average score of 81. Thus, storytelling based on cultural values is effective in improving reading comprehension among elementary school students.

Keywords: Reading comprehension, storytelling, cultural values, elementary school, classroom activities

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman bacaan siswa kelas dua di SDN Tunggulwulung 3, Malang. Pengamatan awal menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi teks dan mengidentifikasi informasi penting di dalamnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan siswa melalui penerapan kegiatan mendongeng yang didasarkan pada nilai-nilai budaya. Penelitian ini menggunakan desain Classroom Action Research (CAR) berdasarkan model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas dua di SDN Tunggulwulung 3 Malang. Teknik pengumpulan data meliputi tes pemahaman bacaan dan lembar pengamatan aktivitas siswa. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase pencapaian belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada setiap siklus. Persentase pencapaian belajar meningkat dari 40% pada pra-siklus dengan nilai rata-rata 56 menjadi 60% pada Siklus I dengan nilai rata-rata 72, dan mencapai 84% pada Siklus II dengan nilai rata-rata 81. Dengan demikian, mendongeng berdasarkan nilai-nilai budaya efektif dalam meningkatkan pemahaman bacaan di kalangan siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Pemahaman bacaan, Bercerita, Nilai-nilai Budaya, Sekolah dasar, kegiatan di kelas

Pendahuluan

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar merupakan tahap fundamental dalam pembentukan kemampuan literasi siswa sebagai dasar keberhasilan belajar pada jenjang berikutnya (Nurul, Miftakhul, and Fitriyya Munaaya 2025). Namun, praktik pembelajaran membaca di sekolah dasar masih menghadapi kendala, terutama dalam penggunaan metode yang kurang variatif sehingga pemahaman membaca siswa belum berkembang secara optimal (Sugiharto, Rozhana, and Iten 2022). Literasi membaca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali teks, tetapi juga memahami makna, mengidentifikasi unsur cerita, serta mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari (Rustandi, Harmaen, and Nugraha setia Aries, Triandy 2025).

Pemahaman membaca (*reading comprehension*) merupakan kemampuan dasar yang sangat penting dalam pembelajaran di sekolah dasar. Melalui pemahaman membaca, siswa dapat membangun pengetahuan baru serta memahami berbagai konsep pembelajaran. Snow (2002), sebagaimana dikutip dalam (Duke and Cartwright 2021), mendefinisikan pemahaman membaca sebagai proses aktif yang melibatkan kegiatan mengekstraksi dan membangun makna secara simultan melalui interaksi antara pembaca dan teks tertulis.

Indikator pemahaman membaca pada siswa sekolah dasar dapat dilihat dari kemampuan mengidentifikasi tokoh dalam cerita, menentukan ide pokok, menemukan informasi penting, serta menyimpulkan isi bacaan (Octavianti, Jannah, and Hanikah 2025).

Kemampuan pemahaman membaca dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berkaitan dengan pembaca dan proses membaca itu sendiri. Model *Active View of Reading* menjelaskan bahwa pemahaman membaca dipengaruhi oleh beberapa komponen utama, yaitu pengenalan kata (*word recognition*), pemahaman bahasa (*language comprehension*), proses penghubung seperti kosakata dan kelancaran

membaca, serta kemampuan pengaturan diri dalam memahami bacaan (Duke and Cartwright 2021).

Berdasarkan hasil pra-siklus di kelas II SDN Tunggulwulung 3 Malang yang berjumlah 25 siswa, sebanyak 60% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran dengan nilai rata-rata 56. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan mengidentifikasi tokoh, mengurutkan peristiwa, dan menemukan pesan moral dalam teks cerita. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman membaca siswa masih rendah sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih partisipatif dan kontekstual.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah *storytelling* berbasis nilai budaya. Pendekatan ini mengintegrasikan unsur cerita dan nilai budaya lokal sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dekat dengan pengalaman siswa. *Storytelling* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan kegiatan bercerita untuk menyampaikan pengetahuan, pesan, dan nilai kepada siswa melalui alur narasi yang menarik. Menurut Kieran Egan, *storytelling* merupakan cara alami manusia dalam memahami pengalaman dan membangun makna melalui cerita. Dalam pembelajaran, *storytelling* dapat berupa cerita rakyat, cerita pengalaman, maupun cerita yang disampaikan dengan bantuan media visual atau digital. Melalui kegiatan ini, siswa diajak memahami tokoh, alur, dan pesan yang terkandung dalam cerita sehingga dapat meningkatkan minat belajar serta kemampuan bahasa dan imajinasi siswa. Selain itu, temuan dalam penelitian (Rahmadani and Nani 2024) menunjukkan bahwa penggunaan model *storytelling* dapat meningkatkan keterlibatan belajar dan pemahaman membaca siswa karena cerita mendorong siswa untuk mendengarkan, memahami, dan menceritakan kembali isi bacaan secara aktif.

Storytelling juga dapat diintegrasikan dengan nilai budaya seperti kejujuran,

tanggung jawab, kerja sama, dan sikap saling menghormati melalui cerita rakyat atau cerita lokal yang mengandung kearifan lokal. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky yang menekankan bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi sosial, bahasa, dan lingkungan budaya sehingga pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna (Vygotsky, 1978).

Hal ini sejalan dengan temuan (Nurul & Ahmad 2025) yang menyatakan bahwa storytelling mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur cerita dan nilai yang terkandung dalam teks. Selain itu, penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pendekatan literasi multimodal mampu meningkatkan kemampuan pemahaman membaca permulaan pada siswa sekolah dasar (Maulida and Lestari 2025). Selain berpotensi meningkatkan keterlibatan belajar, pendekatan ini juga mendukung penanaman nilai moral dan sosial secara kontekstual (Farhaeni and Martini 2023). Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan storytelling dalam pembelajaran membaca, integrasi nilai budaya lokal secara sistematis pada siswa kelas rendah masih terbatas. Berbagai penelitian juga menekankan pentingnya kompetensi guru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran inovatif. Penelitian (Sukma, Dewi, and Kusumaningrum 2025) menunjukkan bahwa keberhasilan strategi pembelajaran, termasuk storytelling berbasis nilai budaya, tidak hanya bergantung pada metode yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola dan mengarahkan proses pembelajaran secara kreatif dan kontekstual.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan literasi multimodal dan integrasi nilai budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman membaca serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Maulida and Lestari 2025). Selain itu, (Farhaeni and Martini 2023)

menekankan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan nilai budaya lokal dapat membantu siswa memahami nilai moral dan sosial secara lebih kontekstual. Hal ini sejalan dengan penelitian (Fitriyah, Siti Ni'matul, Suciptaningsih and Mashfufah 2024) yang menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan bantuan aplikasi digital, seperti Heyzine, mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam memahami konten lokal melalui media interaktif. Namun, penelitian tersebut belum secara khusus mengkaji penerapan storytelling berbasis nilai budaya yang diintegrasikan secara sistematis pada siswa kelas II sekolah dasar, sehingga penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan memfokuskan pada peningkatan pemahaman membaca melalui storytelling berbasis nilai budaya pada siswa kelas rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas II SDN Tunggulwulung 3 Malang melalui penerapan storytelling berbasis nilai budaya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

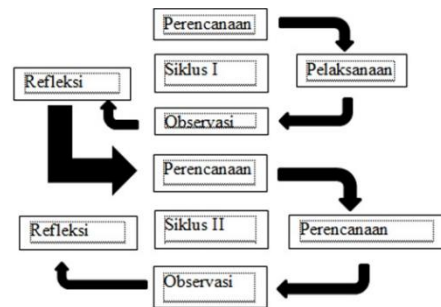
Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart, yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Menurut Suharsimi Arikunto (2019), penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran. Secara umum, karakteristik siswa kelas II berada pada tahap perkembangan awal sekolah dasar yang masih membutuhkan pembelajaran yang menarik, konkret, dan kontekstual untuk membantu mereka memahami isi bacaan dengan lebih baik. Tempat yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian adalah SDN Tunggulwulung 3 Malang.

pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 25 siswa diantaranya 10 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi teks cerita, terutama dalam mengidentifikasi tokoh, mengurutkan peristiwa, dan menemukan pesan moral dalam bacaan.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 2 Februari hingga 9 Februari 2026, yang terdiri atas dua siklus. Siklus I dilaksanakan pada 2 Februari 2026 dan siklus II pada 9 Februari 2026. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan materi cerita berbasis nilai budaya, serta menyiapkan instrumen observasi dan tes pemahaman membaca. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti menerapkan metode storytelling berbasis nilai budaya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan jalannya proses pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap refleksi, peneliti menganalisis hasil observasi dan tes untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran yang telah dilaksanakan, yang kemudian digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya hingga diperoleh peningkatan proses dan hasil pembelajaran.

Model ini masih relevan digunakan dalam penelitian pendidikan dasar, khususnya untuk meningkatkan keterampilan membaca melalui tindakan pembelajaran yang terencana dan reflektif (Yulianti Nidha 2024). Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus hingga diperoleh peningkatan proses dan hasil pembelajaran. Model PTK yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan PTK Model Kemmis dan Taggart (Arikunto 2019)

Pada siklus I, tindakan difokuskan pada penerapan awal storytelling berbasis nilai budaya dalam pembelajaran membaca untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, perbaikan dilakukan pada siklus II dengan mengoptimalkan strategi penyampaian cerita, meningkatkan interaksi siswa, serta memperkuat integrasi nilai budaya guna meningkatkan pemahaman membaca secara lebih maksimal.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes pemahaman membaca untuk mengukur hasil belajar siswa dan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Instrumen pemahaman membaca Kisi – Kisi Soal

No	Indikator	Bentuk Tes	Aspek yang Dinilai
1	Mengidentifikasi tokoh dalam cerita	Lisan	Ketepatan menyebutkan tokoh
2	Mengurutkan peristiwa dalam cerita	Lisan	Keruntutan alur cerita
3	Menyebutkan unsur cerita (tokoh, tempat, peristiwa)	Lisan	Kelengkapan unsur cerita
4	Menyampaikan kembali isi cerita	Lisan	Kejelasan dan ketepatan bahasa

No	Indikator	Bentuk Tes	Aspek yang Dinilai
5	Menyebutkan pesan moral cerita	Lisan	Ketepatan memahami nilai budaya

yang dianalisis melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar.

“Rata-rata nilai siswa dihitung dengan rumus:

Tabel 2. Panduan Skor

Aspek yang Dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
--------------------	--------	--------	--------	--------

Kesesuaian isi cerita	Cerita sangat sesuai dengan bacaan	Sebagian besar sesuai	Banyak bagian kurang sesuai	Tidak sesuai dengan bacaan
Urutan cerita	Urutan cerita runtut dan tepat	Ada sedikit bagian tidak runtut	Urutan kurang jelas	Tidak berurutan
Kelengkapan unsur cerita (tokoh, tempat, peristiwa)	Semua unsur disebutkan lengkap	Ada 1 unsur kurang	Lebih dari 1 unsur kurang	Tidak menyebutkan unsur
Penggunaan bahasa	Bahasa jelas, lancar, mudah dipahami	Cukup jelas	Kurang jelas	Tidak dapat dipahami

Pengukuran Keberhasilan dan Ketuntasan Belajar

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

X = rata-rata nilai

Σx = jumlah total nilai siswa,

N = jumlah siswa.

Persentase ketuntasan belajar secara klasikal dihitung menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Persentase Ketuntasan Klasikal

f = Jumlah Siswa Yang ≥ KKM

N = Jumlah seluruh siswa

Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 75% siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKM) yaitu 75. sementara data kualitatif diperoleh melalui observasi aktivitas siswa serta wawancara singkat mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan *storytelling* berbasis nilai budaya. Data kualitatif dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga dapat menggambarkan perubahan aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh melalui analisis data kuantitatif dan kualitatif yang dikumpulkan dalam dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penerapan *storytelling* berbasis nilai budaya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada tema “teks cerita rakyat” menunjukkan adanya peningkatan pemahaman membaca dan kepercayaan

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek yang Diamati	Indikator
1	Partisipasi siswa	Siswa aktif mendengarkan dan menjawab pertanyaan
2	Kepercayaan diri	Siswa berani menceritakan kembali cerita
3	Kerjasama	Siswa bekerja sama dalam diskusi
4	Antusiasme belajar	Siswa menunjukkan minat saat kegiatan <i>storytelling</i>

Data penelitian dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes pemahaman membaca siswa

diri siswa kelas II SDN Tunggulwulung 3.

Pada tahap pra-siklus, persentase ketuntasan belajar siswa masih tergolong rendah yaitu sebesar 40% dengan nilai rata-rata 56. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih monoton dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Alfianita Pratiwi, Muhammad Makki, Siti Istiningsih, dan Asri Fauzi(2024) yang menyatakan bahwa kesulitan siswa dalam memahami isi bacaan cerita dapat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang bervariasi serta minimnya penggunaan media yang mendukung pemahaman siswa. Setelah diterapkan pembelajaran storytelling berbasis nilai budaya pada siklus I, ketuntasan belajar meningkat menjadi 60% dengan rata-rata nilai 72. Pada siklus II terjadi peningkatan yang lebih signifikan yaitu ketuntasan belajar mencapai 84% dengan rata-rata nilai 81.

1. Pra-Siklus

Berdasarkan observasi sebelum tindakan, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi teks, mengidentifikasi unsur cerita, dan menyusun alur bacaan secara runtut. Ketuntasan belajar hanya mencapai 40% dengan rata-rata nilai 56, menunjukkan perlunya intervensi pembelajaran.

2. Siklus I

Setelah penerapan awal storytelling berbasis nilai budaya: Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 72. Jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 75) sebanyak 15 dari 25 siswa (60%). Hasil observasi menunjukkan Beberapa siswa masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan cenderung bergantung pada arahan guru. Namun, terlihat peningkatan dalam partisipasi aktif, beberapa siswa mulai mampu menceritakan kembali isi bacaan dengan bantuan media visual, dan terdapat indikasi awal pemahaman tokoh, alur, dan pesan moral dalam cerita Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman membaca siswa dibanding pra-siklus, meskipun

secara klasikal belum mencapai ketuntasan minimal yang ditetapkan ($\geq 75\%$ siswa mencapai KKM).

3. Siklus II

Setelah perbaikan strategi pada siklus II:

Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 81. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 21 dari 25 siswa (84%). Hasil observasi menunjukkan siswa lebih percaya diri, siswa mampu mengidentifikasi tokoh, alur, dan nilai budaya dalam cerita dengan lebih tepat, serta menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu bekerja sama dalam diskusi kelompok. Hal ini sejalan dengan penelitian (Simatupang 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan metode storytelling dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan memahami teks bacaan serta membantu siswa lebih aktif dan percaya diri dalam menyampaikan kembali isi cerita. Temuan ini menegaskan bahwa storytelling berbasis nilai budaya secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca siswa, termasuk kemampuan retelling dan pemahaman struktur cerita(Rahmadani and Nani 2024).

Hasil ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa sekolah dasar(Maracintia, Anwar M. F. N., Chotimah, Chusnul & Fitriyah 2026)

Tabel 1. Peningkatan hasil belajar pemahaman Membaca pada Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Indikator	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2
Nilai rata-rata siswa	56	72	81
Persentase Ketuntasan	40%	60%	84%

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Membaca

Siklus	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra-siklus	56	75	40	10	40%
Siklus I	68	80	50	15	60%
Siklus II	80	90	65	21	84%

Siklu I

Pada siklus I, hasil pengamatan menunjukkan penerapan awal storytelling berbasis nilai budaya dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa menunjukkan dampak positif. Namun, sebagian siswa masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan cenderung bergantung pada arahan guru. Evaluasi ini menjadi dasar perbaikan strategi pada siklus berikutnya.

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan pada Siklus I. Materi pembelajaran yang disiapkan berupa teks cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai budaya lokal, sesuai dengan karakteristik Siswa kelas II. Guru menyiapkan teks cerita rakyat sebagai bahan pembelajaran membaca, menyusun modul ajar dengan metode storytelling berbasis nilai budaya untuk meningkatkan pemahaman siswa, serta membuat lembar observasi aktivitas siswa dan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis teks cerita rakyat untuk mengamati keterlibatan dan mengukur peningkatan aktivitas siswa selama pembelajaran.

Tahap pelaksanaan Tindakan

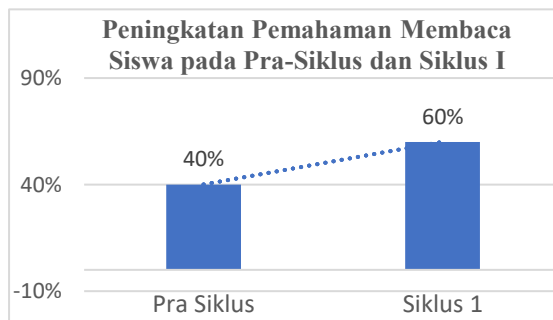
Saat pelaksanaan tindakan, pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan cerita berbasis nilai budaya secara interaktif, melibatkan siswa melalui diskusi, tanya jawab, dan pengembangan alur cerita bersama. Siswa kemudian diminta menceritakan kembali (retelling) atau mengekspresikan gagasan mereka berdasarkan cerita yang telah

disampaikan. Meskipun sebagian besar siswa antusias, beberapa siswa masih kesulitan dalam menyampaikan pendapat dengan percaya diri dan cenderung bergantung pada arahan guru.

Tahap Observasi

Data utama penelitian diperoleh melalui tes lisan berupa kegiatan menceritakan kembali cerita. Adapun data pendukung diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa serta hasil tes evaluasi tertulis yang digunakan untuk memperkuat temuan penelitian siklus 1. Penggunaan kegiatan storytelling dan retelling sebagai teknik penilaian juga didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa aktivitas bercerita kembali dapat membantu mengembangkan kemampuan bahasa, pemahaman cerita, serta kesiapan belajar siswa pada pendidikan dasar (Mhagama, Uba, Nsyengula, & Haule, (2025)

Berdasarkan hasil observasi siklus I, diperoleh data hasil belajar siswa yang menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan hasil belajar pada pra-siklus. Hasil perhitungan nilai rata-rata kelas menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada siklus I adalah 72. Dari keseluruhan 25 siswa, terdapat 15 siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 75), sedangkan 10 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Namun Persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 60%, sehingga secara klasikal hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan yaitu minimal 75% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini disebabkan beberapa kendala yang teridentifikasi melalui observasi, yaitu: (1) kurang percaya diri, beberapa siswa masih kesulitan menyampaikan pendapat secara mandiri; (2) partisipasi belum merata, sebagian siswa cenderung pasif dalam diskusi atau retelling; dan (Hasil ini menjadi dasar perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II.



Gambar 2. perbandingan peningkatan Pemahaman Membaca pada Pra-Siklus dan Siklus I

Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi, guru mengevaluasi untuk mengatasi kendala yang terjadi dan perlu melakukan perbaikan yang direncanakan pada siklus II. Perbaikan yang dilakukan meliputi: (1) pemberian contoh cerita dan retelling yang lebih konkret, (2) latihan berbicara berkelompok untuk meningkatkan rasa percaya diri, (3) penggunaan media visual yang lebih variatif untuk merangsang partisipasi dan imajinasi siswa, serta (4) pemberian umpan balik yang lebih mendalam agar setiap siswa dapat aktif menyampaikan gagasan sesuai standar pembelajaran yang diharapkan. Strategi ini diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan berbicara siswa pada siklus II.

Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, ditemukan beberapa kendala pada siswa, antara lain kurangnya percaya diri dalam menyampaikan pendapat, partisipasi yang belum merata, dan pengelolaan waktu pembelajaran yang belum optimal sehingga kesempatan berlatih berbicara terbatas. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru melakukan perbaikan strategi pembelajaran storytelling berbasis nilai budaya yang lebih interaktif agar lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas II. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nandini, D. P., Anwar, M. F. N., & Rozhana, K. M., 2025) yang menunjukkan bahwa penerapan storytelling interaktif mampu meningkatkan kemampuan berbahasa

siswa sekolah dasar melalui kegiatan bercerita yang aktif dan kontekstual.

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru menyusun Modul Ajar dengan lebih lengkap, menggabungkan dengan metode guided practice, menyediakan media variatif berupa ilustrasi dan memberikan umpan balik yang mendalam kepada siswa. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian (Lestari and Prima 2023) yang menekankan pada penggunaan nilai-nilai budaya lokal sebagai konteks pembelajaran. Dengan menghadirkan ilustrasi yang merepresentasikan budaya Bali dan memberikan contoh narasi konkret, guru membantu siswa untuk memahami struktur cerita secara sistematis, sekaligus melatih kemampuan menyusun cerita yang runtut dan menarik. Pendekatan ini bertujuan untuk membantu siswa memahami struktur cerita secara lebih sistematis serta melatih dalam menyusun cerita yang runtut dan menarik. Selain itu, guru juga memberikan contoh tulisan konkret mengenai narasi yang baik sebagai referensi bagi siswa.

Tahap Pelaksanaan

Pada pertemuan pertama Siklus II, pembelajaran diawali dengan salam, doa, cek kehadiran, dan ice breaking. Dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu melatih kemampuan berbicara siswa melalui kegiatan menceritakan kembali isi cerita dengan storytelling berbasis nilai budaya yang didukung media ilustrasi/video animasi. Pelaksanaan kegiatan berbicara dilakukan melalui tiga tahap: (1) Pengamatan, siswa menyimak video animasi untuk memahami alur cerita, tokoh, peristiwa, dan nilai budaya; (2) Pemahaman isi cerita, siswa menjawab pertanyaan lisan untuk memastikan pemahaman sebelum retelling; dan (3) Latihan terbimbing, siswa berlatih menceritakan kembali secara berpasangan dengan bimbingan guru, termasuk penguatan penggunaan bahasa yang runtut, intonasi, ekspresi, dan penyebutan nilai budaya. Guru memberikan umpan balik, contoh

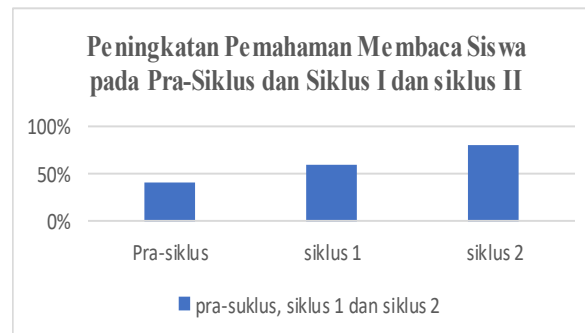
retelling, dan penguatan, serta meminta siswa melanjutkan latihan di rumah untuk persiapan tes lisan berikutnya. Hasilnya, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 81, dan 21 dari 25 siswa (84%) mencapai KKM 75. Perbaikan strategi seperti guided practice, penggunaan media visual variatif, dan umpan balik mendalam terbukti meningkatkan kepercayaan diri, partisipasi, serta kemampuan retelling dan pemahaman nilai budaya dalam cerita.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Nurjayati 2023) yang menunjukkan bahwa storytelling berbasis kearifan lokal tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca dan retelling, tetapi juga memperkuat pemahaman budaya, ekspresi verbal, dan keterampilan berbicara siswa secara holistik. Dengan demikian, integrasi storytelling berbasis nilai budaya memberikan manfaat ganda: literasi meningkat sekaligus

Tahap Observasi

Pada tahap observasi, terjadi peningkatan yang cukup signifikan keterampilan membaca pemahaman. Hasil menunjukkan ketuntasan belajar meningkat menjadi 84% dengan rata-rata 81. Siswa yang belum memenuhi standar kelulusan jumlahnya menurun secara signifikan dari 10 menjadi hanya 4. Temuan pada Siklus II menunjukkan bahwa penerapan storytelling berbasis nilai budaya secara signifikan meningkatkan pemahaman membaca siswa terhadap teks cerita rakyat, termasuk pengenalan tokoh, alur peristiwa, dan nilai budaya.

Gambar 3. perbandingan peningkatan Pemahaman



Membaca pada Pra Siklus, Siklus I dan II

Refleksi

Hasil refleksi Siklus II menunjukkan bahwa penerapan storytelling berbasis nilai budaya secara signifikan meningkatkan pemahaman membaca dan kemampuan retelling siswa. Siswa mampu mengidentifikasi tokoh, alur, dan nilai budaya dalam cerita dengan lebih tepat serta menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun beberapa siswa masih mengalami gangguan fokus saat kerja kelompok, mereka tetap mampu menyelesaikan tugas dengan arahan guru. Secara keseluruhan, strategi storytelling yang diterapkan berhasil menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Kesimpulan

Penerapan *storytelling* berbasis nilai budaya terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas II. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar secara bertahap, yaitu ketuntasan belajar siswa dari 40% pada pra-siklus menjadi 60% pada siklus I dan meningkat menjadi 84% pada siklus II dengan nilai rata-rata akhir 81. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *storytelling* berbasis nilai budaya mampu membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih baik sehingga ketuntasan belajar klasikal dapat tercapai.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SDN Tunggulwulung 3, guru wali kelas II, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan sejawat yang telah memberikan masukan berharga selama proses penelitian dan penulisan. Penelitian ini tidak menerima hibah atau dana khusus dari lembaga manapun.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Duke, Nell K., and Kelly B. Cartwright. 2021. "The Science of Reading Progresses : Communicating Advances Beyond the Simple View of Reading." *Reading Research Quarterly* 56(2):1-20. doi:10.1002/rrq.411.
- Farhaeni, Mutria, and Sri Martini. 2023. "Pentingnya Pendidikan Nilai-Nilai Budaya Dalam Mempertahankan Warisan Budaya Lokal Di Indonesia." *JURNAL ILMU SOSIAL Dan ILMU POLITIK* 3(2):28-34. doi:10.30742/juispol.v3i2.3483.
- Fitriyah, Siti Ni'matul, Suciptaningsih, Oktaviani Adhi, and Aynin Mashfufah. 2024. "Pengembangan Bahan Ajar IPAS Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Aplikasi Heyzine Pada Muatan Cerita Tentang Daerahku." *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 7:5230-36.
- Lestari, Putuh Indah, and Elizabeth Prima. 2023. "Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pengaruh Metode Storytelling Berbasis Kearifan Lokal Bali Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini." *Universitas Dhyana Pura* 7(2):1295-1301. doi:10.31004/obsesi.v7i2.3012.
- Maracintia, Anwar M. F. N., Chotimah, Chusnul & Fitriyah, S. N. 2026. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11(1):157-71.
- Maulida, Bunga Ayu, and Masroro diah wahyu Lestari. 2025. "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Literasi Multimodal." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 6(1):59-74.
- Mhagama, Willy, Joel Wang Uba, Stephen Nsyengula, and Emmanuely Haule. 2025. "Questioning the Role That Storytelling Can Play in Prefaring Children for Primary Education in Tanzania." *JOURNAL OF CLASSROOM ACTION RESEARCH* 4(1):1-6.
- Nandini, Diajeng Putri, Anwar Moh. farid Nurul. Rozhana, Kardiana Metha. 2025. "Storytelling Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas Iii Mi Miftakhul Amal Bluluk Diajeng." *Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 8, No. 1, 2025. Hal. 104 - 115* 8(1):104-15.
- Nurjayati, Nurjayati. 2023. "Penerapan Metode Pembelajaran Story Telling Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VI UPT SD Negeri Maliran 02." *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah* 3(3):233-37. doi:10.28926/jtpdm.v3i3.1128.
- Nurul, Ramadhani Fatimah, Huda Miftakhul, and Handayani Trisakti Fitriyya Munaaya. 2025. "Implementasi Program Kerja Kampus Mengajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar* 5(5):53-67. doi:10.56972/jikm.v5i1.213.
- Octavianti, Rahma Putri, Widia Nur Jannah, and Hanikah. 2025. "Analysis of The Reading Comprehension Abilities of Fifth Grade Students in Indonesian Language Learning Using The Problem Based Learning Model." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*

- 17(2):52.
- Pratiwi, Alfianita, Muhammad Makki, Siti Istiningsih, and Asri Fauzi. 2024. "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Memahami Isi Bacaan Cerita." *Journal of Classroom Action Research* 6(3):566–600.
- Rahmadani, syifa Nuraini, and Solihati Nani. 2024. "Pengaruh Model Bercerita (Storytelling) Terhadap Pemahaman Bacaan Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Indonesia* p-ISSN: 2541-0849 e-ISSN: 2548-1398 9(8):4487–97.
- Rustandi, Adi, Dheni Harmaen, and Rendy Nugraha setia Aries, Triandy. 2025. "Meningkatkan Wawasan Dan Pengetahuan Tentang Penguatan Kompetensi Literasi Numerasi Di Eradidikan Bahasa." *Literasi : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Daerah* 15(1):142–47.
- Simatupang, Desi Koko Adelina. 2022. "Improving Students' Reading Comprehension on Persuasive Text through Storytelling." *JOURNAL OF CLASSROOM ACTION RESEARCH* 1(1):16–19.
- Sugiharto, Firsta Bagus, Kardiana Metha Rozhana, and Feronika Iten. 2022. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Bantuan CD Interaktif Pada Siswa Sekolah Dasar." *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9(2):99–110. doi:10.30997/dt.v9i2.5628.
- Sukma, Radeni, Indra Dewi, and Shirly Rizki Kusumaningrum. 2025. "Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Berbasis Project Based Learning Melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence Di SD Laboratorium UM Kota Malang." *Jurnal ABDINUS* 9(3):913–26.
- Yulianti Nidha, Takiddin. 2024. "Penerapan Literasi Membaca Berbasis Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Pemahaman Bacaan Siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar, Volume 4 Nomor 1, 2024, 91-*
- 98 *PENERAPAN* 4(1):91–98. doi:10.15408/elementar.v4i1.33616.
- Zuryah, Nurul Aisah Lailatuz, Fardana Nurfendi Ahmad. 2025. "Penggunaan Metode Storytelling Melalui Cerita Rakyat Dalam Menanamkan Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar Pendahuluan Pada Era Digital Seperti Saat Ini , Mengajarkan Melibatkan Menjadikan Pelajaran Aksi Peserta Sekolah Didik Tidak Dengan Memberikan Materi." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 11(2):993–1012.

Lampiran 9 Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



Maria Yanona Magun lahir pada tanggal 5 Agustus 2002 di Timug, Desa Golo Cador, Kecamatan Wae Ri.i, Provinsi Nusa Tenggara Timur dari pasangan Bapak Marselinus Magun dan Ibu Florida Yovita Jemia. Ia merupakan anak ke-2 dari 3 bersaudara.

Penulis menempu pendidikan dasar di SDI Impres Timung tahun 2009 dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Wae Ri.i dan

lulus pada tahun 2018. Kemudian pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di SMA Karya Ruteng dan berhasil lulus pada tahun 2021. Pada tahun 2021, penulis melanjutkan pendidikan tinggi untuk meraih gelar Sarjana di Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang pada Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Berkat Rahmat Tuhan Yang Maha Esa, serta dukungan dan doa dari kedua orang tua serta keluarga, penulis dapat menyelesaikan tugas akhirnya dengan judul **“IMPLEMENTASI**

STORYTELLING BERBAIS NILAI BUDAYA DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR SDN TUNGGULWULUNG 3 MALANG”



