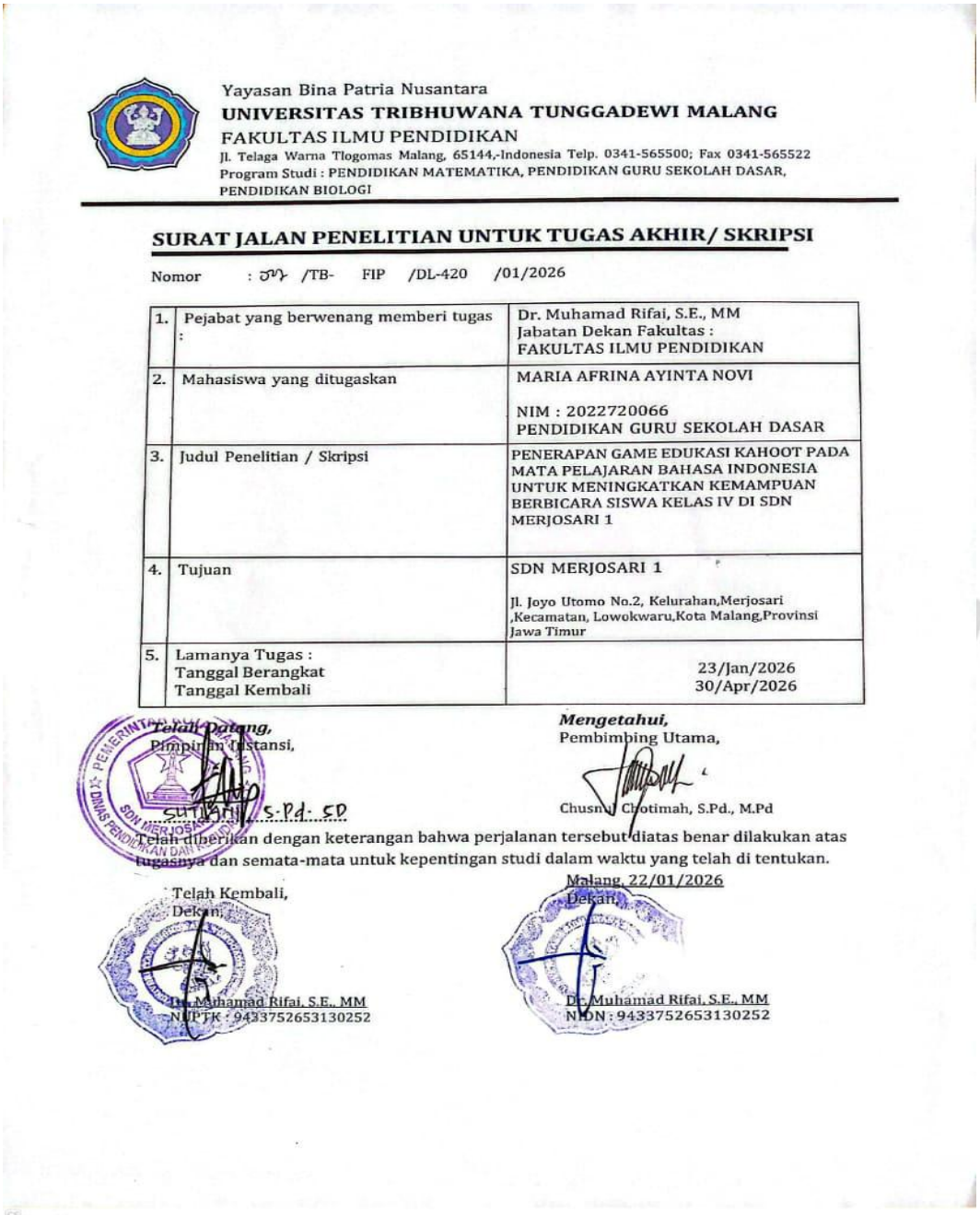
LAMPIRAN

UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI
MALANG

Lampiran 1. Surat jalan Penelitian



Yayasan Bina Patria Nusantara
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI 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

SURAT JALAN PENELITIAN UNTUK TUGAS AKHIR/ SKRIPSI

Nomor : ٥٣٧ /TB- FIP /DL-420 /01/2026

1.	Pejabat yang berwenang memberi tugas :	Dr. Muhamad Rifai, S.E., MM Jabatan Dekan Fakultas : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
2.	Mahasiswa yang ditugaskan	MARIA AFRINA AYINTA NOVI NIM : 2022720066 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
3.	Judul Penelitian / Skripsi	PENERAPAN GAME EDUKASI KAHOOT PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS IV DI SDN MERJOSARI 1
4.	Tujuan	SDN MERJOSARI 1 Jl. Joyo Utomo No.2, Kelurahan,Merjosari ,Kecamatan, Lowokwaru,Kota Malang,Provinsi Jawa Timur
5.	Lamanya Tugas : Tanggal Berangkat Tanggal Kembali	 23/Jan/2026 30/Apr/2026

Telah Datang,
Pimpinan Instansi,

SUTARNI, S.Pd. SD

Mengetahui,
Pembimbing Utama,

Chusnul Chotimah, S.Pd., M.Pd

Telah diberikan dengan keterangan bahwa perjalanan tersebut diatas benar dilakukan atas tugasnya dan semata-mata untuk kepentingan studi dalam waktu yang telah di tentukan.

Malang, 22/01/2026

Telah Kembali,
Dekan,

Dr. Muhamad Rifai, S.E., MM
NUPTK : 9433752653130252

Dekan,

Dr. Muhamad Rifai, S.E., MM
NIDN : 9433752653130252

Lampiran 2. Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KOTA MALANG
SD NEGERI MERJOSARI 1
Jl. Joyo Utomo No. 2, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur
Telepon (0341) 581722, Faksimile (0341) -
Laman: - , Pos-el: sdnegerimerjosari01@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor 421.2/032/35.73.401.01.177/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama	: Sutiani, S.Pd.SD
NIP	:19851223 201101 2 003
Pangkat/Gologan Ruang	: Pengatur Muda Tingkat I / IIIb
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit kerja	: SDN Merjosari 1 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama	: Maria Afrina Ayinta Novi
NIM	: 2022720066
Jurusan/Fakultas	: PGSD/ILMU PENDIDIKAN

Bahwa Mahasiswa tersebut benar-benar telah melakukan penelitian di SDN Merjosari 1 Kota Malang Pada Tanggal 23 Januari 2026 – 30 April 2026 dengan judul penelitian "Penerapan Game Edukasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa kelas IV di SDN Merjosari 1 "

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana

Malang, 13 Februari 2026
Kepala SDN Merjosari 1

PEMERINTAH KOTA MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SDN MERJOSARI 1

Sutiani, S.Pd.SD
NIP. 19851223 201101 2 003

Lampiran 3. Modul Ajar

MODUL AJAR SIKLUS 1



IDENTITAS

Nama Penyusun	Maria Afrina Ayinta Novi
Sekolah	SDN Merjosari 1 Kota Malang
Tahun pelajaran	2025/2026
Semester	2 / Genap
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kelas / Fase Capaian	4/ B
Lingkup Materi	Teks Naratif
Alokasi waktu	2 x 35 Menit (1 X pertemuan)

Identifikasi

Siswa	1. Pengetahuan Awal • Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut, pengetahuan awal yang dibutuhkan siswa adalah pemahaman dasar tentang teks naratif sebelum mempelajari materi lebih mendalam. pengetahuan awal membantu guru dalam menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai • dengan tingkat kemampuan siswa 2. Minat Belajar • Bagian ini bertujuan membantu siswa mengenali minat belajar mereka terhadap teks naratif**,** sebagai langkah awal dalam pembelajaran mendalam (*deep learning*). Dengan mengetahui minat masing-masing, siswa dapat lebih mudah memahami unsur-unsur teks naratif,dan mengembangkan kreativitas menulis maupun menganalisis karya sastra. 3. Kebutuhan Belajar

	• **Pembelajaran yang bermakna (Meaningful Learning)** Pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa tidak hanya menghafal materi**,** tetapi benar-benar memahami dan menghubungkan informasi dengan pengalaman nyata dalam kehidupan mereka, sehingga pelajaran menjadi relevan dan mudah dipahami. • **Pembelajaran yang menyenangkan (Joyful Learning)** Pembelajaran menyenangkan adalah proses belajar yang membuat siswa merasa gembira, bebas berekspresi, dan bersemangat tanpa tekanan**.** Dalam pembelajaran teks naratif, akan menumbuhkan suasana kelas yang positif memungkinkan siswa lebih mudah memahami isi cerita, tokoh, unsur , alur, dan pesan moral dalam teks naratif dan Menggunakan media digital seperti Kahoot, video pendek untuk menampilkan karya cerita siswa. • **Pembelajaran yang penuh kesadaran (Mindful Learning)** Pembelajaran penuh kesadaran berarti siswa hadir secara utuh dalam proses belajar: fokus, terbuka, dan memahami setiap pengalaman belajar tanpa terburu-buru. Dalam pembelajaran teks naratif, siswa diajak untuk membaca teks naratif dengan tempo yang tenang, memperhatikan setiap bagian alur: orientasi, komplikasi, hingga resolusi. Siswa diajak merasakan apa yang dialami tokoh (takut, sedih, gembira) dan merefleksikan emosi tersebut pada diri mereka.

Materi Pelajaran	Pokok-pokok materi yang akan dipelajari dalam mencakup bab ini: 1. **Pengertian Teks naratif** Teks naratif adalah jenis teks yang berisi cerita mengenai rangkaian peristiwa atau kejadian yang disusun secara kronologis (berurutan) dengan tujuan menghibur**,** mengajak pembaca membayangkan, atau menyampaikan pesan moral melalui sebuah alur cerita. 2. **Ciri-ciri Teks naratif** • Berisi rangkaian peristiwa (Cerita disusun secara kronologis dari awal, tengah, hingga akhir) • Memiliki tokoh dan latar (Ada tokoh utama, tokoh tambahan, serta latar tempat, waktu, dan suasana yang jelas) • Mengandung konflik (masalah**)** Dalam cerita selalu terdapat masalah yang dihadapi tokoh, sehingga cerita menjadi menarik. • Ada alur cerita (Alur bisa maju, mundur, atau campuran, yang menggerakkan jalannya cerita. • Memiliki pesan moral atau amanat (Umumnya terdapat pelajaran atau nilai yang dapat diambil dari akhir cerita) 3. **Unsur-unsur Teks naratif** • Tema : Gagasan utama atau inti cerita yang ingin disampaikan penulis. • **Tokoh dan Penokohan** : pelaku dalam cerita (tokoh utama dan tokoh tambahan). • Alur (Plot) Rangkaian peristiwa dalam cerita yang berurutan Tahapannya: orientasi → komplikasi → klimaks →

	resolusi → koda (opsional). • **Latar (Setting)** Meliputi: Latar tempat (di hutan, di sekolah, di rumah) ,**Latar waktu** (pagi, malam,siang,sore) **,**Latar suasana (sedih, tegang, bahagia) • **Konflik (Masalah)** : Pertentangan atau masalah yang dihadapi tokoh dalam cerita. Inilah yang membuat cerita hidup dan menarik. • **Amanat / Pesan Moral :** Nilai atau pelajaran yang dapat diambil setelah membaca cerita. Contoh: jangan sombong, rajin berusaha, hormati orang tua. 4. **Jenis- jenis Teks naratif** • **Dongeng (Folktale)** Cerita rakyat yang bersifat fantasi atau khayalan. Contoh: *Timun Mas, Bawang Merah Bawang Putih.* • **Fabel (Fable)** Cerita yang tokohnya adalah hewan yang berperilaku seperti manusia. Contoh: *Semut dan Belalang.* • **Legenda (Legend)** Cerita yang dipercaya berkaitan dengan asal-usul suatu tempat, benda, atau peristiwa. Contoh: *Legenda Danau Toba.* • **Mite/Mitos (Myth)** Cerita yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat, dewa-dewi, atau hal gaib. Contoh: cerita dewi padi, Nyi Roro Kidul. • **Cerpen (Cerita Pendek)** Cerita fiksi yang pendek dan berfokus pada satu konflik utama.
Dimensi Profil Lulusan	Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran ✓ **DPL1 Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME**

	DPL2 Kewargaan ✓ **DPL3 Penalaran kritis** ✓ **DPL4 Kreativitas** ✓ **DPL5 Kolaborasi** DPL6 Kemandirian **DPL8 Komunikasi**
B. Desain Pembelajaran	
Capaian Pembelajaran	1. Peserta didik mampu Memahami isi cerita naratif sederhana**,** baik melalui teks cerita. 2. Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur cerita**,** seperti tokoh, latar, dan urutan peristiwa 3. Peserta didik mampu menceritakan kembali isi teks naratif dengan bahasa sendiri.
Lintas Disiplin Ilmu	1. Bahasa indonesia(Inti) Mengidentifikasi ciri, unsur teks naratif; menulis teks naratif sederhana dengan struktur yang benar (orientasi, komplikasi, resolusi**).** Membacakan cerita dengan intonasi dan ekspresi yang sesuai. 2. Seni budaya Membuat ilustrasi cerita, baik berupa gambar, kolase, atau komik pendek berdasarkan teks naratif yang dibaca. Mendesain poster cerita**,** misalnya poster "Pesan Moral dalam Cerita" 3. Pendidikan pancasila Menemukan dan menulis pesan moral/amanat yang terkandung dalam cerita ; Menerapkan sikap saling menghargai ketika bekerja

	kelompok saat membaca atau membuat cerita.
Tujuan Pembelajaran	1. Siswa dapat Menjelaskan pengertian Teks naratif dan ciri-ciri teks naratif (alur, tokoh, latar, konflik, pesan moral) dengan bahasa sendiri. 2. siswa dapat membacakan teks naratif atau menceritakan kembali isi cerita dengan intonasi, lafal, dan ekspresi yang tepat untuk menunjukkan pemahaman terhadap alur dan karakter tokoh. 3. siswa dapat menunjukkan sikap percaya diri, kreatif, dan berani mengekspresikan diri melalui kegiatan membuat ilustrasi cerita, mendramatisasikan cerita, atau menulis teks naratif sederhana.
Topik Pembelajaran	Teks Naratif
Praktik Pedagogis	Pendekatan : Deep Learning Model Pembelajaran : PBL Metode pembelajaran : Tanya jawab, penugasan, ceramah, diskusi kelompok
Kemitraan Pembelajaran	Tutor sebaya : Siswa bersama-sama mengerjakan LKPD
Lingkungan pembelajaran	1. Ruang Kelas**:** Disusun dengan format kelompok agar siswa mudah berdiskusi, berinteraksi, dan bekerja sama 2. Buku lembar kerja siswa(LKS) Bahasa indonesia kelas4
Pemanfaatan Digital	1. Video Edukasi (YOU Tube) 2. Power Point 3. *Kahoot*

C. Pengalaman Belajar	
Langkah-langkah Pembelajaran	
Awal (5-10 menit)	Apersepsi dan motivasi (5-10 menit): 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama 2. Guru memeriksa kehadiran siswa. 3. Guru menekankan pentingnya bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena masih diberi kesempatan untuk belajar (**DPL 1 – Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME**) 4. Siswa menyanyikan lagu garuda pancasila (https://youtu.be/JTZhCGbsCSI?si=0UnZOVg8TbyUz_ZX) 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini kita akan belajar memahami teks naratif dan mengerjakan kuis seru menggunakan Kahoot." 6. Guru mengadakan ice breaking **(https://youtu.be/0UoMc67x8Ok?si=uto2ZAHB_bg3Guhr) (Mengembirakan dan berkesadaran)**. 7. Guru menjelaskan aturan bermain Kahoot: • Menjawab sendiri • Tidak membuka Google.

Inti (15-20 menit)	• Mengerjakan dengan jujur. 8. Guru memastikan siswa sudah: • Memegang HP/laptop (jika berbasis individu/kelompok). • Terhubung dengan internet. **Memahami (Prinsip Pembelajaran Bermakna Dan Berkesadaran** **Sintak 1 – Orientasi pada masalah** ➢ **Penyampaian Materi** ampilkan video pembelajaran tentang teks naratif utu.be/CfhmEyvUKTo?si=4Zy6u6Lb5XwYd39U jelaskan materi pokok tentang teks naratif njawab pertanyaan pemantik dengan pendapat mereka • Apa kamu tahu apa itu teks naratif? • Pernahkah kamu membaca atau mendengar teks naratif? Di mana kamu mendengarnya? • Bagaimana perasaanmu saat mendengar teks naratif? at menangapi pertanyaan secara lisan. (penalaran kritis) njelaskan materi pembelajaran kepada siswa ➢ **Kegiatan Kuis Dengan Kahoot** Langkah Guru: • Guru membuka situs Kahoot. • Guru memilih kuis tentang teks naratif. • Guru membagikan *Game PIN*. Langkah Siswa: • Siswa membuka kahoot.it. • Siswa memasukkan Game PIN.

- Siswa mengetik nama.
- Siswa mulai menjawab soal.

Diskusi Hasil Kuis

- Guru menampilkan hasil skor.
- Guru membahas soal yang banyak salah.
- Guru memberi penguatan konsep:
    a. Struktur teks naratif
    b. Ciri-ciri teks naratif
    c. Unsur cerita (tokoh, setting, alur, amanat)

Memahami (Prinsip pembelajaran menyenagkan dan berkesadaran)

Sintak 2 Mengelompokkan siswa dalam proses pembelajaran

1. Siswa dibagi menjadi **kelompok kecil (3–4 orang).**
2. Guru membagikan **LKPD** tentang teks naratif kepada siswa
3. Guru memberi semangat melalui **ice breaking Tepuk semangat"** untuk menjaga suasana ceria.

Sintak 3 – Memberikan arahan pengelompokan secara individu dan kelompok

4. Siswa berdiskusi sesuai dengan kelompoknya masing-masing. (kolaborasi)
5. Siswa berdiskusi mengerjakan LKPD untuk mengidentifikasi unsur-unsur naratif seperti tokoh,latar, dan konflik dalam teks (Kreatifitas)
6. Siswa mengerjakan LKPD bersama kelompoknya
7. siswa yang sudah selesai diminta untuk mengecek dan melengkapi kembali hasil pekerjaan kelompok
8. Guru memastikan setiap kelompok melengkapi jawaban yang tepat.

Sintak 4 – Mengembangkan dan Menyajikan Hasil

	9. Siswa melakukan presentasi hasil diskusinya **(**kolaborasi) 10. Guru dan siswa memberikan tanggapan kepada kelompok yang presentasi 11. Guru mengapresiasi dan memberikan penguatan materi kepada semua kelompok 12. Guru memberikan ice breaking dan lagu Merefleksikan (Prinsip pembelajaran bermakna dan mengembirakam **Sintak 5** 1. Guru melakukan penguatan materi pembelajaran peserta didik 2. Guru memberikan umpan balik umum dan apresiasi atas kerja keras siswa.
Penutup **(15-20 menit)**	1) **Guru memberikan soal evaluasi** mengenai teks naratif ((penalaran kritis) 2) Bersama siswa, guru membuat kesimpulan atau refleksi dari pembelajaran Guru bertanya: • "Apa yang kalian pelajari hari ini?" • "Bagian mana yang masih sulit?" 3) Guru menutup pembelajaran dengan salam pesan positif dan motivasi.
D. Asesmen Pembelajaran	
Asesmen pada awal pembelajaran	Asesmen diagnostik non kognitif berupa kuis kahoot singkat untuk mengetahui kondisi awal melalui siswa
Asesmen pada proses pembelajaran	LKPD
Asesmen pada akhir pembelajaran	Diskusi, presentasi, unjuk kerja

Wali Kelas IV **Mahasiswa,**

Bobby A. Pamungkas, S.Pd **Maria A. A Novi NIP.19970720**
202221 1 003 **Nim.2022720066**

Mengetahui,

Kepala SDN Merjosari 1

Sutiani S.Pd, SD
NIP.198512232011012000

LAMPIRAN

1. **Bahan Ajar**
2. **Media Pembelajaran**
3. **LKPD**
4. **Instrumen Penilaian**


BAHAN AJAR
TEKS NARATIF
Kelas 4 Semester 2
SDN MERJOSARI 1
Disusun Oleh :
Maria Afrina Ayinta Novi
Nim 2022720066

A. Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan pengertian teks naratif serta fungsi dan tujuannya dalam kehidupan sehari-hari.
2. mengidentifikasi ciri-ciri teks naratif, seperti alur, tokoh, latar, konflik, dan pesan moral.
3. menganalisis struktur teks naratif, yaitu orientasi, komplikasi, dan resolusi.
4. mengidentifikasi unsur-unsur cerita, seperti tema, sudut pandang, amanat, dan karakter tokoh.
5. menceritakan kembali isi teks naratif secara lisan menggunakan intonasi, ekspresi, dan pilihan kata yang tepat.
6. menulis teks naratif sederhana, dengan memperhatikan alur, tokoh, latar, dan konflik.
7. menunjukkan sikap percaya diri, kreatif, dan berani mengekspresikan diri melalui kegiatan dramatisasi cerita atau membuat ilustrasi cerita.
8. menemukan dan menjelaskan pesan moral yang terkandung dalam sebuah teks naratif serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

B. Pengertian Teks Naratif

Teks naratif adalah teks yang menceritakan suatu rangkaian peristiwa atau kejadian secara teratur dengan tujuan menghibur, memberikan pengalaman imajinatif, atau menyampaikan pesan moral melalui alur cerita yang runtut.

C. Ciri-ciri Teks naratif

1. Memiliki alur atau jalan cerita
2. Memiliki tokoh dan penokohan
3. Memiliki latar (setting)
4. Mengandung konflik atau masalah
5. Mengandung pesan moral atau amanat

D. Unsur- Unsur Teks Naratif

Tema

- Gagasan utama atau ide pokok cerita.
- Tokoh dan Penokohan
- Tokoh utama dan tokoh tambahan.
- Sifat tokoh (baik, jahat, ceria, sombong, pemberani).

Alur (Plot)

- Rangkaian kejadian yang disusun secara sistematis:
- Orientasi (pengenalan)
- Komplikasi (masalah)
- Klimaks (puncak masalah)
- Resolusi (penyelesaian)
- Koda (opsional: pesan moral)

Latar (Setting)

- Latar tempat
- Latar waktu
- Latar suasana

Konflik

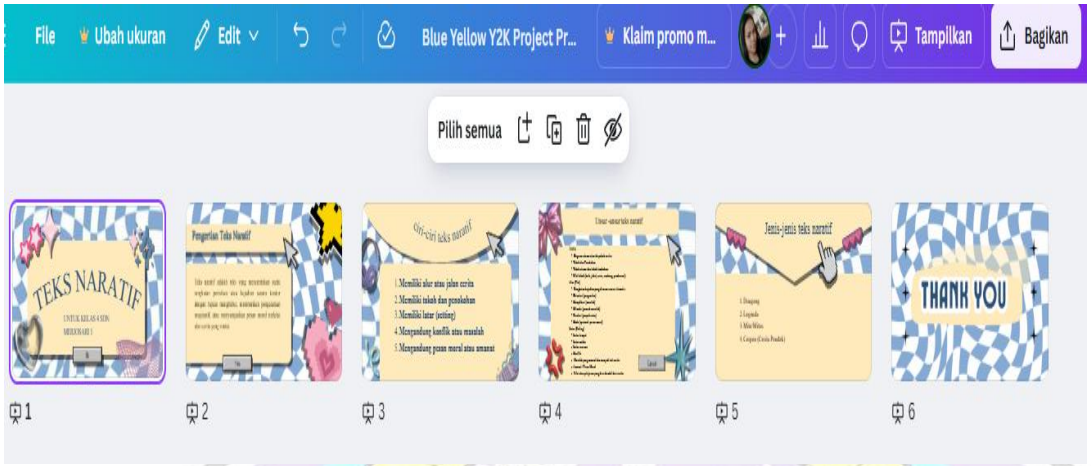
- Masalah yang muncul dan menjadi inti cerita.
- Amanat / Pesan Moral
- Nilai atau pelajaran yang bisa diambil dari cerita.

E. Jenis- Jenis Teks naratif

- Dongeng
- Cerita fantasi atau khayalan.
- Contoh: Bawang Merah Bawang Putih.
- Fabel
- Tokoh cerita adalah hewan yang berperilaku seperti manusia.
- Contoh: Kelinci dan Kura-Kura.
- Legenda
- Cerita tentang asal-usul suatu tempat atau peristiwa.
- Contoh: Legenda Danau Toba.
- Mite/Mitos
- Cerita tentang kepercayaan, dewa-dewi, atau hal gaib.
- Contoh: cerita Nyi Roro Kidul.

MEDIA PEMBELAJARAN

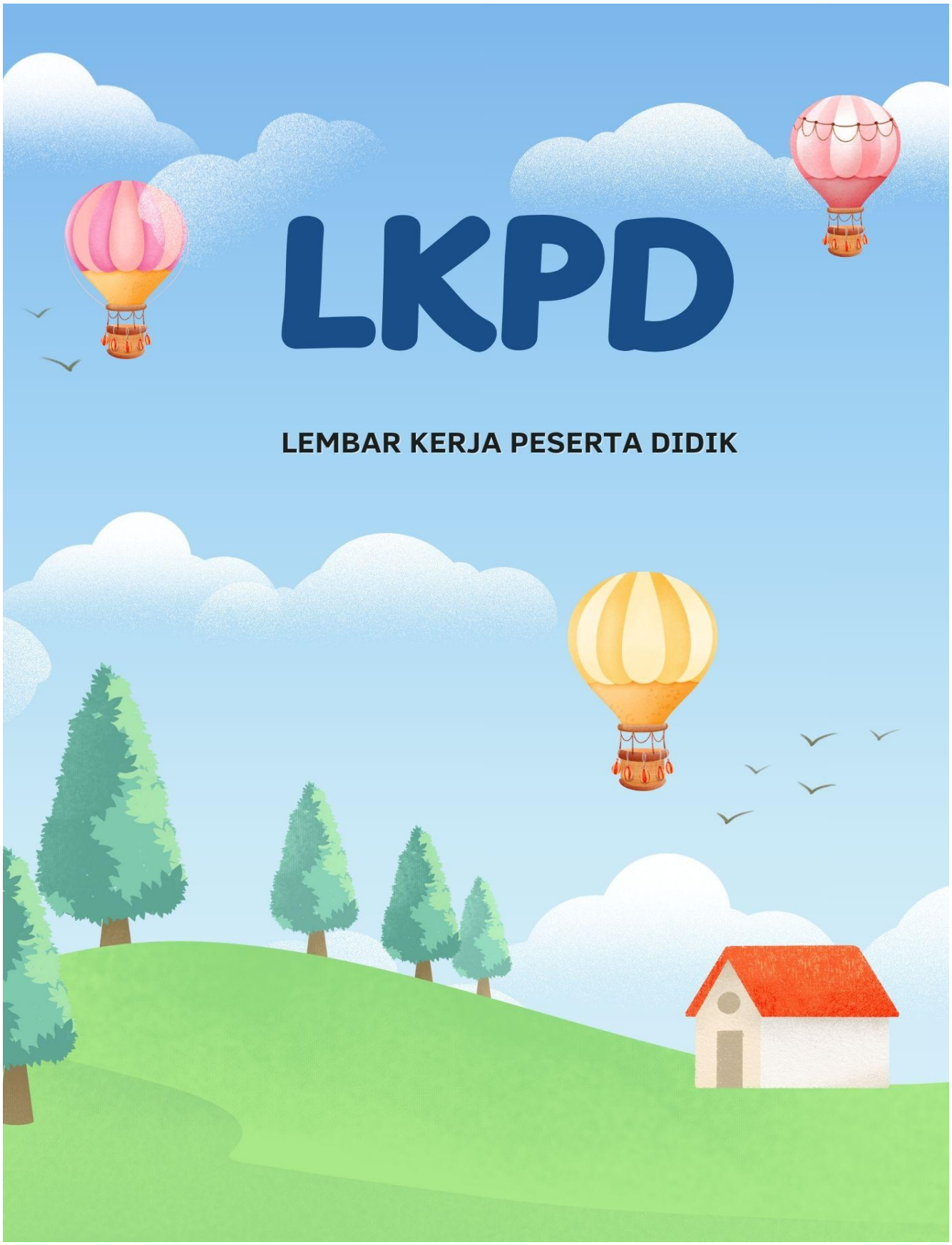
PPT CANVA



Link Video Pembelajaran

https://youtu.be/CfhmEyvUKTo?si=he-Jxvd5xjRm4PR5




LKPD
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Membaca Teks Naratif ‘’Bawang Merah Bawang Putih’’

Bersama teman kelompokmu

Dahulu kala, hiduplah seorang gadis bernama Bawang Putih bersama ayahnya. Setelah ibunya meninggal, ayah Bawang Putih menikah lagi dengan seorang janda yang memiliki anak bernama Bawang Merah**.** Ayah Bawang Putih sering bekerja di luar kota, sehingga ia lebih banyak tinggal bersama ibu tiri dan saudara tirinya. Bawang Putih adalah gadis yang baik hati, jujur, dan rajin. Sebaliknya, Bawang Merah dan ibunya sangat pemalas dan sering memperlakukannya dengan kejam. Mereka tinggal di sebuah desa yang subur, dikelilingi sawah dan sungai jernih.

Setiap hari Bawang Putih bekerja mengurus semua pekerjaan rumah. Suatu hari, ketika sedang mencuci baju di sungai, kain milik ibu tirinya hanyut terbawa arus. Bawang Putih panik, karena ia takut dimarahi. Ia pun mengikuti arus sungai untuk mencarikain tersebut. Dalam pencariannya, Bawang Putih bertemu dengan seorang nenek tua yang tinggal di gubuk kecil. Nenek itu menemukan kain milik ibu tirinya, tetapi meminta Bawang Putih membantu membersihkan rumah sebelum mengambilnya.

Bawang Putih dengan senang hati membantu nenek itu. Setelah selesai, nenek memberikan hadiah berupa buah labu, dan memintanya memilih yang kecil atau besar.Karena tidak ingin merepotkan, Bawang Putih memilih labu yang kecil. Ketika tiba di rumah, ibu tiri dan Bawang Merah marah karena ia membawa labu kecil. Namun saat labu itu dibelah, mereka terkejut karena isinya emas dan perhiasan berkilauan**.** Melihat hal itu, ibu tiri dan Bawang Merah menjadi iri.Mereka pun berencana melakukan hal yang sama. Bawang Merah datang ke rumah nenek tua dan berpura-pura baik. Namun saat diminta membantu membersihkan rumah, ia menolak dan bersikap kasar.

Meskipun begitu, nenek tetap memberikan hadiah labu. Tanpa berpikir panjang, Bawang Merah memilih labu paling besar. Sesampainya di rumah, ibu tiri dan Bawang Merah segera memecahkan labu besar itu. Tetapi bukan emas yang keluar melainkan ular dan binatang buas**.** Mereka menjerit ketakutan dan berlari keluar rumah. Sejak kejadian itu, ibu tiri dan Bawang Merah menyadari kesalahan mereka. Mereka meminta maaf kepada Bawang Putih dan berjanji akan memperlakukannya dengan baik. Keadaan keluarga pun berubah, mereka hidup rukun dan saling membantu.

Pertanyaanya :

1. Tentukan 4 Unsur teks naratif dari cerita bawang merah bawang putih?
2. Amanat atau pesan apa yang dapat kita ambil dari cerita tersebut?
3. Presentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas ?

KISI-KISI SOAL

NO	Kompotensi dasar	Indikator soal	Bentuk soal	No soal
1.	Mengidentifikasi unsur-unsur teks naratif	Siswa dapat menyebutkan unsur-unsur teks naratif	PG	1
2.	Mengidentifikasi ciri-ciri teks naratif	Siswa dapat menentukan ciri teks naratif (beralur, memiliki tokoh, berorientasi waktu, konflik–resolusi)	PG	2,3
3.	Menjelaskan isi teks naratif	Siswa dapat menentukan pesan moral/amanat dalam teks naratif	PG	4,5
4.	Memahami struktur teks naratif	Siswa dapat mengidentifikasi bagian orientasi, komplikasi, dan resolusi	PG	6,7
5.	Mengubah informasi	Siswa dapat menyimpulkan isi teks naratif	PG	8
6.	Menganalisis teks naratif	Siswa dapat menentukan tema cerita	PG	9
7.	Menganalisis teks naratif	Siswa dapat menentukan suasana atau konflik dalam cerita	PG	10
8.	Menafsirkan isi dan makna teks naratif	Siswa menjawab pertanyaan berbasis teks naratif	PG	1-15

SOAL EVALUASI

Pilihan Ganda (PG)

1. Teks naratif adalah teks yang berisi….

A. Penjelasan suatu proses
B. Cerita dengan rangkaian peristiwa
C. Petunjuk melakukan sesuatu
D. Informasi tentang suatu benda

2. Tujuan utama teks naratif adalah….

A. Meyakinkan pembaca
B. Menghibur pembaca
C. Menjelaskan fakta
D. Mendeskripsikan objek

3. Struktur teks naratif yang benar adalah….

A. Pembuka – Isi – Penutup
B. Orientasi – Komplikasi – Resolusi
C. Tesis – Argumen – Penegasan
D. Identifikasi – Deskripsi

4. Bagian orientasi berisi….

A. Penyelesaian masalah
B. Permasalahan yang muncul
C. Pengenalan tokoh, latar, dan situasi awal
D. Pesan moral

5. Bagian konflik dalam teks naratif terdapat pada….

A. Orientasi
B. Komplikasi
C. Resolusi
D. Penutup

6. Resolusi berfungsi untuk….

A. Memperkenalkan tokoh
B. Memberi penutup cerita
C. Menjelaskan masalah yang belum selesai
D. Menyelesaikan masalah yang terjadi

7. Unsur yang tidak termasuk dalam teks naratif adalah….

A. Tokoh
B. Alur
C. Rumus
D. Latar

8. Amanat dalam teks naratif adalah….

A. Konflik utama
B. Pesan moral yang ingin disampaikan
C. Penggambaran latar
D. Penjelasan watak tokoh

9. Teks naratif yang tokohnya binatang disebut….

A. Mitos
B. Fabel
C. Legenda
D. Cerpen realis

10. Alur yang dimulai dari masa kini lalu kembali ke masa lalu disebut….

A. Alur maju
B. Alur campuran
C. Alur mundur
D. Alur melompat-lompat

11. Ciri bahasa yang sering muncul dalam teks naratif adalah….

A. Kata kerja imperatif
B. Kata kerja tindakan (action verbs)
C. Istilah ilmiah
D. Kalimat perintah

12. Berikut ini yang termasuk contoh konflik adalah….

A. Tokoh berkenalan dengan temannya
B. Tokoh mendapat masalah dengan lawannya

C. Tokoh menceritakan latar belakangnya
D. Tokoh pulang ke rumah

13. Latar waktu dalam teks naratif menunjukkan….

A. Waktu terjadinya cerita
B. Perasaan tokoh
C. Tempat tinggal tokoh
D. Watak tokoh utama

14. Tokoh protagonis adalah tokoh yang….

A. Jahat
B. Pendiam
C. Baik dan menjadi pusat cerita
D. Selalu melakukan konflik

15. Judul cerita yang paling sesuai dengan teks naratif adalah….

A. “Cara Membuat Kue”
B. “Jenis-Jenis Tanaman Obat”
C. “Petualangan di Hutan Ajaib”
D. “Langkah Menghemat Energigi

KUNCI JAWABAN

PG:
1. B
2. B
3. B
4. C
5. B
6. D
7. C
8.B
9 B
10 C
11 B
12 B
13 A
14 C
15 C

ASESMEN / PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

1. ASESMEN DIAGNODTIK NON KOGNITIF

Mengetahui kondisi awal mental para siswa

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban	
		Ya	Tidak
1	Bagaimana perasaan kalian setelah bermain Kahoot hari ini?		
2	Apakah kalian merasa senang mengikuti pembelajaran dengan Kahoot?		
3	Apakah kalian merasa lebih bersemangat belajar hari ini?		
4	Apakah ada yang merasa lelah atau kurang nyaman setelah kegiatan ini?		

2. ASESMEN FORMATIF

Diskusi: melatih kemampuan siswa dalam berkolaborasi dengan kelompoknya, melatih berbicara dan berani mengungkapkan pendapat, memunculkan ide-idenya, bekerja sama dalam tim.

Presentasi: melatih kemampuan siswa dalam melatih berbicara didepan umum, berani mengajukan pertanyaan terhdap pemaparan hasil kerja milik kelompok lai, memaksimalkan kerja kelompok.

Unjuk kerja: menilai keterampilan proses yang dimiliki setiap anak, dan perkembanganny\

FORMAT PENILAIAN FORMATIF

No	Nama Siswa	SKOR					Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								

24								
25								
26								
27								

Rubrik Penilaian

Skor	Deskripsi Umum
5	Sangat aktif berkontribusi dalam diskusi dan presentasi, ide orisinal, komunikasi sangat jelas, keterampilan kerja sangat baik dan konsisten
4	Aktif berdiskusi dan presentasi, mampu menjelaskan ide dengan baik, keterampilan kerja terlihat dan berkembang
3	Cukup aktif, dedekali berpartisipasi dalam diskusi / presentasi, menjawab jika ditanya, keterampilan dasar mulai terlihat
2	Kurang aktif, jarang berbicara atau menyumbang ide, presentasi kurang jelas, keterampilan belum konsisten
1	Tidak menunjukkan partisipasi, tidak memahami tugas , tidak menunjukkan keterampilan dan perkembangan kerja.

a. **Instrumen Penilain Sikap**

1) Sikap Spiritual

Teknik penilaian : Penilaian diri
Instrumen penilaian : Rubrik
Nama Siswa :…….

No	Indikator	SL	SR	KD	TP
1	Siswa berdoa sebelum dan sesudah memulai pembelajaran				
2	Siswa mempunyai rasa empati dan kasih sayang antar sesama				
3	Siswa saling membantu antar sesama				
4	Siswa mampu memahami diri sendiri dan nilai-nilai diri				

2) Sikap Sosial

Teknik penilaian : Penilaian diri
Instrumen penilaian : Rubrik
Nama Siswa :…….

No	Indikator	SL	SR	KD	TP
1	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik				
2	Siswa mampu bekerja sama dengan baik				
3	Siswa peduli terhadap lingkungan				
4	Siswa mampu menghargai setiap beda pendapat				

Keterangan

SL = Selalu : Sangat baik (4)

SR = Sering : Baik (3)

KD =Kadang-kadang : Cukup (2)

TP =Tidak pernah : Perlu bimbingan (1)

Nilai Akhir Jumlah skor yang diperoleh x

16

b. **Instrumen Penilaian Pengunaan Kahoot**

No	**Nama Siswa**	**Aspek penilaian**				**Jumlah nilai**
		Keaktifan saat mengerjakan soal di Kahoot	Ketepatan jawaban	Kecepatan menjawab	Kemandirian dalam menggunakan Kahoot	

Lembar Penilaian SIKLUS 1

No	Nama Peserta didik	Keaktifan	Ketepatan Jawaban	Kecepatan Jawaban	Kemandirian	Skor	Jumlah nilai
1	APNK	4	3	3	2	12	75
2	ANA	4	3	3	3	13	81
3	AZA	4	3	3	3	13	81
4	AHA	4	3	3	2	12	75
5	FRR	4	3	2	3	12	75
6	FYN	4	3	3	2	12	75
7	HMA	4	3	3	2	12	75
8	IB	3	2	2	2	9	56
9	IRA	3	2	2	2	9	56
10	KSL	4	2	2	2	10	62
11	MUR	3	2	2	2	9	56
12	MA	4	2	2	2	10	62
13	MBA	4	3	3	3	13	81
14	HHS	4	3	3	3	13	81
15	MIE	4	3	3	2	12	75
16	MI	4	3	3	2	12	75
17	MNWTP	4	4	3	2	13	81
18	MRDPW	4	3	3	2	15	75
19	MZA	4	4	3	4	15	75
20	NAL	4	3	2	2	12	75
21	NM.Y	3	2	2	2	9	56
22	MHI	3	2	2	2	9	56
23	R.PH	4	3	3	2	12	75
24	RTH	4	3	3	2	12	75
25	SUAR	3	2	2	2	9	56
26	ZAA	3	2	2	2	9	56
27	AAEC	3	3	2	2	10	62

➢ Rubrik Penilaian

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

➢ Deskripsi Tiap Aspek

1. Keaktifan

- 4 = Selalu aktif
- 3 = Sering aktif
- 2 = Kadang aktif
- 1 = Tidak aktif

2. Ketepatan Jawaban

- 4 = Hampir semua benar
- 3 = Sebagian besar benar
- 2 = Sedikit benar
- 1 = Hampir semua salah

3. Kecepatan Menjawab

- 4 = Sangat cepat dan tepat
- 3 = Cukup cepat
- 2 = Lambat
- 1 = Sangat lambat

4. Kemandirian

- 4 = Mandiri tanpa bantuan
- 3 = Sedikit bantuan
- 2 = Banyak bantuan
- 1 = Tidak mandiri

➢ Pengolahan Nilai

Skor Maksimal = 16

Nilai Akhir = (Skor ÷ 16) × 100

- Kriteria Penilaian

Nilai	Kategori
86–100	Sangat Baik
71–85	Baik
56–70	Cukup
≤ 55	Perlu Bimbingan

c. **Instrumen penilaian pengetahuan**
Penilaian kelompok pengerjaan LKPD

No	**Nama Kelompok**	**Aspek penilaian**				**Jumlah nilai**
		Menulis sesuai dengan tema	Kerapian dan Estetika	Kerjasama dan partisipasi aktif kelompok	Kemandirian kelompok dalam pengerjaan	

Panduan Skor

Aspek penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Pemahaman isi bacaan	Menjelaskan isi bacaan dengan lengkap,akurat, dan runtut	Menjelaskan isi bacaan dengan cukup lengkap namun kurang runtut	Penjelasan kurang lengkap ,masih ad kesalahan makna	Tidak dapat menjelaskan isi bacaan
Menemukan informasi penting	Semua informasi penting ditemukan	Sebagian besar informasi ditemukan	Hanya sedikit informasi ditemukan	Tidak menemukan Iinformasi penting .
Kelancaran membaca	Sangat lancar,tanpa jeda dan tanpa kesalahan	Cukup lancar, ada sedikit jeda	Membaca masih tersendat-sendat,beberapa kesalahan	Membaca tidak lancar, banyak kesalahan
Ketepatan membaca	Pelafalan sempurna,jelas dan tepat	Ada sedikit kesalahan pelafalan	Kesalahan pelafalan cukup banyak	Pelafalan kurang jelas dan banyak salah .
Minat dan motivasi menggunakan kahoot	Sangat aktif, antusias, sering bertany/ berpendapat	Aktif ,antusias, terlibat dalam kegiatan	Cukup aktif,kadang kurang fokus	Tidak aktif, kurang terlibat
Keterlibatan dalam aktivitas kahoot	Menggunakan kahoot dengaan penuh konsentrasi dan mandiri	Menggunakan kahoot dengan baik meski sesekali dibantu	Menggunakan kahoot tapi sering dibantu	Tidak mau menggunakan kahoot/tidak fokus

Nilai Akhir: Jumlah skor yang diperoleh x 100

16

d. **Instrumen penilaian Keterampilan**

Penilaian Hasil unjuk Kerja Kelompok

No	Nama Kelompok	Aspek Penilaian				Jumlah Nilai
		Kesesuaian dengan tugas	Kerapian dan kejelasan	Kerja sama kelompok	Presentasi hasil	
1						
2						
3						
4						
5						

Pedoman Skor

Aspek penilaian	Skor 4 (Sangat baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Kelancaran membaca	Sangat lancar dan runtut	Lancar dengan sedikit jeda	Masih sering berhenti	Terhenti-henti, banyak jeda tidak perlu
Pelafalan dan intonasi	Sangat jelas, intonasi sesuai suasana	Pelafalan jelas, intonasi cukup tepa	Beberapa kata salah	Salah hafal dan intonasi tidak sesuai
Ekspresi / penjiwaan	Sangat hidup, ekspresif dan meyakinkan	Ekspresi cukup sesuai tema	Ekspresi kurang sesuai	Tidak ada ekspresi
Pemahaman makna	Memehami isi puisi secara mendalam	Memahami isi teks cerita dengan baik .	Memahami sebagian	Tidak memehami isi
Sikap dan percaya diri	Sangat percaya diri dan mantap	Percaya diri	Cukup grogi	Tidak percaya diri,tidak siap tampil

Nilai Akhir: Jumlah skor yang diperoleh x 100

16

A. PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan

Siswa yang sudah tuntas membantu siswa yang belum tuntas dalam program tutor sebaya

Remidial

Siswa yang belum tuntas belajar bersama teman

Siswa mengulang materi di luar jam pelajaran

A. REFLEKSI GURU DAN SISWA

Refleksi guru

No	Aspek	Refleksi Guru	Jawaban
1.	Penguasaan materi	Apakah saya sudah memahami cukup baik materi dan aktivitas pembelajaran ini	
2	Penyampaian materi	Apakah materi ini sudah tersampaikan dengan cukup baik kepada siswa?	
3	Umpan balik	Apakah 100% siswa telah mencapai peguasaan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	

Refleksi Siswa

1) Bagaimana perasaan selama pembelajaran hari ini?
2) Kegiatan mana yang paling kalian sukai?
3) Apakah menemukan kesulitan mengikuti pembelajaran hari ini

MODUL AJAR SIKLUS 2



IDENTITAS

Nama Penyusun	Maria Afrina Ayinta Novi
Sekolah	SDN Merjosari 1 Kota Malang
Tahun pelajaran	2025/2026
Semester	2/ Genap
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kelas / Fase Capaian	4/ B
Lingkup Materi	Teks Naratif
Alokasi waktu	2 x 35 Menit (1 X pertemuan)

Identifikasi

Siswa	1. Pengetahuan Awal • Siswa telah memahami Teks naratif sekitar serta unsur -unsur, dan ciri-cirinya. 2. Minat Belajar • Bagian ini bertujuan membantu siswa mengenali minat belajar mereka terhadap teks naratif**,** sebagai langkah awal dalam pembelajaran mendalam (*deep learning*). Dengan mengetahui minat masing-masing, siswa dapat lebih mudah memahami unsur-unsur teks naratif,dan mengembangkan kreativitas menulis maupun menganalisis karya sastra. 3. Kebutuhan Belajar • **Pembelajaran yang bermakna (Meaningful Learning)** Pembelajaran menjadi bermakna karena siswa tidak hanya menghafal pengertian teks naratif, ciri-ciri, unsur-unsur, dan dan jenis-jenis, tetapi juga menerapkannya secara langsung melalui kegiatan menulis (cerita pendek) sehingga konsep dapat dipahami melalui pengalaman nyata.

	• **Pembelajaran yang menyenangkan (Joyful Learning)** Pembelajaran menyenangkan adalah proses belajar yang membuat siswa merasa gembira, bebas berekspresi, dan bersemangat tanpa tekanan. Dalam pembelajaran teks naratif, akan menumbuhkan suasana kelas yang positif memungkinkan siswa lebih mudah memahami isi cerita, tokoh, unsur , alur, dan pesan moral dalam teks naratif dan Menggunakan media digital seperti kahoot, video pendek untuk menampilkan karya cerita siswa. • **Pembelajaran yang penuh kesadaran (Mindful Learning)** Pembelajaran penuh kesadaran berarti siswa hadir secara utuh dalam proses belajar: fokus, terbuka, dan memahami setiap pengalaman belajar tanpa terburu-buru. Dalam pembelajaran teks naratif, siswa diajak untuk membaca teks naratif dengan tempo yang tenang, memperhatikan setiap bagian alur: orientasi, komplikasi, hingga resolusi. Siswa diajak merasakan apa yang dialami tokoh (takut, sedih, gembira) dan merefleksikan emosi tersebut pada diri mereka.
Materi Pelajaran	Pokok-pokok materi yang akan dipelajari dalam mencakup bab ini: 1. Pengertian Teks naratif : Siswa memahami teks naratif sebagai teks yang berisi cerita, misalnya Maling kundang,seekor kelinci dan bawang merah bawang putih. 2. Ciri-ciri teks naratif : Menceritakan suatu peristiwa atau kejadian, Misalnya pengalaman pribadi **(***Pada hari Minggu, aku pergi ke rumah nenek bersama keluargaku).*

	3. Unsur-unsur Teks naratif meliputi : tokoh, latar, alur, masalah, penyelesaian, dan pesan moral. 4. Jenis-Jenis teks naratif meliputi : cerita rakyat, dongeng/fabel, legenda, cerita pengalaman, dan cerita fantasi.
Dimensi Profil Lulusan	Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran ✓ **DPL1 Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME** **DPL2 Kewargaan** ✓ **DPL3 Penalaran kritis** ✓ **DPL4 Kreativitas** ✓ **DPL5 Kolaborasi** ✓ DPL6 Kemandirian **DPL8 Komunikasi**
B. Desain Pembelajaran	
Capaian Pembelajaran	1. Peserta didik mampu Memahami isi cerita naratif sederhana**,** baik melalui teks cerita. 2. Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur cerita, seperti tokoh, latar, dan urutan peristiwa 3. Peserta didik mampu menceritakan kembali isi teks naratif dengan bahasa sendiri.
Lintas Disiplin Ilmu	1. Bahasa indonesia(Inti) Mengidentifikasi ciri, unsur teks naratif; menulis teks naratif sederhana dengan struktur yang benar (orientasi, komplikasi, resolusi). Membacakan cerita dengan intonasi dan ekspresi yang sesuai. 2. Seni budaya Membuat ilustrasi cerita, baik berupa gambar, kolase, atau komik pendek berdasarkan teks naratif yang

	dibaca. Mendesain poster cerita, misalnya poster “Pesan Moral dalam Cerita” 3. Pendidikan pancasila Menemukan dan menulis pesan moral/amanat yang terkandung dalam cerita ; Menerapkan sikap saling menghargai ketika bekerja kelompok saat membaca atau membuat cerita.
Tujuan Pembelajaran	1. Siswa dapat menjelaskan pengertian teks naratif dan ciri-ciri teks naratif (alur, tokoh, latar, konflik, pesan moral) dengan bahasa sendiri. Siswa dapat membacakan teks naratif atau menceritakan kembali isi cerita dengan intonasi, lafal, dan ekspresi yang tepat untuk menunjukkan pemahaman terhadap alur dan karakter tokoh. 2. Siswa dapat menunjukkan sikap percaya diri, kreatif, dan berani mengekspresikan diri melalui kegiatan membuat ilustrasi cerita, mendramatisasikan cerita, atau menulis teks naratif sederhana**.**
Topik Pembelajaran	Teks Naratif
Praktik Pedagogis	Pendekatan : Deep Learning Model Pembelajaran : PBL Metode pembelajaran : Tanya jawab, penugasan, ceramah, diskusi kelompok
Kemitraan Pembelajaran	Tutor sebaya : Siswa bersama-sama mengerjakan LKPD
Lingkungan pembelajaran	1. Ruang Kelas**:** Disusun dengan format kelompok agar siswa mudah berdiskusi, berinteraksi, dan bekerja sama 2. Buku lembar kerja siswa(LKS) Bahasa indonesia

	kelas4
Pemanfaatan Digital	1.Video Edukasi (YOU Tube) 2.Power Point 3.Kahoot
C. Pengalaman Belajar	
Langkah-langkah Pembelajaran	
Awal (5-10 menit)	Apersepsi dan motivasi (5-10 menit): 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama 2. Guru memeriksa kehadiran siswa. 3. Guru menekankan pentingnya bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena masih diberi kesempatan untuk belajar (**DPL 1 – Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME**) 4. Siswa menyanyikan lagu garuda pancasila (https://youtu.be/JTZhCGbsCSI?si=0UnZOVg8TbyUz_ZX) 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini kita akan belajar memahami teks naratif dan mengerjakan kuis seru menggunakan Kahoot.” 6. Guru mengadakan ice breaking **(https://youtu.be/0UoMc67x8Ok?si=uto2ZAHB_bg3Guhr) (Mengembirakan dan berkesadaran)**. 7. Guru menjelaskan aturan bermain Kahoot: • Menjawab sendiri • Tidak membuka Google. • Mengerjakan dengan jujur. 8. Guru memastikan siswa sudah: • Memegang HP/laptop (jika berbasis

Inti (15-20 menit)	individu/kelompok). • Terhubung dengan internet. **Memahami (Prinsip Pembelajaran Bermakna Dan Berkesadaran** **Sintak 1 – Orientasi pada masalah** ➢ **Penyampaian Materi** 1. Guru menampilkan video pembelajaran tentang teks naratif https://youtu.be/CfhmEyvUKTo?si=4Zy6u6Lb5XwYd39U 2. Guru menjelaskan materi pokok tentang teks naratif 3. Siswa menjawab pertanyaan pemantik dengan pendapat mereka sendiri • Apa kamu tahu apa itu teks naratif? • Pernahkah kamu membaca atau mendengar teks naratif? Di mana kamu mendengarnya? • Bagaimana perasaanmu saat mendengar teks naratif? 4. Siswa dapat menangapi pertanyaan secara lisan. (penalaran kritis) 5. Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa ➢ **Kegiatan Kuis Dengan Kahoot** Langkah Guru: • Guru membuka situs kahoot. • Guru memilih kuis tentang teks naratif. • Guru membagikan *Game PIN*. Langkah Siswa: • Siswa membuka kahoot.it. • Siswa memasukkan Game PIN. • Siswa mengetik nama.

- Siswa mulai menjawab soal.

Diskusi Hasil Kuis

- Guru menampilkan hasil skor.
- Guru membahas soal yang banyak salah.
- Guru memberi penguatan konsep:
    a. Struktur teks naratif
    b. Ciri-ciri teks naratif
    c. Unsur cerita (tokoh, setting, alur, amanat)

Memahami (Prinsip pembelajaran menyenagkan dan berkesadaran)

Sintak 2 Mengelompokkan siswa dalam proses pembelajaran

1. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil (3–4 orang)**.**
2. Guru membagikan LKPD tentang teks naratif kepada siswa
3. Guru memberi semangat melalui ice breaking Tepuk semangat" untuk menjaga suasana ceria.

Sintak 3 – Memberikan arahan pengelompokan secara individu dan kelompok

4. Siswa berdiskusi sesuai dengan kelompoknya masing-masing. (kolaborasi)
5. Siswa berdiskusi mengerjakan LKPD untuk mengidentifikasi unsur-unsur naratif seperti tokoh,latar, dan konflik dalam teks (Kreatifitas)
6. Siswa mengerjakan LKPD bersama kelompoknya
7. siswa yang sudah selesai diminta untuk mengecek dan melengkapi kembali hasil pekerjaan kelompok
8. Guru memastikan setiap kelompok melengkapi jawaban yang tepat.

Sintak 4 – Mengembangkan dan Menyajikan Hasil

9. Siswa melakukan presentasi hasil diskusinya

	(kolaborasi) 10. Guru dan siswa memberikan tanggapan kepada kelompok yang presentasi 11. Guru mengapresiasi dan memberikan penguatan materi kepada semua kelompok 12. Guru memberikan ice breaking dan lagu Merefleksikan (Prinsip pembelajaran bermakna dan mengembirakam **Sintak 5** 1. Guru melakukan penguatan materi pembelajaran 2. Guru memberikan umpan balik umum dan apresiasi atas kerja keras siswa.
Penutup **(15-20 enit)**	1. Guru memberikan soal evaluasi mengenai teks naratif ((penalaran kritis) 2. Bersama siswa, guru membuat kesimpulan atau refleksi dari pembelajaran Guru bertanya: • "Apa yang kalian pelajari hari ini?" • "Bagian mana yang masih sulit?" 3. Guru menutup pembelajaran dengan salam pesan positif dan motivasi.
D. Asesmen Pembelajaran	
Asesmen pada awal pembelajaran	Asesmen diagnostik non kognitif berupa kuis kahoot singkat untuk mengetahui kondisi awal melalui siswa
Asesmen pada proses pembelajaran	LKPD
Asesmen pada akhir pembelajaran	Diskusi, presentasi, unjuk kerja

Wali Kelas IV **Mahasiswa,**





Bobby Pamungkas, S.Pd **Maria A. A.Novi**

NIP.19970720 202221 1 003 **Nim. 2022720066**

Mengetahui,



LAMPIRAN

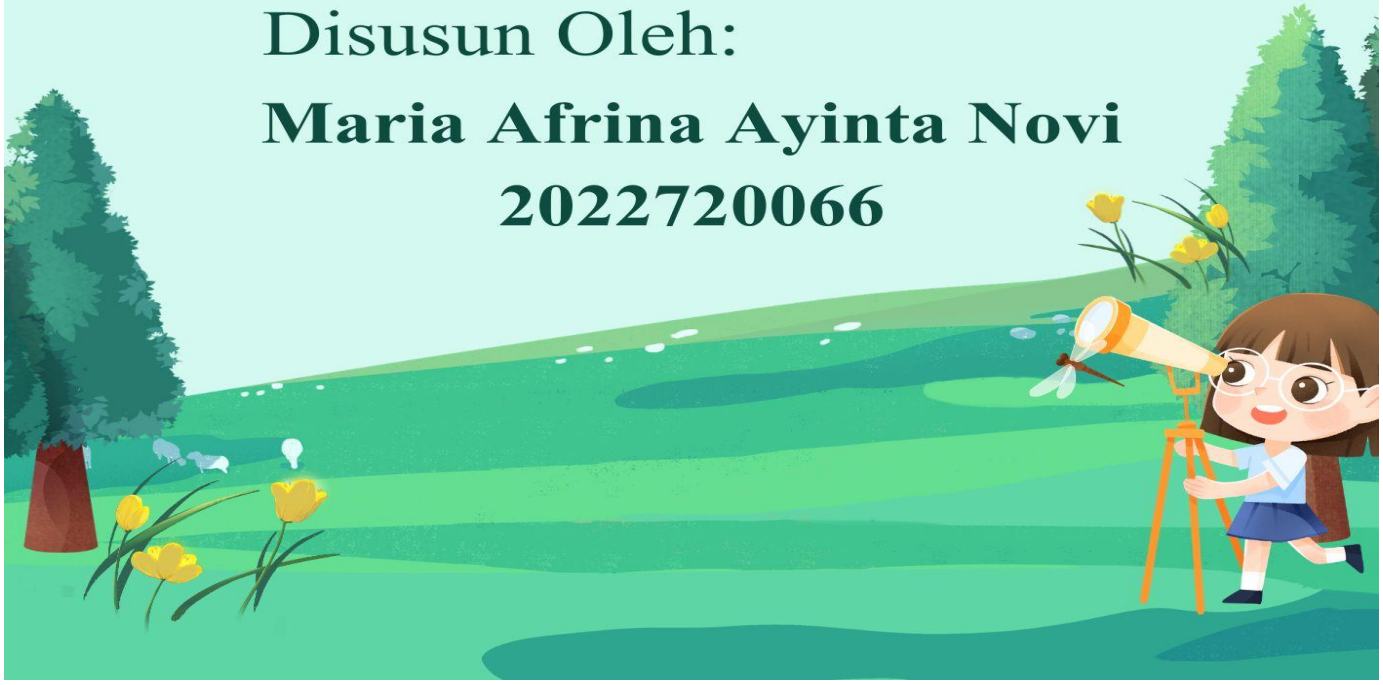
1. **Bahan Ajar**
2. **Media Pembelajaran**
3. **LKPD**
4. **Instrumen Penilaian**

BAHAN AJAR

Bahasa Indonesia
Teks Naratif

Kelas 4 Semester 2

Disusun Oleh:
Maria Afrina Ayinta Novi
2022720066



A. Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan pengertian teks naratif serta fungsi dan tujuannya dalam kehidupan sehari-hari.
2. mengidentifikasi ciri-ciri teks naratif, seperti alur, tokoh, latar, konflik, dan pesan moral.
3. menganalisis struktur teks naratif, yaitu orientasi, komplikasi, dan resolusi.
4. mengidentifikasi unsur-unsur cerita, seperti tema, sudut pandang, amanat, dan karakter tokoh.
5. menceritakan kembali isi teks naratif secara lisan menggunakan intonasi, ekspresi, dan pilihan kata yang tepat.
6. menulis teks naratif sederhana, dengan memperhatikan alur, tokoh, latar, dan konflik.
7. menunjukkan sikap percaya diri, kreatif, dan berani mengekspresikan diri melalui kegiatan dramatisasi cerita atau membuat ilustrasi cerita.
8. menemukan dan menjelaskan pesan moral yang terkandung dalam sebuah teks naratif serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

B. Pengertian Teks Naratif

Teks naratif adalah teks yang menceritakan suatu rangkaian peristiwa atau kejadian secara teratur dengan tujuan menghibur, memberikan pengalaman imajinatif, atau menyampaikan pesan moral melalui alur cerita yang runtut.

C. Ciri-ciri Teks naratif

1. Memiliki alur atau jalan cerita
2. Memiliki tokoh dan penokohan
3. Memiliki latar (setting)
4. Mengandung konflik atau masalah
5. Mengandung pesan moral atau amanat

D. Unsur- Unsur Teks Naratif

Tema

- Gagasan utama atau ide pokok cerita.
- Tokoh dan Penokohan
- Tokoh utama dan tokoh tambahan.
- Sifat tokoh (baik, jahat, ceria, sombong, pemberani).

Alur (Plot)

- Rangkaian kejadian yang disusun secara sistematis:
- Orientasi (pengenalan)
- Komplikasi (masalah)
- Klimaks (puncak masalah)
- Resolusi (penyelesaian)
- Koda (opsional: pesan moral)

Latar (Setting)

- Latar tempat
- Latar waktu
- Latar suasana

Konflik

- Masalah yang muncul dan menjadi inti cerita.
- Amanat / Pesan Moral
- Nilai atau pelajaran yang bisa diambil dari cerita.

E. Jenis- Jenis Teks naratif

Dongeng

- Cerita fantasi atau khayalan.
- Contoh: Bawang Merah Bawang Putih.
- Fabel
- Tokoh cerita adalah hewan yang berperilaku seperti manusia.
- Contoh: Kelinci dan Kura-Kura.

Legenda

- Cerita tentang asal-usul suatu tempat atau peristiwa.
- Contoh: Legenda Danau Toba.

Mite/Mitos

- Cerita tentang kepercayaan, dewa-dewi, atau hal gaib.
- Contoh: cerita Nyi Roro Kidul.

MEDIA PEMBELAJARAN

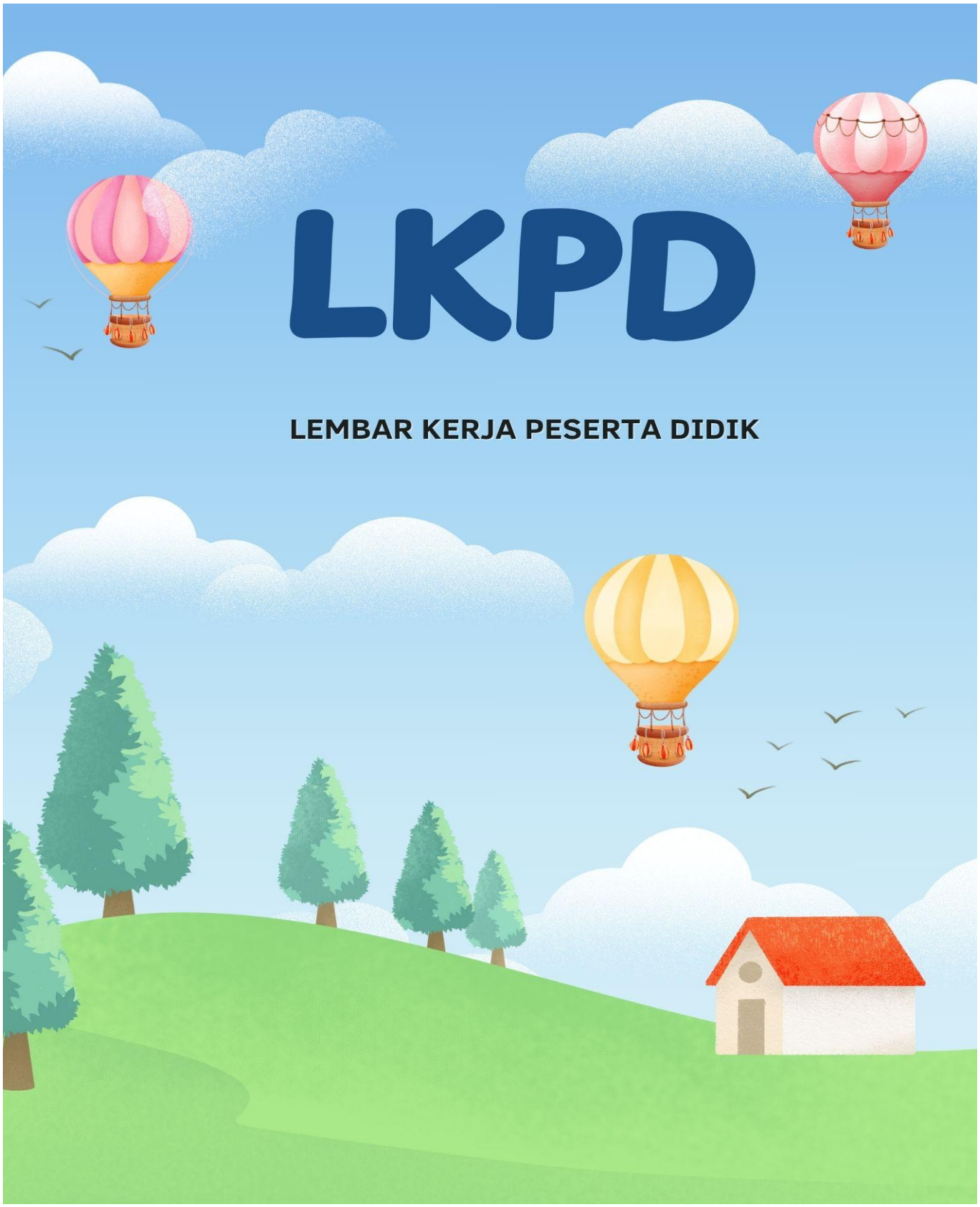
PPT CANVA



Link Video Pembelajaran

https://youtu.be/CfhmEyvUKTo?si=he-Jxvd5xjRm4PR5




LKPD
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Kelompok :

Kelas :

Hari/ Tanggal :

1. **Bacalah cerita teks naratif di bawah ini bersama teman kelompokmu !!**
2. **Kerjakan secara bersama!**
3. **Presentasikan hasil kerja kelompokmu di depan kelas !**

Si Kancil yang Cerdik

Suatu hari, seekor kancil berjalan sendirian di hutan yang lebat untuk mencari makanan. Ia merasa lapar karena sejak pagi belum menemukan buah-buahan yang bisa dimakan. Kancil berjalan dengan hati-hati sambil melihat ke kanan dan ke kiri. Daun-daun kering berderak di bawah kakinya, sementara sinar matahari menembus celah-celah pepohonan tinggi. Sesekali ia berhenti, mengendus udara, berharap menemukan aroma buah yang matang. Di tengah perjalanan, kancil sampai di tepi sungai yang airnya cukup deras. Air sungai berwarna kecokelatan dan arusnya mengalir cepat karena hujan semalam. Kancil mengerutkan dahi. Ia tahu bahwa ia tidak pandai berenang. Saat ia hendak menyeberang sambil mencari batu pijakan, tiba-tiba muncul seekor buaya besar dari dalam sungai. Buaya itu sudah lama tidak makan dan merasa sangat kelaparan. Matanya menatap tajam ke arah kancil. Melihat kancil yang kecil dan tampak lemah, buaya pun berniat memakannya.

Kancil merasa takut, jantungnya berdegup kencang. Namun, ia tidak panik. Ia tahu bahwa kepanikan hanya akan membuatnya celaka. Ia segera berpikir cepat untuk mencari cara agar bisa selamat. Dengan suara tenang dan wajah seolah-olah tidak khawatir, kancil berkata kepada buaya bahwa ia mendapat tugas penting dari raja hutan untuk membagikan makanan kepada semua buaya di sungai sebagai tanda persahabatan. “Benarkah?” tanya buaya dengan nada penasaran. “Tentu saja,” jawab kancil meyakinkan. “Tetapi aku harus menghitung jumlah buaya terlebih dahulu agar makanan yang dibagikan cukup untuk semuanya.” Buaya yang serakah itu merasa senang dan percaya dengan perkataan kancil. Ia pun segera memanggil teman-temannya dengan suara keras. Satu per satu buaya muncul dari dalam sungai. Ada yang besar, ada yang kecil. Semua buaya kemudian berbaris rapi dari tepi sungai sampai ke seberang, membentuk jembatan hidup di atas air. Kancil berpura-pura serius menghitung jumlah buaya. Ia melompat ke punggung buaya pertama sambil berkata, “Satu!” Lalu ke buaya berikutnya, “Dua!” Begitu seterusnya. Para buaya diam saja karena mengira kancil sedang menjalankan tugas penting. Sementara itu, kancil melompat dengan lincah dan berhati-hati agar tidak terpeleset. Tanpa disadari para buaya, kancil sudah sampai di seberang sungai. Ia segera melompat ke daratan dan mengibaskan ekornya dengan lega. Dari kejauhan ia berkata, “Terima kasih, wahai para buaya! Kalian sudah membantuku menyeberang sungai. Sebenarnya tidak ada makanan untuk kalian. Aku hanya ingin menyelamatkan diri!” Para buaya terkejut dan marah. Mereka menggeram dan menggoyangkan ekor mereka hingga air sungai bergelombang. Namun semuanya sudah terlambat. Kancil berlari cepat masuk ke dalam hutan, meninggalkan para buaya yang merasa tertipu.

Di dalam hutan, beberapa hewan lain seperti monyet dan burung yang melihat kejadian itu menggelengkan kepala. Mereka kagum sekaligus heran dengan kecerdikan kancil. Sejak saat itu, para buaya menjadi lebih waspada dan tidak mudah percaya pada perkataan siapa pun. Kancil pun belajar bahwa kecerdikan memang bisa menyelamatkan diri, tetapi ia juga harus berhati-hati agar tidak menyakiti hati makhluk lain. Walaupun ia selamat hari itu, ia berjanji pada dirinya sendiri untuk tidak menggunakan akalnya untuk menipu tanpa alasan yang benar.

Akhirnya, kancil melanjutkan perjalanannya mencari makanan dengan hati yang lebih tenang. Tidak lama kemudian, ia menemukan pohon jambu yang buahnya ranum dan manis. Dengan rasa syukur, kancil menikmati buah tersebut sambil mengingat petualangan yang baru saja dialaminya.

UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI
MALANG

PERTANYAANYA

1. Tokoh utama dalam cerita di atas adalah …

2. Di mana latar tempat terjadinya cerita tersebut?

3. Tuliskan urutan peristiwa singkat dari cerita di atas!

4. Masalah apa yang dialami tokoh dalam cerita?

5. Bagaimana cara tokoh menyelesaikan masalahnya?

6. Pesan moral apa yang dapat kamu ambil dari cerita tersebut?

SOAL EVALUASI

Nama Siswa : ……

Hari/Tanggal : ……

No. Absen : ……..

Pilihan Ganda (PG)

1. Teks naratif disebut memiliki alur runtut apabila ….
   A. Cerita disusun berdasarkan pendapat penulis
   B. Peristiwa dalam cerita disajikan secara berurutan
   C. Cerita memiliki banyak tokoh
   D. Cerita menggunakan bahasa baku
2. Perbedaan utama antara konflik dan penyelesaian dalam teks naratif adalah ….
   A. Konflik berisi pesan moral, penyelesaian berisi tema
   B. Konflik adalah awal cerita, penyelesaian adalah judul cerita
   C. Konflik merupakan masalah, penyelesaian adalah cara mengatasinya
   D. Konflik dan penyelesaian memiliki makna yang sama
3. Perhatikan pernyataan berikut!
   "Tokoh utama berusaha mengatasi masalah dengan caranya sendiri hingga cerita berakhir."
   Pernyataan tersebut menunjukkan unsur ….
   A. Latar
   B. Tokoh
   C. Alur
   D. Amanat
4. Jika latar tempat dalam teks naratif diubah, hal yang paling mungkin terjadi adalah ….
   A. Pesan moral tidak dapat dipahami
   B. Tokoh utama ikut berubah
   C. Suasana dan jalannya cerita menjadi berbeda
   D. Jenis teks berubah
5. Pesan moral dalam teks naratif sering kali disampaikan secara tidak langsung agar ….
   A. Cerita terasa lebih panjang
   B. Pembaca bebas menafsirkan isi cerita
   C. Cerita menjadi sulit dipahami
   D. Pembaca menghafal cerita

KUNCI JAWABAN

PG:

1. B
2 C
3 C
4 C
5 B

ASESMEN / PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

3. ASESMEN DIAGNODTIK NON KOGNITIF

Mengetahui kondisi awal mental para siswa

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban	
		Ya	Tidak
1	Bagaimana perasaan kalian setelah bermain Kahoot hari ini?		
2	Apakah kalian merasa senang mengikuti pembelajaran dengan Kahoot?		
3	Apakah kalian merasa lebih bersemangat belajar hari ini?		
4	Apakah ada yang merasa lelah atau kurang nyaman setelah kegiatan ini?		

4. ASESMEN FORMATIF

Diskusi: melatih kemampuan siswa dalam berkolaborasi dengan kelompoknya, melatih berbicara dan berani mengungkapkan pendapat, memunculkan ide-idenya, bekerja sama dalam tim.

Presentasi: melatih kemampuan siswa dalam melatih berbicara didepan umum, berani mengajukan pertanyaan terhdap pemaparan hasil kerja milik kelompok lai, memaksimalkan kerja kelompok.

Unjuk kerja: menilai keterampilan proses yang dimiliki setiap anak, dan perkembangannya.

FORMAT PENILAIAN FORMATIF

No	Nama Siswa	SKOR					Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	ANDRI PRASETYO KURINA N							
2	AQILA NUR AISAH							
3	AQILA ZILA ARIEFANI							
4	AZKA HAFIZ ABBASY							
5	FADHILLA RIZKY RAMADHANIA							
6	FADHIL YAQDAN NASHRULLAH							
7	HASNA MUFIDAH AL-BAHRY							
8	IBRAHIM BAHTIYAR							
9	IRZA ABDUR RAZAQ AKHSAN							
10	KHEISYA SHOFIA LABIBAH							
11	MARIA ULFA RHOMADONA							
12	MAULIDYA AVANTI							
13	MUHAMMAD BOBBY ALVIANO							
14	MUHAMMAD HAFIZ HAMIZAN SAIFANI							
15	MUHAMMAD ILHAM ELZAIN							
16	MUHAMMAD ISHAQ							
17	MUHAMMAD NOR WAHID TUDA P.							
18	MUHAMMAD RADIT DWI PUTRA W							
19	MUHAMMAD ZULFAN ALFARIQ							
20	NAURA ARFAHIA LASHIRA							
21	NAWAS MAULANA YAFIQ NUR							
22	MUHAMMAD HABIBIL ILMI							
23	RAYNA JAYASHREE PUTRI HANAFI							
24	RISQIA TRI HANDAYANI							
25	SAJJAD UBAYDILLAH AL- RASYID							
26	ZHAFRAN ARAFI APRLIANSYAH							
27	ARSEN ABRISMA EL CHAIR							

Rubrik Penilaian

Skor	Deskripsi Umum
5	Sangat aktif berkontribusi dalam diskusi dan presentasi, ide orisinal, komunikasi sangat jelas, keterampilan kerja sangat baik dan konsisten
4	Aktif berdiskusi dan presentasi, mampu menjelaskan ide dengan baik, keterampilan kerja terlihat dan berkembang
3	Cukup aktif, dedekali berpartisipasi dalam diskusi / presentasi, menjawab jika ditanya, keterampilan dasar mulai terlihat
2	Kurang aktif, jarang berbicara atau menyumbang ide, presentasi kurang jelas, keterampilan belum konsisten
1	Tidak menunjukkan partisipasi, tidak memahami tugas , tidak menunjukkan keterampilan dan perkembangan kerja.

a. Instrumen Penilain Sikap

1. Sikap Spiritual

Teknik penilaian : Penilaian diri
Instrumen penilaian : Rubrik
Nama Siswa :…….

No	Indikator	SL	SR	KD	TP
1	Siswa berdoa sebelum dan sesudah memulai pembelajaran				
2	Siswa mempunyai rasa empati dan kasih sayang antar sesama				
3	Siswa saling membantu antar sesama				
4	Siswa mampu memahami diri sendiri dan nilai-nilai diri				

2. Sikap Sosial

Teknik penilaian : Penilaian diri
Instrumen penilaian : Rubrik
Nama Siswa :…….

No	Indikator	SL	SR	KD	TP
1	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik				
2	Siswa mampu bekerja sama dengan baik				
3	Siswa peduli terhadap lingkungan				
4	Siswa mampu menghargai setiap beda pendapat				

Keterangan

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

Nilai Akhir : Jumlah skor yang diperoleh x

b. Instrumen Penilaian Pengunaan Kahoot

No	Nama Siswa	Aspek penilaian				Jumlah nilai
		Keaktifan saat mengerjakan soal di Kahoot	Ketepatan jawaban	Kecepatan menjawab	Kemandirian dalam menggunakan Kahoot	
1	ANDRI PRASETYO KURINAN					
2	AQILA NUR AISAH					
3	AQILA ZILA ARIEFANI					
4	AZKA HAFIZ ABBASY					
5	FADHILLA RIZKY RAMADHANIA					
6	FADHIL YAQDAN NASHRULLAH					
7	HASNA MUFIDAH AL-BAHRY					
8	IBRAHIM BAHTIYAR					
9	IRZA ABDUR RAZAQ AKHSAN					
10	KHEISYA SHOFIA LABIBAH					
11	MARIA ULFA					

	RHOMA DONA					
12	MAULIDYA AVANTI					
13	MUHAMMAD BOBBY ALVIANO					
14	MUHAMMAD HAFIZ HAMIZAN SAIFANI					
15	MUHAMMAD ILHAM ELZAIN					
16	MUHAMMAD ISHAQ					
17	MUHAMMAD NOR WAHID TUDA P.					
18	MUHAMMAD RADIT DWI PUTRA W					
19	MUHAMMAD ZULFAN ALFARIQ					
20	NAURA ARFAHIA LASHIRA					
21	NAWAS MAULANA YAFIQ NUR					
22	MUHAM					

	MAD HABIBIL ILMI					
23	RAYNA JAYASH REE PUTRI HANAFI					
24	RISQIA TRI HANDA YANI					
25	SAJJAD UBAYDI LLAH AL-RASYID					
26	ZHAFRA N ARAFI APRLIA NSYAH					
27	ARSEN ABRISM A EL CHAIR					

Lembar Penilaian SIKLUS 2

No	Nama Peserta didik	Keaktifan	Ketepatan Jawaban	Kecepatan Jawaban	Kemandirian	Skor	Jumlah nilai
1	APKN	4	4	4	4	16	100
2	ANA	4	4	4	4	16	100
3	AZA	4	4	4	4	16	100
4	AHA	4	4	4	4	16	100
5	FRR	4	4	4	4	16	100
6	FYN	4	4	4	4	16	100
7	HMA	4	4	4	4	16	100
8	IB	4	4	4	3	15	93
9	IRA	4	4	4	3	15	93
10	KSL	4	4	4	3	15	93
11	MUR	4	3	3	3	13	81
12	MA	4	4	4	4	16	100
13	MBA	4	3	3	4	14	87
14	HHS	4	4	4	3	15	93
15	MIE	4	3	3	2	12	75
16	M.	4	4	4	4	16	100
17	MNWTP	4	4	4	4	16	100
18	MRDPW	4	4	4	4	16	80
19	MZA	4	4	4	4	16	80
20	NAL	4	2	2	2	10	62
21	NMY	3	2	2	2	10	62
22	MHI	4	2	2	2	12	75
23	RJPH	4	4	4	3	15	93
24	RTH	4	4	3	3	14	87
25	SUAR	4	4	3	3	14	87
26	ZAA	4	3	3	3	13	81
27	AAEC	4	4	4	4	16	100

- Rubrik Penilaian

Skor Kriteria

4 Sangat Baik

3 Baik

2 Cukup

1 Kurang

-

➢ Deskripsi Tiap Aspek

1. Keaktifan

- 4 = Selalu aktif
- 3 = Sering aktif
- 2 = Kadang aktif
- 1 = Tidak aktif

2. Ketepatan Jawaban

- 4 = Hampir semua benar
- 3 = Sebagian besar benar
- 2 = Sedikit benar
- 1 = Hampir semua salah

3. Kecepatan Menjawab

- 4 = Sangat cepat dan tepat
- 3 = Cukup cepat
- 2 = Lambat
- 1 = Sangat lambat

4. Kemandirian

- 4 = Mandiri tanpa bantuan
- 3 = Sedikit bantuan
- 2 = Banyak bantuan
- 1 = Tidak mandiri

➢ Pengolahan Nilai

Skor Maksimal = 16

Nilai Akhir = (Skor ÷ 16) × 100

➢ Kriteria Penilaian

Nilai	Kategori
86–100	Sangat Baik
71–85	Baik
56–70	Cukup
≤ 55	Perlu Bimbingan

c. Instrumen penilaian pengetahuan

Penilaian kelompok pengerjaan LKPD

No	**Nama Kelompok**	**Aspek penilaian**				**Jumlah nilai**
		Menulis sesuai dengan tema	Kerapian dan Estetika	Kerjasama dan partisipasi aktif kelompok	Kemandirian kelompok dalam pengerjaan	

Panduan Skor

Aspek penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Pemahaman isi bacaan	Menjelaskan isi bacaan dengan lengkap,akurat, dan runtut	Menjelaskan isi bacaan dengan cukup lengkap namun kurang runtut	Penjelasan kurang lengkap ,masih ad kesalahan makna	Tidak dapat menjelaskan isi bacaan
Menemukan informasi penting	Semua informasi penting ditemukan	Sebagian besar informasi ditemukan	Hanya sedikit informasi ditemukan	Tidak menemukan Iinformasi penting .
Kelancaran membaca	Sangat lancar,tanpa jeda dan tanpa kesalahan	Cukup lancar, ada sedikit jeda	Membaca masih tersendat-sendat,beberapa kesalahan	Membaca tidak lancar, banyak kesalahan
Ketepatan membaca	Pelafalan sempurna,jelas dan tepat	Ada sedikit kesalahan pelafalan	Kesalahan pelafalan cukup banyak	Pelafalan kurang jelas dan banyak salah .
Minat dan motivasi menggunakan kahoot	Sangat aktif, antusias, sering bertany/ berpendapat	Aktif ,antusias, terlibat dalam kegiatan	Cukup aktif,kadang kurang fokus	Tidak aktif, kurang terlibat
Keterlibatan dalam aktivitas kahoot	Menggunakan kahoot dengaan penuh konsentrasi dan mandiri	Menggunakan kahoot dengan baik meski sesekali dibantu	Menggunakan kahoot tapi sering dibantu	Tidak mau menggunakan kahoot/tidak fokus

Nilai Akhir: Jumlah skor yang diperoleh x 100

16

d. Instrumen penilaian Keterampilan

Penilaian Hasil unjuk Kerja Kelompok

No	Nama Kelompok	Aspek Penilaian				Jumlah Nilai
		Kesesuaian dengan tugas	Kerapian dan kejelasan	Kerja sama kelompok	Presentasi hasil	
1						
2						
3						
4						
5						

Pedoman Skor

Aspek penilaian	**Skor 4 (Sangat baik)**	**Skor 3 (Baik)**	**Skor 2 (Cukup)**	**Skor 1 (Kurang)**
Kelancaran membaca	Sangat lancar dan runtut	Lancar dengan sedikit jeda	Masih sering berhenti	Terhenti-henti, banyak jeda tidak perlu
Pelafalan dan intonasi	Sangat jelas, intonasi sesuai suasana	Pelafalan jelas, intonasi cukup tepa	Beberapa kata salah	Salah hafal dan intonasi tidak sesuai
Ekspresi / penjiwaan	Sangat hidup, ekspresif dan meyakinkan	Ekspresi cukup sesuai tema	Ekspresi kurang sesuai	Tidak ada ekspresi
Pemahaman makna	Memehami isi puisi secara mendalam	Memahami isi teks cerita dengan baik .	Memahami sebagian	Tidak memehami isi
Sikap dan percaya diri	Sangat percaya diri dan mantap	Percaya diri	Cukup grogi	Tidak percaya diri,tidak siap tampil

Nilai Akhir: Jumlah skor yang diperoleh x 100

16

A. PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Remedial

Tujuan Remedial :

Siswa yang belum mencapai tujuan pembelajaran teks naratif. Kegiatan remedial difokuskan pada pengulangan konsep dasar teks naratif dengan pendekatan yang lebih konkret, sederhana, dan individual, agar siswa lebih mudah memahami materi.

Strategi Remedial:

- Siswa diminta membuat tabel sederhana yang terdiri atas 3 kolom, yaitu: **"**Istilah" – "Pengertian" – "Contoh/Gambar"**.**
- Siswa mengisi tabel tersebut untuk konsep dasar teks naratif, seperti tokoh, latar, alur, dan pesan moral**,** dengan bimbingan guru.
- Guru dapat menyediakan gambar-gambar cetak yang sesuai dengan cerita agar siswa dapat menempelkan gambar pada kolom contoh, sehingga kegiatan lebih mudah dan terfokus pada pemahaman inti teks naratif.

Pengayaan

Tujuan Pengayaan: Untuk siswa yang telah mencapai tujuan pembelajaran untuk mendalami materi teks naratif dan mengaplikasikannya dalam konteks yang lebih luas dan kreatif.

Strategi Pengayaan:

- Peserta didik diminta membuat teks naratif sederhana berdasarkan pengamatan atau pengalaman di lingkungan sekitar**,** misalnya pengalaman bermain, kejadian menarik di rumah, atau cerita tentang hewan peliharaan.
- Siswa harus mengidentifikasi dan menuliskan unsur-unsur teks naratif, seperti tokoh, latar, alur peristiwa, masalah, penyelesaian, dan pesan moral dalam cerita yang dibuat.
- Hasil karya dapat dipresentasikan di depan kelas atau ditampilkan dalam bentuk poster/cerita bergambar untuk meningkatkan kreativitas dan rasa percaya diri siswa.

B. REFLEKSI GURU DAN SISWA

Refleksi guru

No	Aspek	Refleksi Guru	Jawaban
1.	Penguasaan materi	Apakah saya sudah memahami cukup baik materi dan aktivitas pembelajaran ini	
2	Penyampaian materi	Apakah materi ini sudah tersampaikan dengan cukup baik kepada siswa?	
3	Umpan balik	Apakah 100% siswa telah mencapai peguasaan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	

Refleksi Siswa

1. Bagaimana perasaan selama pembelajaran hari ini?
2. Kegiatan mana yang paling kalian sukai?
3. Apakah menemukan kesulitan mengikuti pembelajaran hari ini

Lampiran 4. Alat Penilaian Kemampuan Guru Siklus 1

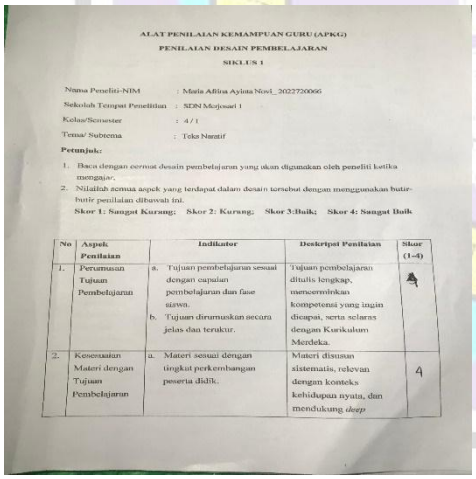
Lampiran 1.1 Alat Penilaian Perencanaan Pembelajaran (APKG 1)

Nama : Maria Afrina Ayinta Novi
Nim : 2022720066
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : IV
Sekolah : SDN Merjosari 1
Siklus/Pertemuan: 1/1
Hari/Tanggal : 28 Januari 2026
Nama Observer : Bobby Aldin Pamungkas, S.Pd

Petunjuk:

1. Baca dengan cermat desain pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti ketika mengajar,
2. 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



ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG)
PENILAIAN DESAIN PEMBELAJARAN
SIKLUS 1

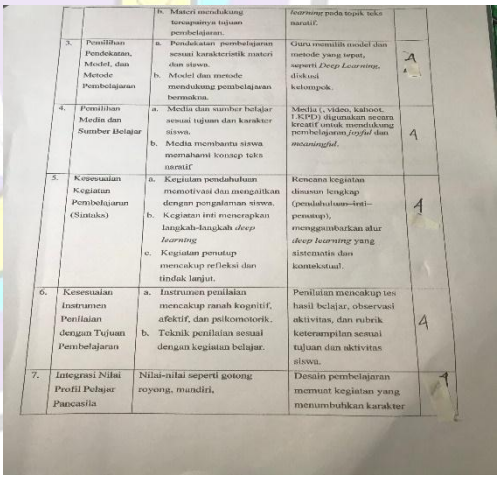
Nama Peneliti-NIM : Maria Afrina Ayinta Novi_2022720066
Sekolah Tempat Penelitian : SDN Merjosari 1
Kelas/Semester : 4 / 1
Tema/ Subtema : Teks Naratif

Petunjuk:

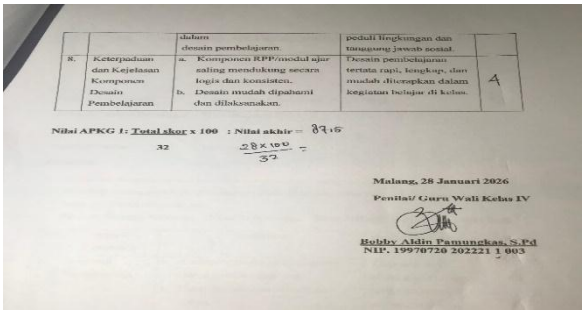
1. Baca dengan cermat desain pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti ketika mengajar.
2. Nilailah semua aspek yang terdapat dalam desain tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian dibawah ini.

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.	Materi disusun sistematis, relevan dengan konteks kehidupan nyata, dan mendukung *deep*	4



		b. Materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.	*learning* pada topik teks naratif.	
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 *Deep Learning*, diskusi kelompok.	4
4.	Pemilihan Media dan Sumber Belajar	a. Media dan sumber belajar sesuai tujuan dan karakter siswa. b. Media membantu siswa memahami konsep teks naratif	Media (, video, kahoot, LKPD) digunakan secara kreatif untuk mendukung pembelajaran *joyful* dan *meaningful*.	4
5.	Kesesuaian Kegiatan Pembelajaran (Sintaks)	a. Kegiatan pendahuluan memotivasi dan mengaitkan dengan pengalaman siswa. b. Kegiatan inti menerapkan langkah-langkah *deep learning* c. Kegiatan penutup mencakup refleksi dan tindak lanjut.	Rencana kegiatan disusun lengkap (pendahuluan–inti–penutup), menggambarkan alur *deep learning* 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,	Desain pembelajaran memuat kegiatan yang menumbuhkan karakter	4



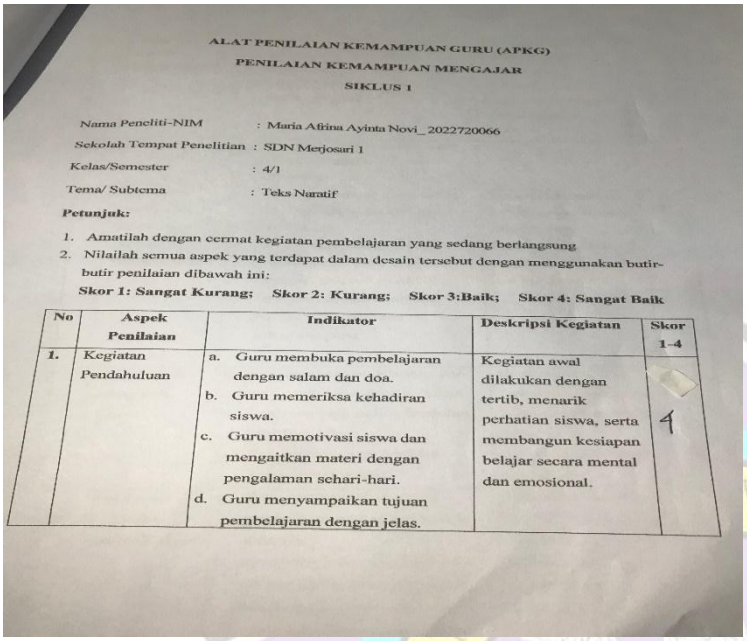
		dalam desain pembelajaran.	peduli lingkungan dan tanggung jawab sosial.	
8.	Keterpaduan dan Kejelasan Komponen Desain Pembelajaran	a. Komponen RPP/modul ajar saling mendukung secara logis dan konsisten. b. Desain mudah dipahami dan dilaksanakan.	Desain pembelajaran tertata rapi, lengkap, dan mudah diterapkan dalam kegiatan belajar di kelas.	4

Nilai APKG 1: Total skor x 100 : Nilai akhir = 87,5
32 28 x 100 / 32 =

Malang, 28 Januari 2026
Penilai/ Guru Wali Kelas IV

Bobby Aldin Pamungkas, S.Pd
NIP. 19970720 202221 1 003

Lampiran 5. Lembar Penilaian Kemampuan Mengajar



ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG)
PENILAIAN KEMAMPUAN MENGAJAR
SIKLUS 1

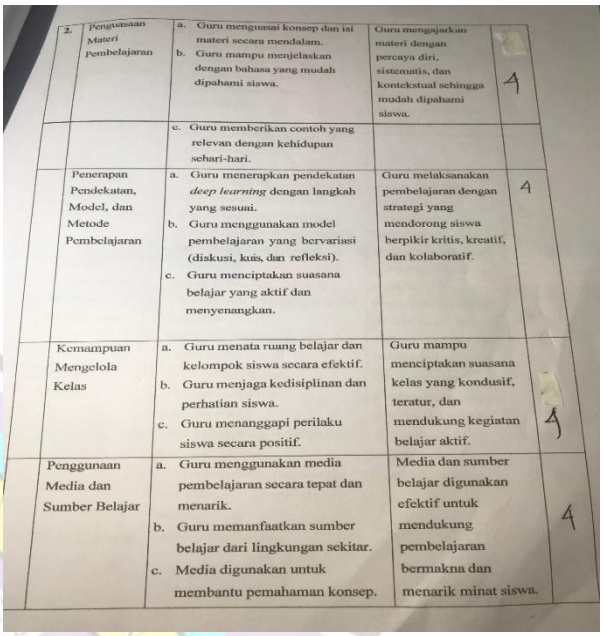
Nama Peneliti-NIM : Maria Afrina Ayinta Novi_2022720066
Sekolah Tempat Penelitian : SDN Merjosari 1
Kelas/Semester : 4/1
Tema/ Subtema : Teks Naratif

Petunjuk:

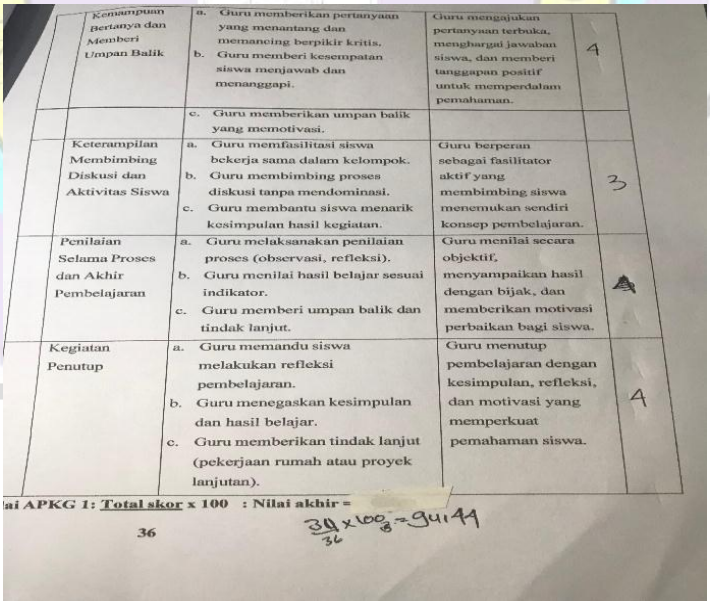
1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung
2. Nilailah semua aspek yang terdapat dalam desain tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian dibawah ini:

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 memeriksa kehadiran siswa. c. Guru memotivasi siswa dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. d. 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.	Guru mengajarkan materi dengan percaya diri, sistematis, dan kontekstual sehingga mudah dipahami siswa.	4
		c. Guru memberikan contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.		
	Penerapan Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran	a. Guru menerapkan pendekatan *deep learning* dengan langkah yang sesuai. b. Guru menggunakan model pembelajaran yang bervariasi (diskusi, kuis, dan refleksi). c. Guru menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.	Guru melaksanakan pembelajaran dengan strategi yang mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.	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.	4
	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



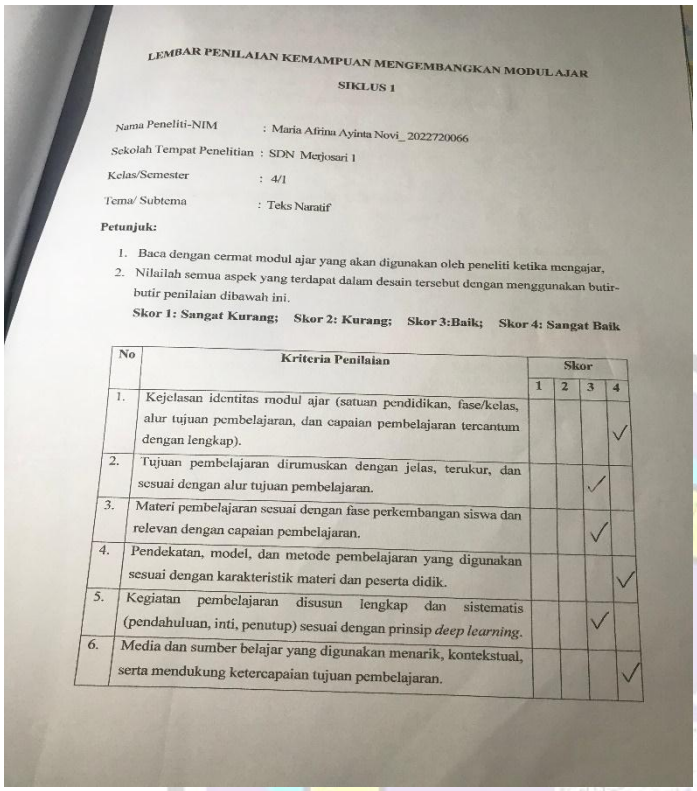
Kemampuan Bertanya dan Memberi Umpan Balik	a. Guru memberikan pertanyaan yang menantang dan memancing berpikir kritis. b. Guru memberi kesempatan siswa menjawab dan menanggapi.	Guru mengajukan pertanyaan terbuka, menghargai jawaban siswa, dan memberi tanggapan positif untuk memperdalam pemahaman.	4
	c. Guru memberikan umpan balik yang memotivasi.		
Keterampilan Membimbing Diskusi dan Aktivitas Siswa	a. Guru memfasilitasi siswa bekerja sama dalam kelompok. b. Guru membimbing proses diskusi tanpa mendominasi. c. Guru membantu siswa menarik kesimpulan hasil kegiatan.	Guru berperan sebagai fasilitator aktif yang membimbing siswa menemukan sendiri konsep pembelajaran.	3
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
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

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

36

$\frac{39}{36} \times 100 = 94{,}44$

Lampiran 6. Lembar Penilaian Kemampuan Mengembangkan Modul Ajar



LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MENGEMBANGKAN MODUL AJAR

SIKLUS 1

Nama Peneliti-NIM : Maria Afrina Ayinta Novi_ 2022720066

Sekolah Tempat Penelitian : SDN Metjosari 1

Kelas/Semester : 4/1

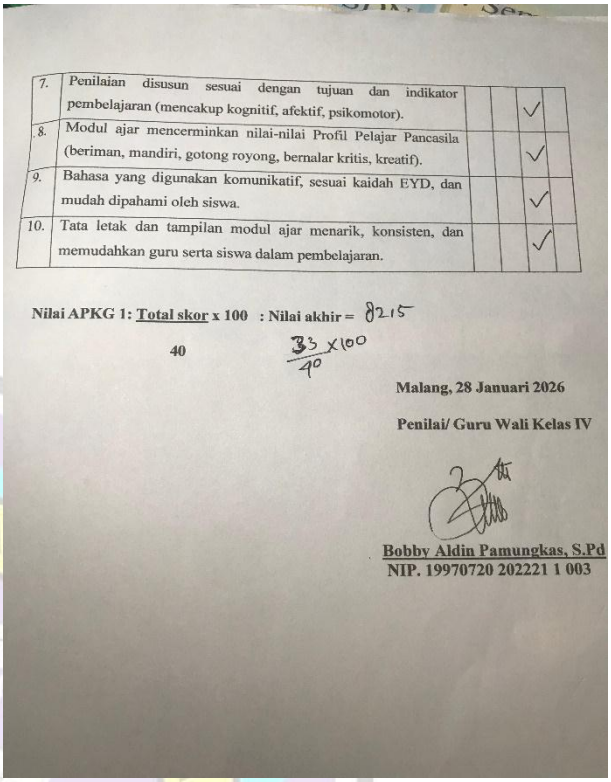
Tema/ Subtema : Teks Naratif

Petunjuk:

1. Baca dengan cermat modul ajar yang akan digunakan oleh peneliti ketika mengajar.
2. 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	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan identitas modul ajar (satuan 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 *deep learning*.			✓	
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 = 82,5

40 $\frac{33 \times 100}{40}$

Malang, 28 Januari 2026

Penilai/ Guru Wali Kelas IV

Bobby Aldin Pamungkas, S.Pd

NIP. 19970720 202221 1 003

Lampiran 2.2 Alat Penilaian Perencanaan Pembelajaran (APKG 2)

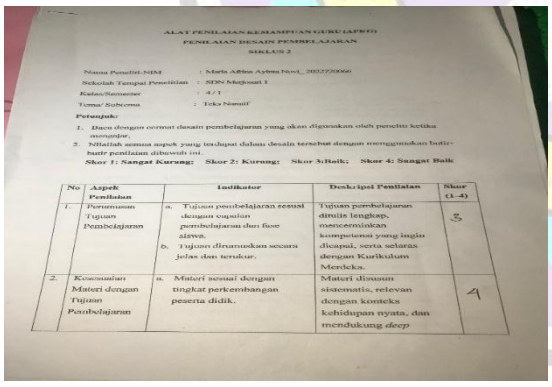
Nama : Maria Afrina Ayinta Novi
Nim : 2022720066
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : IV
Sekolah : SDN Merjosari 1
Siklus/Pertemuan: 2/1
Hari/Tanggal : 9 Februari 2026
Nama Observer : Bobyy Aldin Pamungkas S.Pd

Petunjuk:

1. Baca dengan cermat desain pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti ketika mengajar,
2. 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

Lampiran 7. Lembar Penilaian Desain Pembelajaran siklus 2

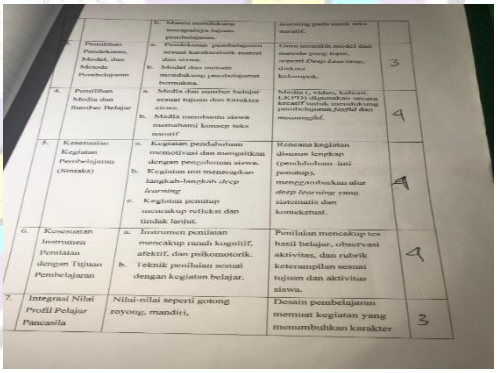


ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG)
PENILAIAN DESAIN PEMBELAJARAN
SIKLUS 2

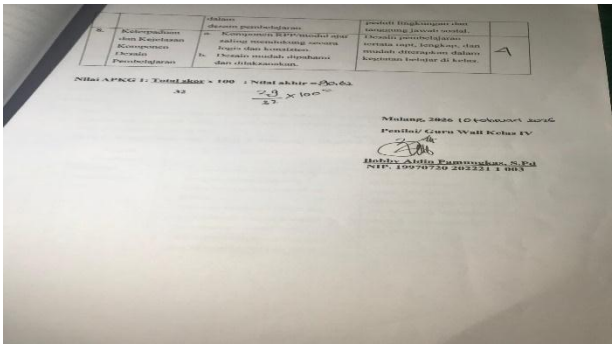
Nama Peneliti-NIM : Maria Afrina Ayinta Novi_ 2022720066
Sekolah Tempat Penelitian : SDN Merjosari 1
Kelas/Semester : 4/1
Tema/ Subtema : Teks Narasi'

Petunjuk:
1. Baca dengan cermat desain pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti ketika mengajar,
2. 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.	Pernyataan Tujuan Pembelajaran	a. Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran dan fase siswa. b. Tujuan dirumuskan secara jelas dan tertukur.	Tujuan pembelajaran ditulis lengkap, mencerminkan kompetensi yang ingin dicapai, serta selaras dengan Kurikulum Merdeka.	3
2.	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	a. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	Materi disusun sistematis, relevan dengan konteks kehidupan nyata, dan mendukung deep	4



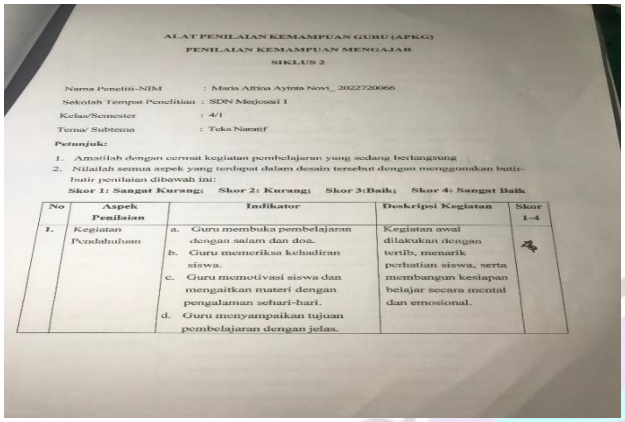
	Pemilihan Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran	a. Pendekatan pembelajaran sesuai karakteristik materi dan siswa. b. Model dan metode mendukung pembelajaran bermakna.	Guru memilih model dan metode yang tepat, seperti *Deep Learning*, diskusi kelompok.	3
4.	Pemilihan Media dan Sumber Belajar	a. Media dan sumber belajar sesuai tujuan dan karakter siswa. b. Media membantu siswa memahami konsep teks narasi'	Media (video, kahoot, LKPD) digunakan secara kreatif untuk mendukung pembelajaran *joyful* dan *meaningful*.	4
5.	Kesesuaian Kegiatan Pembelajaran (Sintaks)	a. Kegiatan pendahuluan memotivasi dan mengaitkan dengan pengalaman siswa. b. Kegiatan inti menerapkan langkah-langkah *deep learning*. c. Kegiatan penutup mencakup refleksi dan tindak lanjut.	Rencana kegiatan disusun lengkap (pendahuluan- inti penutup), menggambarkan alur *deep learning* 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,	Desain pembelajaran memuat kegiatan yang menumbuhkan karakter	3



Nilai APKG 1: Total skor × 100 : Nilai akhir = 90,63
32 32 × 100

Malang, 2026
Penilai/ Guru Wali Kelas IV
Bobby Aldin Pamungkas, S.Pd
NIP. 19970720 202221 1 003

Lampiran 8. Lembar Kemampuan mengajar siklus 2



ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG)
PENILAIAN KEMAMPUAN MENGAJAR
SIKLUS 2

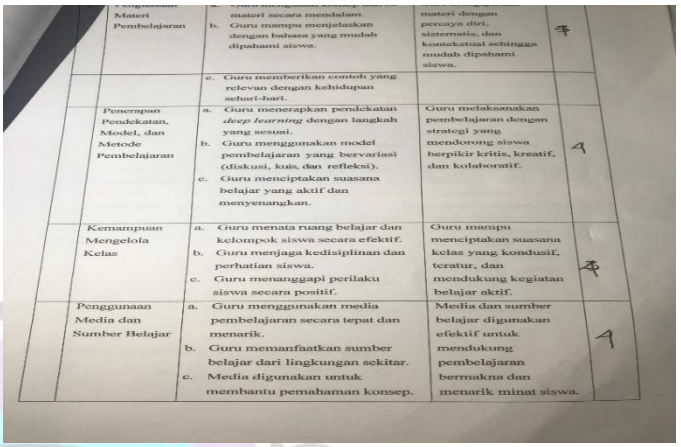
Nama Peneliti-NIM : Maria Aftina Ayinta Novi_ 2022720066
Sekolah Tempat Penelitian : SDN Mejosari 1
Kelas/Semester : 4/1
Tema/ Subtema : Teks Naratif

Petunjuk:

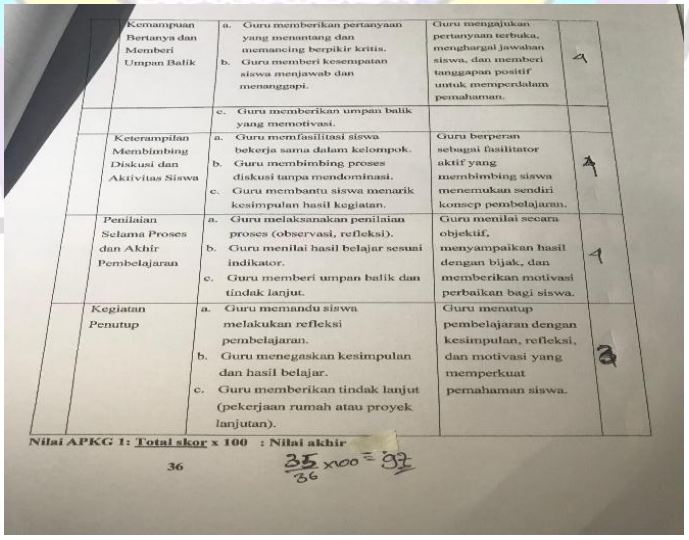
1. *Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung*
2. *Nilailah semua aspek yang terdapat dalam desain tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian dibawah ini:*

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 memeriksa kehadiran siswa. c. Guru memotivasi siswa dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas.	Kegiatan awal dilakukan dengan tertib, menarik perhatian siswa, serta membangun kesiapan belajar secara mental dan emosional.	4



	Materi Pembelajaran	b. Guru mampu menjelaskan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa.	materi dengan percaya diri, sistematis, dan kontekstual sehingga mudah dipahami siswa.	4
		c. Guru memberikan contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.		
	Penerapan Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran	a. Guru menerapkan pendekatan *deep learning* dengan langkah yang sesuai. b. Guru menggunakan model pembelajaran yang bervariasi (diskusi, kuis, dan refleksi). c. Guru menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.	Guru melaksanakan pembelajaran dengan strategi yang mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.	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.	4
	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

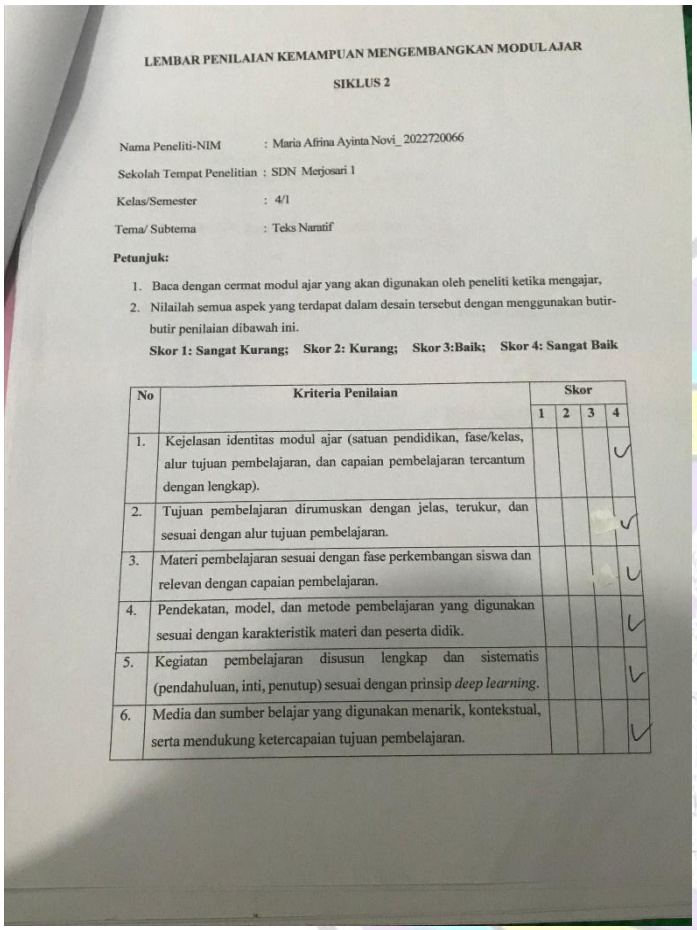


	Kemampuan Bertanya dan Memberi Umpan Balik	a. Guru memberikan pertanyaan yang menuntang dan memancing berpikir kritis. b. Guru memberi kesempatan siswa menjawab dan menanggapi.	Guru mengajukan pertanyaan terbuka, menghargai jawaban siswa, dan memberi tanggapan positif untuk memperdalam pemahaman.	4
		c. Guru memberikan umpan balik yang memotivasi.		
	Keterampilan Membimbing Diskusi dan Aktivitas Siswa	a. Guru memfasilitasi siswa bekerja sama dalam kelompok. b. Guru membimbing proses diskusi tanpa mendominasi. c. Guru membantu siswa menarik kesimpulan hasil kegiatan.	Guru berperan sebagai fasilitator aktif yang membimbing siswa menemukan sendiri konsep pembelajaran.	4
	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
	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: ***Total skor*** **x 100 : Nilai akhir**

36 $\frac{35}{36} \times 100 = 97$

Lampiran 9. Lembar Penilain Kemampuan Mengembangkan Modul Ajar siklus 2



LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MENGEMBANGKAN MODUL AJAR

SIKLUS 2

Nama Peneliti-NIM : Maria Afrina Ayinta Novi_ 2022720066

Sekolah Tempat Penelitian : SDN Merjosari 1

Kelas/Semester : 4/1

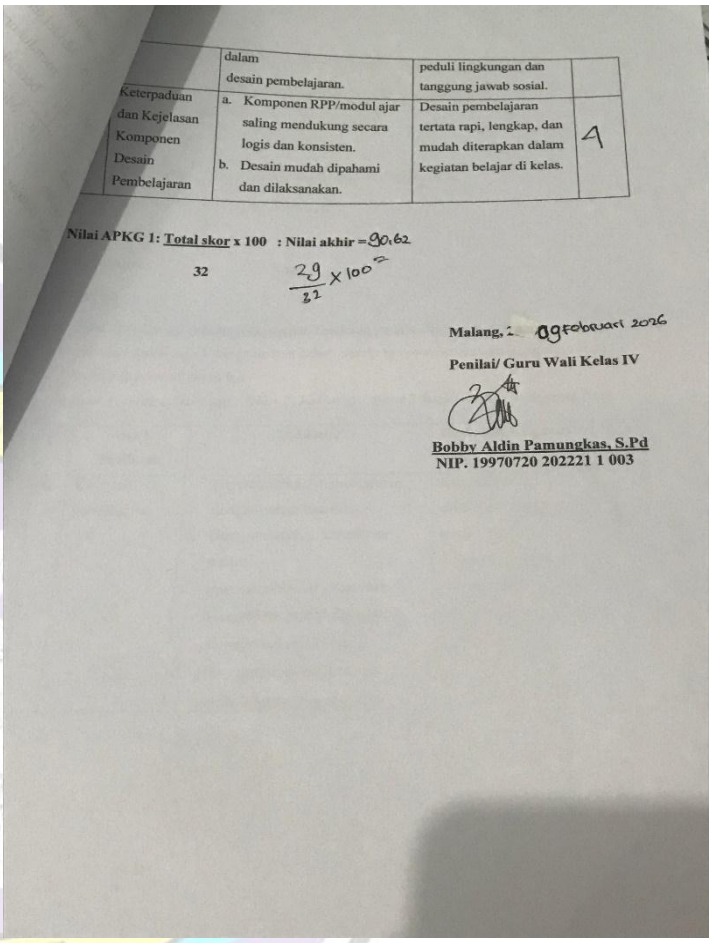
Tema/ Subtema : Teks Naratif

Petunjuk:

1. Baca dengan cermat modul ajar yang akan digunakan oleh peneliti ketika mengajar,
2. 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	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan identitas modul ajar (satuan 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 *deep learning*.				✓
6.	Media dan sumber belajar yang digunakan menarik, kontekstual, serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.				✓



	dalam desain pembelajaran.	peduli lingkungan dan tanggung jawab sosial.	
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.	4

Nilai APKG 1: Total skor x 100 : Nilai akhir = 90,62

32

$\frac{29}{32} \times 100$

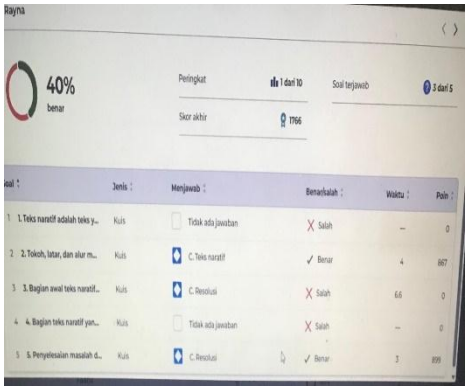
Malang, 2 09 Februari 2026

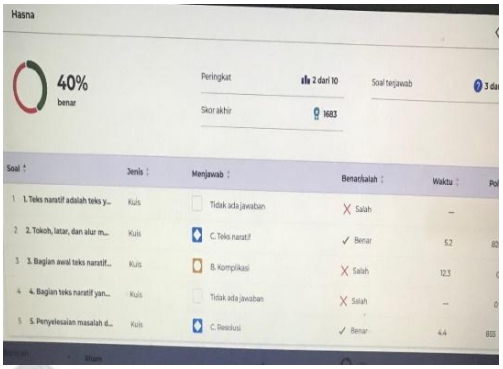
Penilai/ Guru Wali Kelas IV

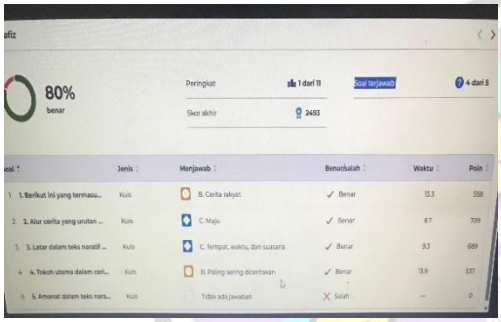
Bobby Aldin Pamungkas, S.Pd

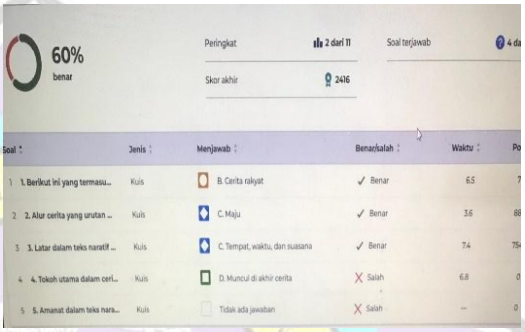
NIP. 19970720 202221 1 003

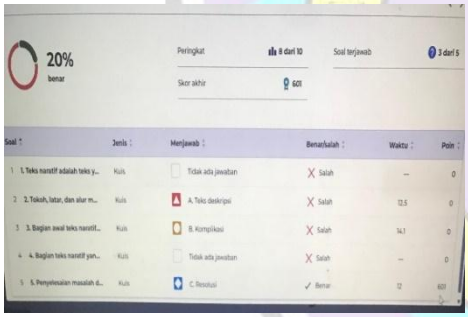
Lampiran 10. Tes Peserta Didik Mengunakan Kuis Kahoot siklus 1

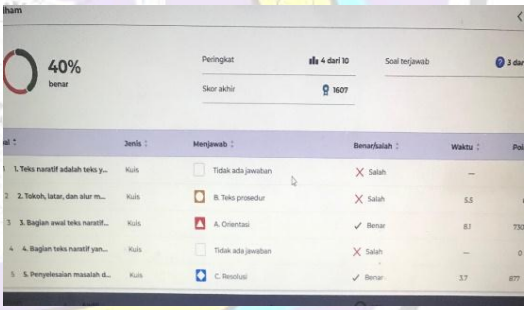


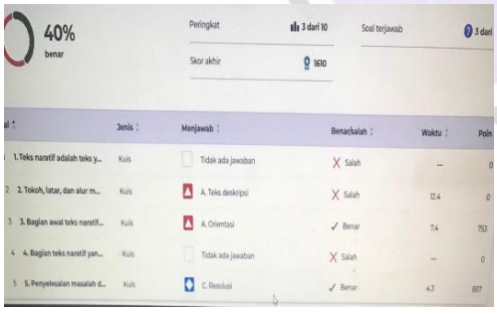


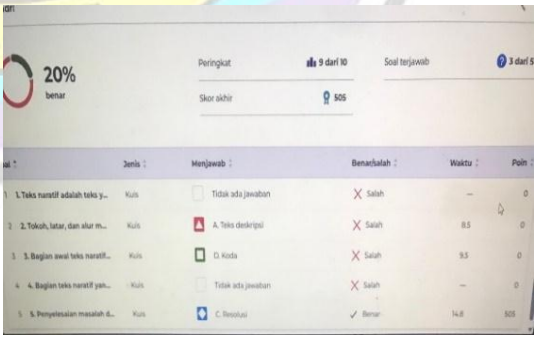












Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian
SIKLUS I



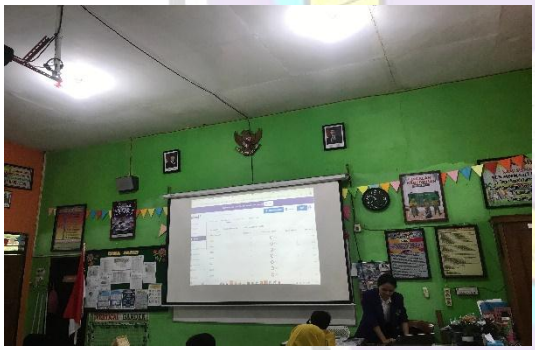


Kegiatan Awal Guru menampilkan video pembelajaran teks naratif serta menjelaskan cara menggunakan kuis kahoot





Peserta didik Bergabung dalam kuis kahoot





Guru menampilkan Skor akhir kuis kahoot dan kemudian peserta didik diminta menjelaskan secara lisan pendapat mengenai materi teks naratif.



Peserta didik mempresentasikan hasil dikusi kelompok



Peserta didik mengerjakan soal evaluasi

SIKLUS II



Kegiatan awal mengawali dengan doa



Guru menjelaskan materi



Guru menjelaskan penggunaan kuis kahoot



Peserta didik bergabung dalam kuis



Guru membantu peserta didik yang kesulitan



Guru menampilkan skor akhir





Setelah kuis kahoot siswa menjelaskan secara lisan depan kelas



Peserta didik mengerjakan LKPD kelompok



Peserta didik memepresentasikan hasil



Peserta didik mengerjakan soal evaluasi

Dokumentasi Wawancara Bersama peserta didik dan Dokumentasi bersama wali kelas









Lampiran 12. LOA



UNIVERSITAS MATARAM

Journal of Clasroom Action Rese

Jl. Pendidikan No. 37 Mataram

Letter of Acceptance (LoA)

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

Author	:	Maria Afrina Ayinta Novi, Chusnul Chotimah, Kardiana Metha Rozhana
Title	:	PENERAPAN GAME EDUKASI KAHOOT PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA
Decision	:	ACCEPTED
Date	:	March 25, 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 25, 2026
Editor in Chief

JCAR UNRAM

Prof. Dr. Agus Ramdani, M.Sc

Journal of Clasroom Action Research (JCAR)
Indexed on:

Google | sinta | Crossref | OneSearch

Journal of Clasroom Action Research (JCAR)

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

Lampiran 13. Jurnal

JCAR 4(1) (2022)

Journal of Classroom Action Research

http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index

PENERAPAN GAME EDUKASI KAHOOT PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA

Maria Afrina Ayinta Novi [1] Chusnul Chotimah [2] Kardiana Metha Rozhana [3]

[123]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang, Indonesia

DOI:

Article Info
Received:
Revised:
Accepted:

Correspondence:
Phone: 081374171080
Email
noviain616@gmail.com

Abstract: This study aims to investigate the improvement of speaking skills of fourth-grade students at SDN Merjosari 1 through the implementation of the educational game Kahoot in Indonesian language learning. The research involved 27 students and employed Classroom Action Research (CAR) using both quantitative and qualitative approaches. Data collection techniques included observation, learning outcome tests, interviews, and documentation. The study was conducted in two cycles, consisting of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The results showed that the use of Kahoot could enhance students' motivation, engagement, and speaking skills. This was demonstrated by an increase in the students' average scores from 62.08 in the initial condition to 69.74 in Cycle I, and further to 88.51 in Cycle II. In addition, the percentage of learning mastery increased from 48.15% to 92.59%. Students also showed increased confidence in expressing opinions and speaking in front of the class.

Keywords: *: Kahoot,Educational Game, Indonesian Language, Speaking Skills, Elementary School*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN Merjosari 1 melalui penerapan game edukasi kahoot pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Subjek penelitian ini melibatkan 27 siswa dan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes hasil belajar, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kahoot dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan berbicara siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 62,08 pada kondisi awal menjadi 69,74 pada Siklus I dan meningkat lagi menjadi 88,51 pada Siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan belajar meningkat dari 48,15% menjadi 92,59%. Siswa juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat dan berbicara

di depan kelas.

Kata Kunci: *Kahoot, Game Edukasi*, Bahasa Indonesia, Kemampuan Berbicara, Sekolah dasar

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu bentuk tolak ukur keberhasilan suatu negara. Sebagaimana yang telah tercantum pada Undang-Undang (UU) No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana yang dilaksanakan untuk mewujudkan suasana belajar supaya peserta didik dapat mengembangkan potensinya yang berguna bagi dirinya, masyarakat, dan negara melalui proses pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran yang baik, sistematis, dan terencana maka akan menghasilkan kualitas pendidikan yang tinggi dan berkualitas. Pendidikan dapat dikatakan sebagai hal terpenting bagi suatu negara, karena dengan adanya pendidikan yang berkualitas, maka secara otomatis sumber daya manusia yang dimilikinya pun berkualitas pula. Seiring dengan berkembangnya zaman, saat ini kita sedang dihadapkan dengan era society 5.0 yang mempengaruhi pada segala bidang, terlebih pada dunia pendidikan itu sendiri ada beberapa kemampuan yang harus kita miliki untuk dapat beradaptasi dengan baik yaitu kemampuan kecakapan hidup abad 21 atau biasanya disebut 4C (Creativity, Critical Thinking, Communication, Clollaboration) (Safitri, 2023).

Kegiatan pra-siklus yang dilakukan di kelas IV SDN Merjosari 1 pada hari Rabu, 12 November 2025, dengan total 27 siswa, mengungkapkan bahwa beberapa siswa gagal mendapatkan nilai yang dibutuhkan pada bagian teks naratif mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tiga belas siswa (48,15%) mencapai nilai prediksi, sedangkan empat belas siswa (51,85%) memiliki nilai di bawah tingkat ketuntasan yang ditetapkan. Hal tersebut menunjukan penanganan perbaikan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Chusnul Chotimah et al., 2024). Sebagian peserta didik juga menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah, terutama pada kegiatan yang menuntut kemampuan berbicara seperti berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan menyampaikan pendapat. Rendahnya kemampuan berbicara ini tampak dari sikap pasif siswa dalam diskusi kelompok, kurangnya keberanian dalam mengemukakan pendapat, dan kurangnya inisiatif saat menanggapi komentar teman merupakan indikator dari hal tersebut. Untuk memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa untuk berlatih berbicara dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, strategi pembelajaran yang lebih beragam dan interaktif harus digunakan..

Kemampuan berbicara merupakan kemampuan untuk mengungkapkan sesuatu dalam bentuk kata-kata seperti mengekspresikan,mengungkapkan,menyatakan,menyampain pikiran gagasan ataupun ide-ide. Menurut Septiani, et al (2010) pertukaran pikira tersebut dapat dilaksanakan seperti isyarat, ungkapan emosional, bicara atau bahasa tulisan, tetapi komunikasi yang paling umum dan efektif dilakukan adalah bicara (Arfianty et al., 2023).

Berbicara mengandung dimensi kognitif dan sosial. Secara kognitif, siswa perlu menyusun ide, memilih kata yang tepat, serta menggunakan struktur kalimat yang sesuai sebelum mengungkapkan pikirannya. Secara sosial, berbicara memungkinkan siswa menjalin interaksi, bertukar pendapat, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Anjelina & Tarmini, 2022) Faktor yang memengaruhi kemampuan berbicara mencakup faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi keberanian, kepercayaan diri, serta penguasaan kosakata siswa. Sementara itu, faktor eksternal mencakup metode pengajaran, lingkungan belajar, media pendukung, serta pengaruh bahasa daerah yang sering kali membentuk pola bahasa sehari-hari siswa.

Game edukasi kahoot adalah aplikasi dalam bentuk kuis online berisi soal atau tes yang ditampilkan dalam bentuk permainan (Supriatini, Refson, & Mustofa, 2020). Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif

karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, pengayaan dan sebagainya (Ahmad et al., 2023) (Apriliani et al., 2024)

Kahoot adalah platform pembelajaran daring yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan oleh siswa secara individu maupun kelompok melalui perangkat seperti komputer, laptop, atau telepon. Dalam penggunaannya, kahoot memadukan unsur permainan dengan kegiatan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti kahoot dapat membantu menciptakan suasana belajar yang aktif dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran(Priantini, 2020).

Kahoot memiliki beberapa fitur utama yang mendukung proses pembelajaran interaktif. Fitur tersebut antara lain kuis pilihan ganda, tebakan benar atau salah, fitur diskusi, serta papan peringkat (*leaderboard*) yang menampilkan skor siswa secara langsung. Selain itu, Kahoot juga menyediakan fitur umpan balik instan, yaitu pemberian hasil jawaban secara langsung setelah siswa menjawab pertanyaan. Fitur ini memungkinkan siswa mengetahui kesalahan yang dilakukan dan memperbaiki pemahamannya secara cepat. Penggunaan berbagai fitur tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara menarik serta mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar (Licorish et al., 2018).

Cara kerja kahoot dalam pembelajaran dimulai dengan guru membuat kuis sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Selanjutnya, guru menampilkan kode permainan (game PIN) yang digunakan siswa untuk bergabung dalam permainan melalui perangkat masing-masing. Setelah semua siswa bergabung, guru menampilkan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dalam waktu tertentu. Setiap jawaban siswa akan langsung dinilai oleh sistem, kemudian hasilnya ditampilkan dalam bentuk skor dan peringkat. Proses ini berlangsung secara berulang hingga seluruh pertanyaan selesai. Dengan cara kerja tersebut, kahoot dapat menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif (Jaya, 2021).

Penggunaan kahoot dalam pembelajaran memiliki berbagai kelebihan. Salah satu kelebihan utama adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui unsur permainan yang menarik. Selain itu, kahoot juga dapat meningkatkan partisipasi siswa karena setiap siswa memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan secara langsung. Kelebihan lainnya adalah kemudahan dalam penggunaan serta fleksibilitas dalam menyajikan berbagai jenis pertanyaan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kahoot juga dapat membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara cepat dan akurat melalui hasil skor yang ditampilkan secara otomatis. kahoot menjadi salah satu media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Dianti et al., 2023).

Melalui kuis interaktif, siswa tidak hanya diminta untuk memilih jawaban yang benar, tetapi juga dapat diberikan kesempatan untuk menjelaskan alasan dari jawaban yang dipilih. Kegiatan ini dapat melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat secara lisan, menyusun ide secara runtut, serta meningkatkan keberanian dalam berbicara di depan teman-temannya. Selain itu, interaksi yang terjadi selama kegiatan kuis juga dapat mendorong siswa untuk berdiskusi dan bertukar pendapat dengan teman sebaya, sehingga kemampuan berbicara siswa dapat berkembang secara bertahap(Licorish et al., 2018).

Dalam kahoot, setiap jawaban yang diberikan siswa akan langsung ditampilkan hasilnya, baik benar maupun salah. Umpan balik yang diberikan secara cepat memungkinkan siswa untuk mengetahui kesalahan yang dilakukan dan memperbaiki pemahamannya melalui diskusi atau penjelasan secara lisan. Guru juga dapat memanfaatkan momen tersebut untuk meminta siswa menjelaskan kembali jawaban yang benar maupun salah, sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk melatih keterampilan berbicara secara

berulang. Proses ini membantu siswa meningkatkan kelancaran berbicara serta kemampuan dalam menyampaikan gagasan secara jelas dan terstruktur (Wang & Tahir, 2020).

Selain itu, elemen gamifikasi dalam kahoot, seperti pemberian skor, peringkat (leaderboard), serta penghargaan kepada siswa dengan skor tertinggi, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, termasuk dalam kegiatan berbicara. Suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif membuat siswa merasa lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapat serta berani berbicara di depan kelas. Dengan meningkatnya motivasi dan rasa percaya diri, siswa akan lebih sering terlibat dalam kegiatan berbicara, sehingga kemampuan berbicara mereka dapat berkembang secara optimal (Licorish et al., 2018).

Penggunaan game edukasi kahoot dalam pembelajaran dapat dijelaskan melalui beberapa teori belajar yang relevan, di antaranya teori konstruktivisme dan teori motivasi. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Menurut tokoh konstruktivisme seperti Jean Piaget dan Lev Vygotsky, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan yang menuntut mereka untuk berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama teman sebaya. Penerapan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui diskusi kelompok, menjawab pertanyaan secara interaktif, serta berbagi ide dalam suasana yang menyenangkan.

Selain itu, penggunaan kahoot juga berkaitan dengan teori motivasi belajar. Teori motivasi menjelaskan bahwa minat dan keterlibatan siswa dalam belajar dapat meningkat apabila pembelajaran dirancang secara menarik dan memberikan penghargaan terhadap usaha siswa. Salah satu teori motivasi yang relevan adalah teori motivasi dari John W. Keller melalui model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Dalam penggunaan kahoot, unsur perhatian (*attention*) muncul melalui tampilan yang menarik dan kompetitif, unsur relevansi (*relevance*) terlihat pada keterkaitan soal dengan materi pembelajaran, unsur kepercayaan diri (*confidence*) terbentuk saat siswa mampu menjawab soal dengan benar, dan unsur kepuasan (*satisfaction*) diperoleh melalui umpan balik langsung serta papan peringkat (*leaderboard*) yang menampilkan hasil belajar siswa.

Menurut penelitian (Sari & Pratiwi, 2021), Penggunaan game edukasi kahoot dapat membantu pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan partisipasi siswa serta pemahaman materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV di sebuah sekolah dasar di Yogyakarta menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa. Pada siklus II, tingkat ketuntasan meningkat dari 48% pada siklus I menjadi 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kahoot dalam pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan pemahaman materi sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Terdapat beberapa persamaan antara penelitian (Sari & Pratiwi, 2021) dengan penelitian ini. Persamaan pertama terletak pada penggunaan game edukasi kahoot sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Persamaan kedua adalah kesamaan jenjang pendidikan, yaitu sama-sama dilakukan pada siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu, kedua penelitian juga menerapkan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan interaktif berbasis permainan.

Namun demikian, terdapat perbedaan antara penelitian (Sari & Pratiwi, 2021) dengan penelitian ini. Penelitian (Sari & Pratiwi, 2021)lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar siswa secara umum, khususnya pada aspek pemahaman materi dan ketuntasan belajar. Sementara itu, penelitian ini secara khusus berfokus pada peningkatan kemampuan berbicara siswa, terutama dalam kegiatan diskusi kelompok pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini tidak hanya mengukur ketuntasan

belajar, tetapi juga menilai aspek keterampilan berbicara seperti keberanian mengemukakan pendapat, kelancaran berbicara, serta kemampuan menyampaikan ide secara runtut dan jelas.

Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada fokus penggunaan game edukasi kahoot untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV sekolah dasar, bukan hanya pada peningkatan hasil belajar kognitif. Penelitian ini juga menekankan pada penggunaan kahoot sebagai sarana pendukung kegiatan diskusi kelompok yang memungkinkan siswa berlatih mengemukakan pendapat dan berinteraksi secara aktif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah penerapan game edukasi kahoot pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV sekolah dasar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas IV sekolah dasar setelah diterapkannya game edukasi kahoot pada pembelajaran bahasa indonesia.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik melalui penerapan game edukatif kahoot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Merjosari 1. PTK merupakan suatu pendekatan yang sistematis yang melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi secara berulang dengan tujuan memperbaiki praktik pembelajaran secara berkesinambungan. Melalui pendekatan ini, guru atau peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang muncul di kelas, merancang solusi tindakan yang relevan, serta menganalisis efektivitas tindakan tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Arikunto, 2020)

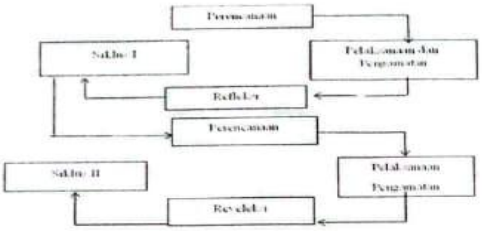
Dalam penelitian ini, game edukasi kahoot digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang memadukan unsur permainan, kompetisi, dan teknologi digital untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif. kahoot membantu siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam keterampilan berbicara, melalui kegiatan seperti menjawab pertanyaan secara lisan, berdiskusi, dan mempresentasikan jawaban dengan percaya diri. Menurut (Fitriani & Nurhayati, 2021) penggunaan media digital interaktif seperti kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta kemampuan komunikasi lisan karena memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

Melalui penerapan kahoot dalam PTK, guru dapat mengidentifikasi hambatan yang dihadapi siswa dalam berbicara, merancang tindakan perbaikan yang sesuai, serta melakukan evaluasi terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa secara bertahap. Setiap siklus tindakan memungkinkan guru untuk memperbaiki strategi pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 27 orang . Penelitian ini di laksanakan di SDN MERJOSARI 1.

Prosedur penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahap kegiatan utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap pertama adalah perencanaan, yaitu saat peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan, termasuk menyiapkan perangkat pembelajaran, instrumen, serta media yang akan digunakan. Tahap kedua adalah pelaksanaan, yakni penerapan rencana tindakan dalam situasi pembelajaran nyata bersama peserta didik. Tahap ketiga adalah pengamatan, yang bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai efektivitas tindakan, termasuk aktivitas guru dan peserta didik selama proses belajar. Tahap keempat adalah refleksi, yaitu analisis dan evaluasi terhadap hasil

pengamatan untuk menentukan langkah atau perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya.



Gambar 3.1 Siklus P.TK Spiral Tindakan Kelas

Dari Sumber* : *Kemmis dan Mc Taggart.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa metode agar data yang diperoleh lebih akurat dan komprehensif, yaitu sebagai berikut Observasi, Dokumentasi,Wawancara,

Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan game edukasi kahoot. Peneliti menggunakan lembar observasi sebagai instrumen untuk mencatat tingkat keaktifan, partisipasi, serta respon peserta didik terhadap penggunaan kahoot dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Hasil observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran dan efektivitas media yang diterapkan.

Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV dan beberapa peserta didik untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai tanggapan, pengalaman, serta persepsi mereka terhadap penerapan game edukasi kahoot dalam pembelajaran bahasa indonesia. Melalui wawancara ini, peneliti dapat memahami sejauh mana media tersebut berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan keterampilan berbicara peserta didik.

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa setelah diterapkannya game edukasi kahoot dalam pembelajaran bahasa indonesia. Tes diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara, seperti keberanian berbicara, kelancaran berbicara, ketepatan penggunaan kosakata, dan kejelasan penyampaian ide.

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai data pendukung, berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, serta hasil nilai siswa. Data dokumentasi diperoleh dari guru dan siswa sebagai bukti pelaksanaan kegiatan penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan data yang relevan dan akurat sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen tersebut membantu peneliti dalam memperoleh informasi yang objektif mengenai pelaksanaan pembelajaran serta peningkatan kemampuan berbicara peserta didik melalui penerapan game edukatif kahoot. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas: Lembar observasi, Lembar Aktivitas Guru, Lembar Aktivitas Peserta Didik, Tes Hasil Belajar, Wawancara.

Lembar observasi merupakan alat yang digunakan untuk mencatat dan menilai berbagai aktivitas peserta didik secara sistematis selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui instrumen ini, peneliti dapat mengamati perilaku belajar, tingkat partisipasi, interaksi antar peserta didik, serta respon terhadap media pembelajaran kahoot.

Lembar aktivitas guru berfungsi sebagai panduan untuk memantau keterlaksanaan proses pembelajaran oleh pendidik.

Tabel 1. Lembar aktivita guru

NO	Aspek yang di amati	Indikator	Skala Penilaian
1	Kegiatan Pendahuluan	Gurumembuka pembelajaran dengan salam dan apersepsi	1-4
2	Penyampaian Tujuan	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	1-4
3	Penggunaan Media	Guru menggunakan Kahoot dengan benar	1-4
4	Pengelolaan Kelas	Guru mengarahkan siswa selama pembelajaran	1-4
5	Pemberian Motivasi	Guru memberi motivasi kepada siswa	1-4
6	Kegiatan Penutup	Guru memberikan kesimpulan pembelajaran	1-4

Keterangan skala:
1 = Kurang
2 = Cukup
3 = Baik
4 = Sangat Baik

Lembar aktivitas peserta didik merupakan panduan observasi yang digunakan untuk menilai keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 2 . Lembar akrivitas peserta didik

NO	Aspek yang di amati	Indikator	Skala Penilaian
1	Perhatian siswa	Siswamemperhatikan penjelasan guru	1-4
2	Keaktifan	Siswa aktif mengikuti pembelajaran	1-4
3	Partisipasi	Siswa menjawab soal kahoot	1-4
4	Keberanian berbicara	Siswa berani menyampaikan pendapat secara mandiri	1-4
5	Kerja mandiri	siswa mengerjakan tugas secara mandiri	1-4
6	Antusiasme	Siswa menunjukkan minat belajar	1-4

Keterangan skala:
1 = Kurang
2 = Cukup
3 = Baik
4 = Sangat Baik

Tes hasil belajar merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran setelah mengikuti kegiatan belajar menggunakan game edukatif kahoot. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan berbicara peserta didik setelah diberi tindakan pembelajaran melalui metode interaktif berbasis teknologi.

Hasil dari tes ini digunakan untuk menilai aspek-aspek keterampilan berbicara, meliputi kelancaran, ketepatan pengucapan, keberanian berbicara, serta kemampuan menyampaikan pendapat dengan bahasa yang baik dan benar.

Tabel 3. Soal Tes

NO	Aspek yang di amati	Indikator	Skala Penilaian
1	Keberanian berbicara	Siswa berani menyampaikan pendapat	1-4
2	Kelancaran berbicara	Siswa berbicara dengan lancar	1-4
3	Ketepatan kosakata	Siswa menggunakan kata dengan tepat	1-4
4	Kejelasan suara	Suara siswa terdengar jelas	1-4
5	Keruntutan ide	Ide disampaikan secara runtut	1-4

Keterangan skala:
1 = Kurang
2 = Cukup
3 = Baik
4 = Sangat Baik

Wawancara merupakan suatu proses pengumpulan data yang dilakukan melalui pertemuan langsung antara peneliti dan narasumber untuk memperoleh informasi secara mendalam melalui kegiatan tanya jawab yang berfokus pada topik tertentu.

Teknik wawancara digunakan agar peneliti dapat menggali data kualitatif yang tidak dapat diperoleh melalui observasi atau tes tertulis.

Tabel 4 .Tabel Pedoman Wawancara

No	Daftar pertanyaan
	Guru
1	" Bagaimana pendapat Bapa tentang pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV?"
2	" Apakah Bapa merasa metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang selama ini digunakan sudah efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa?"
3	"Menurut Bapa, apa faktor yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam berbicara di depan kelas?"
4	" Apakah Bapa pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *game edukasi Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?"
5	" Bagaimana cara Bapa mengembangkan kegiatan pembelajaran agar siswa lebih berani berbicara di depan kelas ?"
6	" Menurut Bapa, apakah penggunaan *kahoot* dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik?".
	Peserta Didik
1	" Apakah kamu merasa sulit berbicara di depan teman-teman saat pelajaran Bahasa Indonesia?"
2	" Apakah kamu merasa pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan saat menggunakan *Kahoot ?*"
3	" Apakah kamu menjadi lebih berani berbicara di depan kelas setelah menggunakan *Kahoot* dalam pembelajaran?"
4	" Apakah kamu suka dengan kegiatan kuis atau permainan menggunakan k*ahoot*?"
5	" Apakah kamu ingin menggunakan *Kahoot* lagi pada pembelajaran berikutnya?"

Teknik Analisi Data yang diperoleh dari Prasiklus, siklus 1, siklus 2, dokumentasi, dan wawancara akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan game edukasi kahoot pada mata pelajaran bahasa indonesia. Teknik analisis ini bertujuan untuk menyajikan data dalam bentuk persentase agar hasilnya lebih mudah diinterpretasikan. Dengan mengonversi data menjadi bentuk persentase, peneliti dapat memperoleh gambaran yang jelas mengenai efektivitas penerapan game edukasi kahoot dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Perhitungan data dilakukan dengan menggunakan rumus menurut (Arikunto, 2020)
sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{N} X\ 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase hasil (ketuntasan belajar, aktivitas peserta didik, atau kinerja guru)

$\sum X$ = Jumlah nilai yang diperoleh (jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan atau total skor aktivitas/kinerja)

N= Total jumlah peserta didik atau skor maksimal yang dapat dicapai

seluruh peserta didik atau skor maksimal yang dapat dicapai hasil analisis kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori penilaian berikut.

Tabel 5 . Kategori Penilaian Peserta Didik

No.	Rentang Nilai	Kategori
1.	90 – 100	Sangat baik
2.	80 -89	Baik
3.	70-79	Cukup
4.	60 – 69	Kurang
5.	< 60	Sangat Kurang

Sumber :(Sugiyono, 2019)

Sedangkan analisis kualitatif dilakukan dengan menganalisis catatan observasi dan wawancara untuk mendapatkan gambaran mengenai proses pembelajaran yang terjadi.

Indikator keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan Ketuntasan Hasil Belajar Minimal 85% peserta didik mencapai nilai ≥ Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah di tetapkan pada mata pelajaran bahasa indonesia. Aktivitas peserta didik selama pembelajaran meningkat hingga kategori "Baik" berdasarkan lembar observasi. Peserta didik memberikan tanggapan positif (≥ 80%) terhadap penerapan game edukasi kahoot dalam pembelajaran bahasa indonesia.

8

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Sebelum melaksanakan kegiatan tersebut, peneliti melakukan observasi pendahuluan untuk memastikan lingkungan belajar di kelas IV SDN Merjosari 1 Kota Malang. Hasil kegiatan pra-siklus menunjukkan bahwa kinerja belajar siswa masih relatif buruk. Tiga belas siswa (48,15%) mencapai tingkat yang diharapkan, sedangkan empat belas siswa (51,85%) memiliki nilai di bawah persyaratan kelulusan. Sejumlah variabel, seperti penggunaan teknik pengajaran tradisional, kurangnya materi pembelajaran yang menarik, dan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pengajaran dan pembelajaran, berkontribusi pada hasil belajar yang buruk. Selain itu, kemampuan siswa untuk memahami materi pelajaran secara menyeluruh terhambat oleh penyajian skenario yang abstrak dan tidak terkait dengan dunia nyata. Keberhasilan belajar siswa terpengaruh oleh kondisi ini, yang menyebabkan penurunan minat belajar. Peneliti menggunakan permainan edukatif kahoot sebagai pengganti latihan belajar untuk mengatasi masalah ini. Kuis online berbasis permainan interaktif kahoot dirancang untuk mendorong partisipasi siswa. Lingkungan yang dinamis dan kompetitif, presentasi yang menarik, dan sistem evaluasi langsung dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam memahami materi pelajaran. Diharapkan bahwa dengan menggunakan sumber daya pendidikan ini, tujuan pembelajaran akan tercapai dengan lebih baik melalui proses yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami.

Dengan menggunakan permainan edukatif kahoot, peneliti mulai menerapkan pembelajaran pada siklus I, yang diselesaikan dalam satu pertemuan. Untuk memotivasi siswa berbicara, peneliti menggunakan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan isi teks naratif sebagai pemicu pembelajaran. Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan pada kuis kahoot interaktif dan kemudian memberikan penjelasan lisan atas jawaban mereka di depan kelas. Tujuan dari latihan ini adalah untuk mengembangkan keberanian, kefasihan, dan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pemikiran mereka. Selain itu, penggunaan kahoot membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan kolaboratif, yang meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam kegiatan kelas.

Temuan penilaian dari siklus I menjadi dasar perencanaan siklus II, yang bertujuan untuk mengatasi kekurangan yang masih ada dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, permainan edukasi kahoot masih digunakan sebagai sarana untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang lebih partisipatif. Materi dan soal tes yang berkaitan dengan teks naratif dalam mata pelajaran bahasa indonesia dibuat oleh peneliti. Setelah itu, siswa diajak untuk menjawab pertanyaan, mengklarifikasi jawaban mereka, dan menyampaikan pemikiran mereka secara lisan di depan kelas. Kegiatan ini juga diarahkan untuk melatih kemampuan siswa dalam menyusun kalimat secara runtut, memperjelas pengucapan, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam merespons pertanyaan secara tepat. dalam mendorong partisipasi siswa yang lebih aktif, Siklus II dilaksanakan dalam satu pertemuan dengan lebih banyak kegiatan pembelajaran yang direncanakan. Selain itu, penggunaan kahoot menghasilkan lingkungan pembelajaran kompetitif yang menyenangkan dan memotivasi yang mendorong siswa untuk terlibat dan meningkatkan kemampuan berbicara mereka.

Temuan siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Kemampuan siswa untuk menyelesaikan tes kahoot yang diberikan sebagai cara untuk menilai pembelajaran mereka menunjukkan kemajuan ini. Dengan tingkat penyelesaian pembelajaran sebesar 92,59% dan nilai Rata-rata kelas 88,51 pada siklus kedua, sebagian besar siswa mampu memenuhi nilai standar yang dibutuhkan. Hasil ini melampaui siklus sebelumnya dan menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif kahoot dapat meningkatkan pembelajaran. Untuk memaksimalkan kemampuan pemahaman dan berbicara mereka, beberapa siswa masih membutuhkan instruksi lebih lanjut. Dengan membagi jumlah total siswa di kelas dengan jumlah siswa yang telah mencapai nilai standar, persentase penyelesaian pembelajaran dihitung.

Menurut temuan refleksi, penggunaan permainan edukatif kahoot mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas empat di SDN Merjosari 1 dalam materi teks naratif. Peningkatan nilai rata-rata kelas dan jumlah siswa yang berhasil menyelesaikan tugas mereka. Hal ini menunjukkan peningkatan minat dan partisipasi aktif sepanjang proses pembelajaran, terutama ketika terlibat dalam permainan kuis kahoot interaktif. Siswa lebih fokus dan cepat memahami informasi yang dipelajari karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menumbuhkan lingkungan yang menyenangkan dan kompetitif. Siswa juga didorong untuk berpikir lebih cepat, tepat, dan kritis saat menjawab pertanyaan yang memiliki batasan waktu. Penggunaan media ini secara efisien menunjukkan bagaimana pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dan menggabungkan partisipasi siswa dapat menghasilkan pengalaman pendidikan yang lebih produktif dan signifikan. Motivasi belajar, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir logis siswa juga ditingkatkan oleh aktivitas yang menawarkan kesulitan dan umpan balik langsung dari hasil kuis. Tindakan pembelajaran dianggap efektif dan penelitian dihentikan pada titik itu karena siklus II berisi semua penanda keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya.

Pembahasan

Permainan edukatif kahoot digunakan di kelas IV di SDN Merjosari 1 untuk mengajarkan isi teks naratif. Pendekatan ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang membutuhkan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, biasanya energik, dan menyukai aktivitas berbasis permainan. Latihan pembelajaran dimulai dengan penjelasan tentang ide-ide dasar teks naratif, seperti definisi, struktur, dan komponennya seperti tokoh, lokasi, alur cerita, dan pelajaran moral yang membentuk sebuah cerita. Untuk membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami, instruktur kemudian memberikan contoh cerita pendek yang mirip dengan pengalaman sehari-hari siswa. Siswa kemudian diminta untuk menceritakan kembali alur cerita secara lisan dalam bahasa mereka. Sebelum melanjutkan ke fase penilaian, latihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang isi cerita dan mengembangkan kemampuan memori mereka. Instruktur kemudian menggunakan permainan edukatif kahoot untuk memberikan kuis interaktif sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Kahoot dalam pembelajaran bahasa indonesia memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa. Hal ini tidak terlepas dari berbagai fitur yang dimiliki kahoot yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kuis interaktif memungkinkan siswa menjawab pertanyaan secara langsung melalui perangkat masing-masing, sehingga siswa terdorong untuk memahami materi teks naratif sebelum menyampaikan jawaban secara lisan. Misalnya, setelah siswa memilih jawaban pada layar kahoot, guru meminta beberapa siswa untuk menjelaskan alasan pemilihan jawaban tersebut . Kegiatan ini mendorong siswa untuk mengungkapkan ide dan menyampaikan pendapat.

Selain itu, batasan waktu pada setiap soal mendorong siswa untuk berpikir cepat dan fokus terhadap isi materi yang diberikan. Kondisi ini membuat siswa lebih siap dalam menyampaikan jawaban secara spontan, sehingga kelancaran berbicara siswa meningkat. Sebagai contoh, ketika waktu menjawab ditentukan selama 30 detik, siswa berusaha membaca soal dengan cermat dan segera mempersiapkan jawaban yang akan disampaikan secara lisan setelah waktu habis.

Umpan balik instan yang muncul setelah siswa menjawab soal juga berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berbicara. Siswa dapat langsung mengetahui jawaban yang benar dan salah, kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kesalahan tersebut secara lisan. Melalui kegiatan ini, siswa belajar memperbaiki kesalahan pengucapan maupun pemahaman isi teks, sehingga kemampuan berbicara mereka berkembang secara bertahap.

Selanjutnya, Sistem peringkat (leaderboard) memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Siswa menjadi lebih antusias untuk memperoleh skor tinggi dan tampil pada peringkat teratas. Sebagai contoh, setelah papan peringkat ditampilkan, siswa yang memperoleh

nilai tertinggi diminta untuk menceritakan kembali isi teks naratif secara singkat di depan kelas. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan rasa percaya diri siswa, tetapi juga melatih keberanian mereka dalam berbicara di depan kelas.

Tahapan mempersiapkan media dan perangkat, menyampaikan materi, memberikan instruksi kepada siswa tentang cara menggunakan kahoot, memberikan kuis, mendiskusikan jawaban secara kolektif, serta menilai dan merefleksikan proses pembelajaran yang telah selesai merupakan langkah-langkah untuk mengimplementasikan permainan edukatif kahoot dalam pembelajaran.

Keterlibatan dan kemampuan berbicara siswa meningkat ketika permainan edukatif kahoot dimasukkan ke dalam sesi pembelajaran. Tujuan dari platform pembelajaran berbasis game kahoot adalah untuk menumbuhkan lingkungan pembelajaran kompetitif yang lebih dinamis, menarik, dan konstruktif. Siswa didorong untuk lebih memperhatikan dan terlibat sepanjang proses pembelajaran dengan menggunakan tes digital dengan batasan waktu dan sistem penilaian otomatis. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam menjawab berbagai pertanyaan dengan menggunakan kahoot, yang meningkatkan fokus, motivasi, dan rentang perhatian mereka. Selain itu, tampilan visual game yang menarik dan peringkat skor dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa selama kegiatan pembelajaran dan mendorong kecintaan terhadap belajar.

Gagasan pembelajaran berbasis teknologi dan berbasis permainan, yang menekankan nilai partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sejalan dengan peningkatan kemampuan berbicara siswa yang terlihat dalam penelitian ini. Permainan edukatif kahoot membuat pembelajaran teks naratif dalam bahasa Indonesia menjadi lebih dinamis dan menarik sekaligus mendorong persaingan sehat antar siswa. Siswa merasa lebih termotivasi, terlibat, dan terinspirasi untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab setiap pertanyaan sepanjang kegiatan pembelajaran berkat fungsi kuis langsung, sistem peringkat, dan umpan balik yang cepat.

Penelitian oleh (Hidayat & Fitriani, 2021) yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan mendukung peningkatan hasil belajar yang dicapai melalui penggunaan kahoot dalam penelitian ini. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Fitriani dan Nurhayati terletak pada peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, di mana siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dapat berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran, mendapatkan umpan balik instan, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran melalui berbagai jenis pertanyaan menggunakan media ini. Namun, perbedaan penelitian ini terletak pada fokus keterampilan yang dikembangkan, di mana penelitian Fitriani dan Nurhayati lebih menekankan pada peningkatan hasil belajar secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus berfokus pada peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam memahami dan menyampaikan isi teks naratif.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian oleh (Huang & Hew, 2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan kahoot dalam pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Persamaan antara kedua penelitian ini terletak pada peningkatan motivasi dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Aspek kompetitif, umpan balik cepat, serta tampilan skor yang menarik pada kahoot mampu meningkatkan motivasi dan fokus siswa sekaligus mendorong keterlibatan aktif sepanjang proses pembelajaran. Adapun perbedaannya terletak pada konteks pembelajaran, di mana penelitian Huang dan Hew dilakukan dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi secara umum, sedangkan

penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks naratif dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam beberapa siklus.

Selain itu, penelitian oleh (Kurniawati & Nisa, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperbaiki partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada meningkatnya antusiasme siswa selama penggunaan media kahoot, yang terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Namun, perbedaannya terletak pada indikator yang diukur, di mana penelitian Kurniawati dan Nisa lebih menekankan pada motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini mengukur secara spesifik indikator kemampuan berbicara seperti kelancaran, ketepatan pengucapan, keberanian, dan penggunaan bahasa yang tepat.

Temuan penelitian (Goksun & Gursoy, 2019) menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan edukatif kahoot saat belajar bahasa indonesia melalui teks naratif. Perubahan hasil belajar siswa dari fase pertama sebelum tindakan dilakukan hingga siklus pembelajaran diterapkan menunjukkan kemajuan ini.

Dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 48,15% dan nilai rata-rata kelas 62,08 selama fase pra-siklus, sebagian besar siswa belum mencapai hasil yang diharapkan. Hasil belajar siswa meningkat setelah implementasi tindakan pada siklus I, yang menggunakan kahoot sebagai alat penilaian dan media pembelajaran. Dengan tingkat ketuntasan sebesar 62,96%, nilai rata-rata kelas naik menjadi 69,74. Meskipun temuan pada titik ini masih belum mencapai tujuan keberhasilan penelitian, perubahan ini menunjukkan bahwa penggunaan kahoot telah mulai meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan kemampuan berbicara.

Berdasarkan temuan refleksi dari pelaksanaan siklus sebelumnya, sejumlah modifikasi dilakukan pada siklus II untuk melaksanakan proses pembelajaran. Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan ketika perubahan ini diterapkan. Dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 92,59% dan nilai rata-rata kelas sebesar 88,51, mayoritas siswa berhasil mencapai nilai patokan yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa secara progresif ditingkatkan dengan penggunaan permainan edukatif kahoot dalam pembelajaran teks naratif. Peningkatan ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas dan peningkatan jumlah siswa yang menyelesaikan tugas mereka, sehingga kegiatan pembelajaran yang diperkenalkan dapat dianggap efektif.

Dengan menyajikan data dalam bentuk tabel dan grafik yang membandingkan hasil di setiap siklus, lebih mudah untuk melihat bagaimana kemampuan berbicara siswa berkembang.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik

Indikator	Hasil belajar		
	Kondisi awal	Siklus 1	Siklus 2
Rata rata	62,08	69,74	88,51
Nilai Tertinggi	80	81	100
Nilai Terendah	20	56	62
Ketuntasan	48,15%	62,96%	92,59%

Meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan permainan edukatif kahoot sebagai alat pengajaran mutakhir sejalan dengan beberapa penelitian yang

menyoroti nilai penggunaan media interaktif dalam proses pendidikan. Peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam penelitian ini dapat dilihat dari perkembangan pada setiap indikator yang diukur, yaitu kelancaran, ketepatan pengucapan, keberanian, dan penggunaan bahasa yang tepat. Peningkatan pada setiap indikator dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan game edukasi kahoot mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara maksimal dalam kegiatan berbicara. Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara aktif, sehingga kemampuan berbicara dapat berkembang secara bertahap (Wahyuni & Fitriana, 2021).

Pada indikator kelancaran berbicara, terlihat adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, beberapa siswa masih terlihat ragu-ragu dalam menyampaikan jawaban dan sering berhenti di tengah kalimat karena belum terbiasa mengungkapkan ide secara lisan. Selain itu, sebagian siswa masih membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyusun kalimat yang ingin disampaikan. Namun, pada siklus II siswa mulai mampu berbicara dengan lebih lancar dan runtut. Hal ini terjadi karena siswa telah terbiasa dengan kegiatan tanya jawab melalui kuis kahoot yang dilakukan secara berulang. Latihan yang dilakukan secara terus-menerus membantu siswa menjadi lebih terampil dalam menyampaikan gagasan secara lisan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Prasetyo, 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan kelancaran berbicara siswa melalui latihan yang berulang dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Pada indikator ketepatan pengucapan, juga terlihat peningkatan yang cukup baik dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, masih ditemukan beberapa kesalahan dalam pengucapan kata, terutama pada kata-kata tertentu yang terdapat dalam materi pembelajaran. Kesalahan ini terjadi karena siswa belum memahami pengucapan kata yang benar dan masih kurang latihan dalam berbicara. Pada siklus II, guru memberikan contoh pengucapan yang benar serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulangi kata atau kalimat yang masih kurang tepat. Melalui latihan berulang dan umpan balik langsung selama penggunaan kahoot, siswa menjadi lebih terbiasa mengucapkan kata dengan jelas dan benar. Hal ini sesuai dengan penelitian (Wulandari & others, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat membantu siswa memperbaiki kesalahan pengucapan melalui pemberian umpan balik langsung selama pembelajaran berlangsung.

Pada indikator keberanian berbicara, terlihat peningkatan yang cukup signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, sebagian siswa masih tampak malu dan kurang percaya diri ketika diminta untuk berbicara di depan kelas. Hanya beberapa siswa yang aktif menjawab pertanyaan, sedangkan siswa lainnya masih pasif. Namun, pada siklus II terlihat adanya perubahan yang cukup jelas, di mana lebih banyak siswa berani untuk menyampaikan jawaban dan pendapat mereka secara lisan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif melalui penggunaan kahoot membuat siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian (Pratiwi & Rahman, 2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis teknologi dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi dan berinteraksi selama proses pembelajaran

Pada indikator penggunaan bahasa yang tepat, juga terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, beberapa siswa masih menggunakan kalimat yang kurang runtut dan belum sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan bimbingan dalam menyusun kalimat secara tepat. Pada siklus II, siswa mulai mampu menggunakan kalimat yang lebih terstruktur dan sesuai dengan kaidah bahasa yang benar. Hal ini terjadi karena siswa mendapatkan contoh penggunaan bahasa yang tepat dari guru serta memperoleh umpan balik secara langsung ketika melakukan kegiatan berbicara menggunakan kahoot. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Hidayati & Wahyuni, 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami struktur bahasa dengan lebih baik melalui latihan berulang dan pemberian umpan balik langsung .

Secara keseluruhan, peningkatan pada setiap indikator menunjukkan bahwa penerapan game edukasi kahoot dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara bertahap dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut terjadi karena siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih berbicara secara berulang, mendapatkan umpan balik langsung, serta terlibat dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan berbicara siswa (Rahmawati et al., 2023).

Telah terbukti bahwa penggabungan teknologi ke dalam kegiatan pendidikan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Menurut penelitian Kurniawati dan Nisa (2021), penggunaan kahoot untuk mengajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian siswa saat berbicara. Hal ini terlihat dari tingkat keterlibatan siswa yang lebih tinggi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan secara lisan, karena lingkungan kelas yang hidup dan menghibur memberi siswa lebih banyak kepercayaan diri untuk menyuarakan ide-ide mereka. Selain itu, penelitian oleh (Putri et al., 2022) menunjukkan bahwa kahoot merupakan alat pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar. Lebih dari 75% siswa melaporkan peningkatan kemampuan berbicara setelah banyak aplikasi, menurut temuan tersebut, menunjukkan bahwa ahoot dapat memotivasi siswa untuk secara aktif mengkomunikasikan pikiran dan pandangan mereka melalui tes interaktif.



Sumber: (Peneliti 2026)

Gambar 1. Diagram Hasil Ketuntasan Peserta Didik

Dari kondisi awal hingga penerapan siklus II, grafik tersebut dengan jelas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Sebelum tindakan diambil, nilai rata-rata kelas adalah 62,08 dan tingkat penyelesaiannya 48,15%. Ini berarti bahwa proses pembelajaran perlu ditingkatkan karena jumlah siswa yang memenuhi kriteria pembelajaran masih relatif rendah. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 69,74 dan persentase

penyelesaian menjadi 62,96% dengan diperkenalkannya permainan edukatif kahoot pada siklus I pembelajaran teks naratif. Perbaikan pada siklus II menghasilkan hasil yang lebih baik, dengan tingkat penyelesaian mencapai 92,59% dan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 88,51. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan kahoot sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan lingkungan belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mendorong partisipasi penuh mereka dalam proses pembelajaran (Wang & Tahir, 2020).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penerapan permainan edukatif kahoot efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa indonesia melalui teks naratif. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil pengamatan aktivitas siswa yang mengalami kenaikan dari 69,74 pada siklus I menjadi 88,51 pada siklus II dengan kategori sangat baik. Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 62,96 % pada siklus 1 menjadi 92,59% pada siklus II, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Peningkatan kemampuan berbicara siswa ditunjukkan melalui meningkatnya kepercayaan diri, kelancaran berbicara, dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif kahoot merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

Untuk guru: disarankan untuk mengintegrasikan kahoot secara rutin dalam pembelajaran, tidak hanya untuk evaluasi tetapi juga untuk melatih kemampuan berbicara melalui diskusi dan presentasi jawaban.

Untuk sekolah: disarankan untuk menyediakan fasilitas pendukung (perangkat, akses internet) dan memberikan pelatihan kepada guru dalam pemanfaatan platform digital seperti kahoot.

Untuk peneliti selanjutnya:disarankan untuk menguji efektivitas kahoot pada mata pelajaran lain atau pada jenjang kelas yang berbeda, serta meneliti faktor-faktor lain yang memengaruhi peningkatan kemampuan berbicara.

Daftar Pustaka

Ahmad, F., Turmuzi, M., Junaidi, & Baidowi. (2023). Journal of Classroom Action Research. *Journal of Classroom Action Research*, *5*(1), 127–136. https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2642

Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7327–7333. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3495

Apriliani, F., Amrullah, Tyaningsih, R. Y., & Hayati, L. (2024). Efektivitas Penggunaan Kahoot dan Ispring Suite sebagai Media Evaluasi Hasil belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas XI Bisnis Ritel. *Journal of Classroom Action Research*, *6*(3), 537–543. https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/8543%0Ahttps://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/download/8543/5455

Arfianty, D., Astawa, I. M. S., & Astini, B. N. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan berbicara melalui media gambar berseri. *Journal of Classroom Action Research*, *5*(1), 80–84.

Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Chusnul Chotimah, Kardiana Metha Rozhana, & Olivia Tanggu Solo. (2024). Penerapan Model Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan PKn Kelas II SDN Dinoyo 1 Kota Malang. *Jurnal Lensa Pendas*, *9*(1), 110–117. https://doi.org/10.33222/jlp.v9i1.3402

Dianti, N. P., Pamelasari, S. D., & Hardianti, R. D. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(2), 2145–2153. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4567

Fitriani, L., & Nurhayati, D. (2021). Penggunaan Media

Kahoot untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, *6*(2), 45–52.

Goksun, D. O., & Gursoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, *135*, 15–29. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015

Hidayat, R., & Fitriani, N. (2021). Gamifikasi dengan Kahoot: Strategi inovatif untuk pembelajaran berbicara Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *15*(2), 89–102.

Hidayati, R., & Wahyuni, S. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, *7*(1), 55–64.

Huang, B., & Hew, K. F. (2022). Implementing game-based learning with Kahoot to improve student engagement and learning outcomes. *Interactive Learning Environments*, *30*(6), 1011–1026. https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1841809

Jaya, H. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *12*(1), 45–52.

Kurniawati, E., & Nisa, H. (2021). Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *6*(2), 134–142.

Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, *13*(1), 9. https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8

Prasetyo, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Kelancaran Berbicara Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *5*(1), 60–68.

Pratiwi, D., & Rahman, F. (2021). Efektivitas game edukasi Kahoot dalam pengembangan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *23*(1), 56–67.

Priantini, D. A. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *11*(2), 120–128.

Putri, R. A., Sari, N., & Widodo, A. (2022). The effectiveness of Kahoot as a learning media to improve students' speaking skill. *Journal of Language Education Research*, *5*(1), 45–53.

Rahmawati, S., Hidayat, A., & Lestari, N. (2023). Implementasi Game Edukasi Digital dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Partisipasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, *8*(1), 134–142.

Safitri, N. D. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia pada Era Society 5.0. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *1*(2), 1–9. https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.170

Sari, R. P., & Pratiwi, S. (2021). Penggunaan aplikasi Kahoot untuk mengurangi kecemasan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *10*(3), 234–245.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* .

Wahyuni, S., & Fitriana, D. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, *9*(1), 45–53.

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, *149*, 103818. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818

Wulandari, E., & others. (2023). Dampak Kahoot terhadap motivasi dan kemampuan berbicara siswa SD di era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *7*(1), 12–25.

Lampiran 14. Riwayat Hidup



Maria Afrina Ayinta Novi, lahir pada tanggal 15 April 2002 di Kower, Desa Ronggakoe, Kecamatan Kota Komba Kabupaten Manggarai Timur. Penulis merupakan anak kedua dari 3 bersaudara. Penulis mengawal perjalanan pendidikannya di SDN Kisol dari tahun 2009 dan lulus pada tahun 2015, lalu melanjutkan pendidikan di SMPK Santo Yosep Kisol pada tahun 2015 dan lulus pada tahun 2018 setelah itu Penulis melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah atas dari tahun 2018 hingga 2021 di SMA 6 Kota Komba. Kini Penulis melanjukan pendidikan tinggi pada tahun 2022 di Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang, mengambil program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. Selama Perkuliahan Penulis aktif dalam organisasi kampus dan sebagai anggota pengurus Ua-Kmk St. Thomas Aquinas selama 1 periode.