

**PENGARUH PERMAINAN ABC LIMA DASAR UNTUK
MENINGKATKAN KOSAKATA SISWA DI SDN 72
REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

**OKTA VIDIA YOLANDA
NIM. 19591160**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASA IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2023**

PENGAJUAN SKRIPSI

Lampiran : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Rektor IAIN Curup

Di-

Curup

Assalamualaikum wr.wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi Mahasiswa IAIN Curup atas nama:

Nama : Okta Vidia Yolanda

NIM : 19591160

Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Penarapan Permainan ABC Lima Dasar Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Di SDN 72 Rejang.

Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan, terimakasih.

Wassalamualaikum wr.wb

Curup, Juli 2023

Pembimbing I

Dra. Ratnawati, M.Pd

NIP. 196709111994032002

Pembimbing II

Yosi Yulizah, M.Pd.I

NIP. 199107142019032026

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Okta Vidia Yolanda

Nomor Induk Siswa : 19591160

Fakultas : Tarbiyah

Prohgram Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi penulis yang berjudul “Penerapan Permainan ABC Lima Dasar Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa di SDN 72 Rejang Lebong”. Belum pernah ada diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan peneliti juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperluanya.

Curup, Juli 2023


Okta Vidia Yolanda
NIM. 19591160



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 2131/In.34/F.TAR/I/PP.00.9/ 2023

Nama : Okta Vidia Yolanda
NIM : 19591160
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Permainan ABC Lima Dasar Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Di SDN 72 Rejang Lebong

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 9 Agustus 2023
Pukul : 13:30-15:00 WIB
Tempat : Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah Ruang 06 IAIN Curup

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dra. Ratnawati, M.Pd
NIP. 19670911194032002

Sekretaris,

Yosi Yulizah, M.Pd.I
NIP. 199107142019032026

Penguji I,

Prof. Dr. Murni Yanto, M.Pd
NIP. 196512121989031005

Penguji II,

Rizki Yunita Putri, M.TPd
NIDN.2001069303

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah

Prof. Dr. H. Hamengkumono, M.Pd
NIP. 196508261999031001



KATA PENGANTAR

Assalamualakum warahmatullahi wabarakatuh.

Syukur alhamdulillah segala puji bagi Allah yang Maha Kuasa, atas berkat rahmat dan nikmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Permainan ABC Lima Dasar Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Di SDN 72 Rejang Lebong” ini dengan baik. Sholawat beserta salam tak lupa kita kirimkan kepada Baginda Nabi Muhammad shallallahu’Alaihi wa Sallam beserta keluarga dan para sahabat.

Adapun skripsi ini peneliti susun dalam rangka memenuhi persyaratan guna untuk menyelesaikan studi tingkat strata satu pada Institut Agama Islam Negeri Curup, Jurusan Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menyadari tanpa adanya bantuan dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kelemahan dan kekurangan karena peneliti hanyalah manusia biasa.

Tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak peneliti mengalami kesulitan dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I, Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE., M.Pd., M.M., selaku wakil rektor 1.
3. Bapak Dr. KH. Ngadri, M.Ag., selaku wakil rektor II.
4. Bapak Dr. Fakhrudin, S.Ag.,M.Pd.I., selaku wakil rektor III
5. Bapak Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Bapak H. Kurniawan, S.Ag.,M.Pd selaku Pembimbing Akademik.

7. Ibu Tika Meldina, M.Pd Selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Negeri (IAIN) Curup.
8. Ibu Dra. Ratnawati, M.Pd Selaku Pembimbing I Dan Ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I Selaku Pembimbing II.
9. Bapak dan ibu dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
10. Kepala beserta staf perpustakaan IAIN curup terimakasih atas kemudahan dalam memperoleh data-data perpustakaan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepala sekolah SDN 72 Rejang Lebong yaitu ibu Mimin Tarsih, S.Pd beserta wakil bapak Muliadi, S.Pd dan Bapak, ibu guru serta siswa kelas II yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.
12. Teristimewa untuk orang tua, keluarga,serta sahabat yang telah memberikan semangat dan dukungan yang luar biasa untuk saya menyelesaikan skripsi ini.
13. Semoga Allah ta'ala membalas kebaikan kita semua. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya.

Wassalamualakum warahmatullahi wabarakatuh.

Curup, Juli 2023
Penulis

Okta Vidia Yolanda
NIM. 19591160

“MOTTO”

“only you can change your life. Nobody else can do it for you”

Orang lain ga akan paham *struggle* dan masa sulit kita dalam mengerjakan skripsi ini, yang mereka tau hanya bagian *succes storiesnya*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun ga ada yang tepuk tangan, kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah dan inayah-Nya kepada penulis beserta keluarga dan saudara lainnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Panutanku, Ayahanda Fredy Rudy. Beliau memang tidak sampai menyelesaikan pendidikan sampai sarjana, tetapi beliau mampu mendidik penulis, memberikan semangat dan motivasi tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana. Terima kasih karena selalu mencukupi semua kebutuhan kuliah penulis tanpa banyak mengeluh.
2. Surgaku, ibunda Juliani Safitri. Terima kasih sebesar-besarnya penulis kepada beliau berkat semangat, motivasi, dan arahan yang diberikan selama ini. Terima kasih atas kesabaran yang tiada batas. Ibu sebagai penguat dan semangat paling hebat.
3. Kedua adikku, Yoga Aprilian Terano dan Fellisa Febrianti. Terima kasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terima kasih atas, semangat dan doa yang diberikan kepada penulis.
4. Sepupuku, Rara Febri Utami. Terima kasih atas doa dan waktunya yang selalu sempat membantu dan menemani dalam proses pembuatan skripsi ini.
5. Teman seperjuanganku, Reva Noventi dan Juwita Herpiana Ningrum. Terima kasih atas doa, semangat, serta dukungannya karena telah banyak membantu dan memersamai proses penulis dari *PBAK* dahulu sampai tugas akhir.

6. Kepada teman kelas yaitu reti sandari, nia widiasari, rensi hartati, nur fauzan hadis, terima kasih atas dukungan dan support kalian.
7. Kepada teman KKN prima, sandi, selvi, afifa, nyimas, pera, terima kasih atas dukungan selama ini.
8. Kepada teman PPL edo, farizi, rinda, elvita, yudha, sekar, ansela, rhevi yang telah membantu dan mendukung selama ini.
9. Untuk keluarga besar mahasiswa pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) 2019, teman-teman PGMI kelas F.
10. Ibu Ratnawati, M.Pd Selaku Pembimbing I Dan Ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I Selaku Pembimbing II. Merampungkan skripsi jelas bukan lah momen mudah sebagai mahasiswa. Terima kasih pak,buk karna rela meluangkan waktu untuk membimbingku mewujudkan semuanya.
11. Terima kasih almamaterku IAIN Curup.

Penerapan Permainan ABC Lima Dasar Untuk Meningkatkan Kosakata

Siswa Di SDN 72 Rejang Lebong

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di kelas II SDN 72 Rejang Lebong pada tema 2 subtema 2. Permainan ABC lima dasar adalah bentuk permainan kata, yaitu menebak nama buah, benda, hewan, tempat, atau nama dari tokoh-tokoh misalnya nama artis, pahlawan, dan lain-lain. Permainan ABC lima dasar ini bisa melatih kecepatan dan ketangkapan siswa. Penelitian ini dilakukan untuk; 1) Mengetahui bagaimana proses penerapan permainan ABC lima dasar untuk meningkatkan kosakata siswa, 2) Mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. 3) mengetahui bagaimana pengaruh permainan ABC lima dasar untuk meningkatkan kosakata siswa.

Peneliti ini merupakan penelitian eksperimen, dengan desain penelitian kuasi eksperimen *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan uji kemampuan awal (pretest) ke siswa kelas II (Dua) SDN 72 Rejang Lebong yang berjumlah 15 orang dan uji kemampuan akhir (posttest) setelah pemberian perlakuan. Siswa kelas II SDN 72 Rejang Lebong merupakan kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana mereka di bagi 2 kelas. Sedangkan kelas kontrol merupakan siswa kelas II SDN 72 Rejang Lebong yang juga berjumlah 15 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Dari hasil proses penerapan permainan ABC lima dasar terdapat perbedaan antara nilai pretest dan posttest yang dimana nilai posttest lebih baik, artinya terdapat peningkatan kosakata siswa setelah diberi perlakuan; 2) Perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan ABC lima dasar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas 2, diperoleh rata-rata tes akhir (posttest) 79,7, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional diperoleh rata-rata posttest 62,3. Berdasarkan hasil rata-rata posttest bahwa pembelajaran menggunakan media permainan ABC lima dasar dalam proses pembelajarannya, memiliki hasil yang lebih baik. 3) hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan ABC lima dasar sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan kosakata siswa kelas II SDN 72 Rejang Lebong, berdasarkan uji hipotesis *paired sampel t test*, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest, yang artinya ada pengaruh media ABC lima dasar (variabel X) peningkatan kosakata (variabel Y) dalam meningkatkan kosakata siswa pada kelas II SDN 72 Rejang Lebong.

Kata kunci: Permainan ABC lima Dasar, Kosakata, Bahasa Indonesia

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------------------------|
| PENGAJUAN SKRIPSI | Error! Bookmark not defined. |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| KATA PENGANTAR | ivi |
| MOTTO | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | ix |
| ABSTRAK | ix |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GRAFIK | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 7 |
| C. Batasan Masalah | 7 |
| D. Rumusan Masalah | 7 |
| E. Tujuan Penelitian | 8 |
| F. Manfaat Penelitian | 8 |
| BAB II TEORI PENELITIAN | 10 |
| A. Bermain | 10 |
| 1. Pengertian Bermain | 10 |
| 2. Tahapan Bermain | 11 |
| 3. Ciri-ciri Bermain | 12 |
| 4. Manfaat Bermain | 13 |
| B. ABC Lima Dasar | 14 |
| 1. Pengertian ABC Lima Dasar | 14 |
| 2. Langkah-langkah permainan ABC Lima Dasar | 15 |
| C. Kosakata | 17 |

| | |
|---|-----------|
| 1. Pengertian Kosakata | 17 |
| 2. Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Penguasaan Kosakata | 19 |
| 3. Indikator kosakata..... | 19 |
| D. Kajian Penelitian yang Relevan..... | 20 |
| E. Kerangka Berpikir | 24 |
| F. Hipotesis Penelitian | 25 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 26 |
| A. Jenis Penelitian | 26 |
| A. Tempat dan Waktu Penelitian | 28 |
| 1. Tempat..... | 28 |
| 2. Waktu Penelitian | 29 |
| B. Populasi dan Sampel Penelitian..... | 29 |
| 1. Populasi | 29 |
| 2. Sampel | 30 |
| C. Teknik Pengumpulan Data | 30 |
| 1. Tes | 31 |
| 2. Dokumentasi..... | 31 |
| D. Uji Instrument Penelitian..... | 32 |
| 1. Uji Validitas..... | 32 |
| 2. Reliabilitas | 34 |
| E. Teknik Analisis Data | 38 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 43 |
| A. Kondisi objek lokasi penelitian | 43 |
| 1. Profil Sekolah | 43 |
| 2. Visi dan Misi | 44 |
| 3. Keadaan tenaga guru dan data siswa | 45 |
| B. Hasil Penelitian..... | 47 |
| 1. Proses Permainan ABC Lima Dasar di SDN 72 Rejang Lebong.. | 47 |
| 2. Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Antara Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol..... | 49 |

| | |
|---|-----------|
| 3. Pengaruh Penggunaan Permainan ABC Lima Dasar di SDN 72 Rejang Lebong..... | 47 |
| C. Pembahasan | 56 |
| 1. Hasil Penerapan Media Pembelajaran ABC Lima Dasar | 56 |
| 2. Perbedaan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen Dan Kontrol..... | 57 |
| 3. Pengaruh Penggunaan Permainan ABC Lima Dasar untuk meningkatkan kosakata siswa..... | 59 |
| BAB V..... | 60 |
| PENUTUP..... | 60 |
| A. Kesimpulan..... | 60 |
| D. Saran | 61 |
| DAFTAR PUSTAKA | 62 |
| LAMPIRAN..... | 65 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3. 1 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i> | 27 |
| Tabel 3. 2 Populasi penelitian | 29 |
| Tabel 3. 3 hasil hitung uji validitas | 33 |
| Tabel 3. 4 kriteria reliabilitas | 35 |
| Tabel 3. 5 Hasil Hitung Uji Reliabilitas..... | 35 |
| Tabel 3. 6 Tingkat Kesukaran | 36 |
| Tabel 3. 7 Kriteria Daya Pembeda | 37 |
| Tabel 3. 8 hasil hitung daya Pembeda..... | 37 |
| Tabel 4. 1 Keadaan Guru SDN 72 Rejang Lebong..... | 45 |
| Tabel 4. 2 Data Siswa/I SDN 72 Rejang Lebong..... | 46 |
| Tabel 4. 3 Pretest Kelas Eksperimen | 49 |
| Tabel 4. 4 Postest Kelas Eksperimen | 50 |
| Tabel 4. 5 Pretest Kelas Kontrol | 51 |
| Tabel 4. 6 Postest Kelas Kontrol..... | 51 |
| Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk..... | 53 |
| Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas..... | 54 |
| Tabel 4. 9 Hasil Uji Hipotesis | 57 |

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Rata-Rata Nilai Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol 52

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam bahasa Indonesia Istilah pendidikan berasal dari kata “didik”, dengan awalan “pe” dan akhiran “kan”, yang mengandung arti “perbuatan”. Istilah pendidikan awalnya berasal dari bahasa Yunani yaitu “*paedagogie*”, yang mempunyai arti bimbingan yang diberikan kepada anak. Adapun menurut bahasa Inggris yaitu “*education*” yang berarti pengembangan atau bimbingan.

Pendidikan dapat ditempuh melalui jalur formal, informal, dan non formal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang dimulai dari jenjang yang paling rendah hingga yang paling tinggi yang harus ditempuh dengan serangkaian persyaratan tertentu untuk naik ke jenjang selanjutnya. Pendidikan non formal merupakan pendidikan yang diperoleh dari sebuah lembaga pendidikan yang berorientasi memberi dan meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan untuk berkompetisi dalam meraih kesuksesan hidup.¹

Pendidikan adalah proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian (P4) sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Dengan kata lain, manajemen merupakan proses mengkoordinir kegiatan agar efektif dan efisien melalui orang lain.²

Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan ada banyak faktor salah satunya strategi yang bisa digunakan untuk mengimplementasikannya. Salah satu faktor

¹ Beni S, Ambarjaya, *Psikologi Pendidikan dan Pengajaran*, (Bandung: Caps, 2012), h. 5-6

² Murni Yanto, “Manajemen Sekolah Dalam Pengelolaan Kegiatan Guru Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar,” *ESTETIK : Jurnal Bahasa Indonesia* 3, no. 1 (2020): h. 5

yang mempengaruhi mutu pendidikan adalah proses pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bisa dilakukan dari berbagai aspek diantaranya adalah proses belajar mengajar.³

Pendidikan merupakan proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya dalam masyarakat dimana dia hidup, proses sosial dimana orang dikontrol, sehingga kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimal.⁴ Masalah pendidikan adalah masalah yang sangat penting dalam kehidupan manusia, bahkan kehidupan suatu bangsa dan negara serta kualitas sumber daya manusia dalam suatu negara serta kualitas sumber daya manusia dalam suatu negara ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan di negara itu.⁵

Keberhasilan seorang guru dalam mengajar ditentukan bagaimana proses belajar ini berlangsung. Seorang guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang efektif. Sedangkan siswa dituntut aktif dalam proses belajar mengajar baik itu dalam segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kegiatan belajar mengajar merupakan langkah awal yang dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam suatu pendidikan di sekolah. Karena keberhasilan siswa dalam pendidikan sangat bergantung pada kinerja dari proses belajar mengajar.⁶

Bahasa adalah alat perantara untuk berkomunikasi dengan orang lain menggunakan suatu sistem simbol dalam menyatakan perasaan, pikiran, serta

³ Sudjana, Sugihartono, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2002), h. 80-81

⁴ Murni Yanto, "Manajemen Mutu Pendidikan Anak Usia Dini Wijaya Kusuma Rejang Lebong," *Zuriah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2020): h. 97

⁵ Dina Astina, "Dina Astina" (2021).

⁶ Nepri Istikomah, "Nepri Istikomah" (2020)., "Skripsi", h. 3

keinginan yang diharapkan.⁷ Oleh karena itu sebelum merangkai sebuah kalimat kita harus mengetahui dulu berbagai macam kosakata yang ada di dunia ini, sehingga dengan banyaknya kosakata yang kita pahami maka semakin bagus kalimat yang dapat kita rangkai.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa pengantar pendidikan di semua jenis jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, menengah hingga pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar khususnya sekolah dasar yaitu mempercepat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi karena bahasa Indonesia merupakan sarana berpikir untuk menumbuh kembangkan cara berpikir logis, sistematis, dan kritis. Sekolah dasar mempunyai tujuan meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis.⁸

Dalam proses belajar mengajar masih dijumpai bahwa siswa mengalami kesulitan belajar khususnya dalam belajar Bahasa Indonesia kenyataan inilah yang harus ditangani dan dipecahkan. Kesulitan belajar merupakan suatu kondisi alam proses belajar mengajar ditandai dengan hambatan-hambatan tertentu dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan. Kesulitan belajar siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal seperti: fisiologi, faktor sosial. Selain itu, terdapat pula kesulitan dalam belajar bahasa Indonesia

⁷ Riri Delfita, *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Gambar dalam Bak Pasir di Taman Kanak-Kanak Bina Anaprasa Mekar Sari Padang*, Jurnal Pesona PAUD, Vol.1, No, 2012, h. 5

⁸ Murni Yanto, *Strategi Guru Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Negeri 45 Curup*, Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat 6, no. 2 (2017), <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/manhaj/article/view/743>.

seperti (1) kesulitan dalam mencerna bacaan.⁹ Sekolah merupakan lembaga publik yang mempunyai tugas untuk memberikan pelayanan kepada publik, khususnya pelayan untuk peserta didik yang menuntut pendidikan.¹⁰

Banyak jenis permainan yang beredar di masyarakat, dari permainan yang murah meriah sampai yang paling mahal, dari yang tradisional sampai yang modern. Semua jenis permainan ini dapat menimbulkan dampak positif dan negatif. Salah satunya adalah permainan tradisional ABC Lima Dasar, permainan ini dapat meningkatkan kecepatan dan ketangkasan siswa.

Penggunaan ABC lima dasar merupakan suatu ragam permainan tradisional yang sangat populer bagi anak-anak era 1990-an. Permainan ABC Lima Dasar ini dilakukan dalam bentuk permainan kata, yaitu menebak nama buah, benda, hewan, tempat, atau nama dari tokoh-tokoh misalnya nama artis, pahlawan, dan lain-lain. Permainan ABC Lima Dasar ini tidak membutuhkan biaya ataupun alat kecuali hanya menggunakan hari-jari tangan saja. Permainan ini juga dapat dimainkan oleh perempuan dan laki-laki.

Berdasarkan observasi awal yaitu pada tanggal 4 April 2022 di SDN 72 Rejang Lebong bahwa pada siswa kelas II itu masih kurang perbendaharaan kosakata nya dan berdasarkan wawancara pada salah satu guru di sana yaitu ibu Mimin Tarsih, S.Pd juga menyatakan bahwa siswa kelas II masih kurang perbendaharaan kosakata. Oleh karena itu saya menggunakan salah satu permainan tradisional yaitu

⁹ Murni Yanto, "Persepsi Mahasiswa PAUD Terhadap Pentingnya Kemampuan Entrepreneurship Dalam Kesiapan Menghadapi Tantangan Di Era Digital," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 283–291.

¹⁰ Siswanto Siswanto, "Manajemen Sarana Prasarana Mutu Pembelajaran Di Smk Negeri 1 Rejang Lebong," *Journal Evaluasi* 5, no. 1 (2021): 166.

permainan ABC Lima Dasar untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata siswa di SDN 72 Rejang Lebong. Karena dengan adanya permainan ini membuat siswa lebih semangat lagi untuk mengenal berbagai macam kosakata yang ada di dunia ini. Kemudian dilakukan penelitian selama 3 bulan yaitu dimulai pada tanggal 31 Mei 2023 sampai 30 Agustus 2023.

Penggunaan permainan tradisional ini merupakan upaya untuk melestarikan kearifan budaya lokal agar tidak tergeser oleh permainan modern. Bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak-anak kapan pun, di mana pun, dan dalam kondisi apa pun. Anak-anak selalu bermain dengan penuh kegembiraan, melalui permainan inilah mereka merasa bebas tanpa tekanan. Secara tidak langsung dengan bermain permainan ABC lima dasar ini mereka dapat menyerap unsur-unsur pembelajaran dalam bentuk permainan.¹¹

Tujuan pembelajaran penggunaan ABC lima dasar adalah untuk meningkatkan kosakata siswa. Kosakata merupakan salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah yang menempati peran yang sangat penting sebagai dasar peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran bahasa Indonesia dan penguasaan materi pelajaran lainnya.¹² Diantara keterampilan berbahasa tersebut meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Membaca dan menyimak merupakan aspek reseptif atau penyerapan, sedangkan menulis dan berbicara merupakan aspek produktif. Keterampilan berbahasa bermanfaat dalam melakukan

¹¹ E Febryana, *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Melalui Permainan Tradisional ABC Lima Dasar pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 1 Ar-Rahman MI Ma'ari Setono*, 2019, h. 15

¹² Utami Dewi Pramesti, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang*, dalam *Jurnal Puitika*, Vol. 11 No. 1, 2015, h. 83

interaksi komunikasi dalam masyarakat. Banyak sekali profesi dalam kehidupan bermasyarakat yang keberhasilannya, antara lain bergantung pada tingkatan keterampilan berbahasa yang dimilikinya, misalnya profesi sebagai jaksa, pengacara, guru, wartawan, dan lain-lain.¹³

Penguasaan kosakata merupakan penopang kemampuan seorang peserta didik dalam keterampilan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Peserta didik yang memiliki kemampuan penguasaan kosakata akan lebih memiliki kompetensi berbahasa daripada mereka yang kurang memiliki kemampuan penguasaan kosakata. Dengan demikian, kosakata sangat penting dalam meningkatkan kompetensi berbahasa Indonesia peserta didik. Kemampuan penguasaan kosakata juga dapat meningkatkan kecerdasan mereka.¹⁴

Siswa kelas rendah, khususnya kelas 2 adalah tahap yang masih senang bermain dan ingin berinteraksi dengan teman sekitarnya. Untuk itu seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam membuat para siswa antusias dalam proses pembelajaran, salah satunya itu menggunakan permainan ABC lima dasar. Permainan ABC lima dasar di dalamnya juga terdapat nyanyian yang dapat membuat peserta didik lebih antusias dalam setiap pembelajaran.

Sesuai dengan pokok permasalahan yang sudah dijelaskan, maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “**Pengaruh Permainan**

¹³ Yeti Mulyati, *Modul 1 Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2015), h. 17

¹⁴ Syamsurizal, *Penguasaan Kosakata Siswa SD di Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu*, Jurnal Batra, Vol 6, Nomor 2 Desember 2020, h. 67

ABC Lima Dasar untuk Meningkatkan Kosakata Siswa di SDN 72 Rejang Lebong.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat ditentukan identifikasi masalahnya yaitu:

1. Perbendaharaan kosakata siswa masih kurang
2. Siswa belum lancar berbicara dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar.

C. Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup yang terlalu luas maka peneliti membuat fokus masalah terlebih dahulu untuk memudahkan proses penelitian. Fokus masalah ini membahas tentang bagaimana cara seorang guru untuk meningkatkan kosakata siswa itu dengan permainan tradisional ABC Lima Dasar. Adapun peneliti memilih di kelas II dengan materi Bahasa Indonesia.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses penerapan permainan ABC Lima Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 72 Rejang Lebong untuk meningkatkan kosakata siswa?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SD Negeri 72 Rejang Lebong antara kelas eksperimen dan kelas kontrol?

3. Bagaimana pengaruh penerapan permainan ABC Lima Dasar untuk meningkatkan kosakata siswa di SDN 72 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana proses penerapan permainan ABC lima dasar untuk meningkatkan kosakata siswa pada siswa kelas II di SDN 72 Rejang Lebong.
2. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas II SDN 72 Rejang Lebong antara kelas eksperimen dan kontrol.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan permainan ABC Lima Dasar untuk meningkatkan kosakata siswa di SDN 72 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai informasi untuk masyarakat luas dalam penggunaan ABC Lima Dasar, dan dapat dijadikan penelitian ini sebagai acuan untuk bahan kajian mengenai penggunaan ABC Lima Dasar sebagai permainan tradisonal, serta dapat menambah koleksi penelitian ilmiah di perpustakaan. Serta diharapkan dapat menjadi sumbangan wawasan bagi semua pendidik dan pihak terkait dalam rangka meningkatkan

kemampuan perbendaharaan kosakata bahasa siswa melalui permainan tradisional ABC Lima Dasar.

2. Secara praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai wawasan untuk menambah pengetahuan dalam proses meningkatkan kosakata siswa.

b. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan pemanfaatan permainan ABC Lima Dasar sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata pada siswa.

Dapat memberi informasi atau sumbang pikiran tentang penggunaan ABC lima dasar untuk meningkatkan kosa kata siswa.

c. Bagi pembaca

Sebagai referensi ilmiah bagi para pembaca, sehingga dapat digunakan sebagai kajian yang lebih lanjut.

BAB II

TEORI PENELITIAN

A. Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Bermain juga dapat diartikan sebagai sarana sosialisasi yang dapat memberi anak kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.¹⁵ Bermain merupakan kebutuhan anak yang harus di penuhi. Sebagian besar aktivitas anak-anak adalah bermain. Karena bermain dan anak sangat erat kaitannya satu sama lain.

Bermain sangat penting bagi perkembangan anak pada semua fase perkembangan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan imajinasi (bermain simbolis) dapat mengembangkan berbagai kemampuan, termasuk daya ingat, kerja sama, kreativitas, serta penerimaan kosakata, persahabatan, dan pengendalian diri.¹⁶

Jadi berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan yang dapat menimbulkan perasaan senang, gembira, dan bahagia. Bagi anak-anak bermain merupakan aktivitas karena ingin bukan karena harus memenuh tujuan atau keinginan orang lain. Bermain

¹⁵ Zulvia Trinova, "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik," *Al-Ta lim Journal* 19, no. 3 (2012): 209–215.

¹⁶ Aris Priyanto, *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*, Jurnal Ilmiah Guru, Vol, No. 02/Tahun XVIII/November 2014, h. 46

juga tidak harus memerlukan konsentrasi yang penuh ataupun serius karena bermain sifatnya adalah menyenangkan.

Bermain juga bukanlah aktivitas yang kaku, karena dalam bermain banyak menimbulkan efek yang positif bagi pemainnya yaitu membuat pemainnya tersenyum dan tertawa karena membawa efek yang positif tadi dan menikmati apa yang mereka lakukan.

2. Tahapan Bermain

Menurut Sofia Hartati ia membagi tahapan bermain di bagi menjadi tiga tahap, yaitu:

- 1) *Exploration Play* (0 – 2 tahun), dalam tahap ini anak sudah mulai timbul rasa keingin tahuannya untuk menjelajahi dunia sekitar dan dirinya sendiri. Anak akan bergerak ke sana ke mari hanya untuk memuaskan rasa ingin tahunya, di lakukan tanpa aturan serta tujuan yang jelas.
- 2) *Competency Play* (3-6 tahun), adalah tahap anak melakukan aktivitas dengan cara meniru orang lain yang dilihatnya. Pada tahap ini anak sudah mulai mampu untuk mencapai tingkat keterampilan tertentu, misalnya cara memegang pensil.
- 3) *Achievement Play* (7 – 10 tahun) adalah tahap bermain dimana anak sudah mulai melakukan kegiatan bermain yang sifatnya kompetitif.

Kegiatan ini dilakukan karena anak sudah ingin menunjukkan prestasinya.¹⁷

Jadi berdasarkan penelitian tersebut maka dapat disimpulkan tahapan bermainnya yaitu, *Achievement Play* (7-10 tahun) yang dimana disini memilih kelas II yaitu umur 7-8 tahun.

3. Ciri-ciri Bermain

Bermain merupakan salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain dikatakan medium karena anak mencobakannya dan tidak hanya di dalam fantasinya saja, tetapi nyata aktivitas yang dilakukan. Bagi seorang anak, bermain adalah aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain. Bermain memiliki ciri-ciri yang khas yang membedakannya dari kegiatan lain. Kegiatan bermain pada anak-anak memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Bermain selalu menyenangkan (*pleasureable*), menikmati atau menggembirakan (*enjoyable*).
- 2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah intrinsik dari diri anak.
- 3) Bermain bersifat spontan dan sukarela, bukan karena terpaksa.
- 4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta sesuai peran dan gilirannya masing-masing.
- 5) Bermain bersifat fleksibel, anak dapat dengan bebas memilih dan beralih ke kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan.

¹⁷ Ibid. h. 47

Adakalanya anak berpindah-pindah dari satu kegiatan bermain ke kegiatan bermain lainnya yang tidak terlalu lama.¹⁸

4. Manfaat Bermain

Ada 5 (lima) manfaat nyata dari bermain, yaitu manfaat motorik, afektif, kognitif, spiritual, dan keseimbangan. Manfaat motorik merupakan manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada fisik/jasmani anak. Biasanya aspek ini berhubungan dengan unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu. Manfaat afektif adalah manfaat mainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Unsur-unsur yang mencakup dalam kelompok ini antara lain insting atau naluri, perasaan, sifat atau karakter, emosi, watak, maupun kepribadian seseorang. Manfaat kognitif adalah manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak. Biasanya ini berhubungan dengan kemampuan imajinasi, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.¹⁹

Jadi berdasarkan pemaparan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat menimbulkan perasaan bahagia, senang, maupun gembira pada seseorang khususnya pada anak-anak. Bermain juga sangat penting bagi anak-anak karena dengan adanya bermain membuat anak-anak tidak mudah stres dan bosan.

¹⁸ Aris Priyanto, *Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*, Jurnal Ilmiah Guru, Vol, No. 02/Tahun XVIII/November 2014, h. 47

¹⁹ Trinova, "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik." h. 211

Bermain dan belajar merupakan satu kesatuan yang saling keterkaitan antar satu sama lain pada anak-anak terutama anak yang berusia 3-7 tahun. Oleh karena itu seorang guru haruslah mempunyai cara bagaimana menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan cara bermain.

B. ABC Lima Dasar

1. Pengertian ABC Lima Dasar

Permainan ABC Lima Dasar adalah bentuk permainan kata yang bisa mengasah atau menambah kosakata pada siswa, yaitu menebak nama hewan, benda, atau nama dari tokoh-tokoh misalnya pahlawan, artis, dan yang lainnya. Sesuai dengan persetujuan bersama para pemain di awal sebelum permainan dimulai. Permainan ini biasanya dilakukan atau dimainkan untuk mengisi waktu luang dan juga bisa untuk melatih pengetahuan umum para pemainnya.²⁰

ABC Lima Dasar adalah permainan tradisional yang berasal dari Jawa Tengah Indonesia. Permainan ini adalah sebuah permainan yang mengaktifkan kosakata siswa terhadap kategori kata-kata yang akan dimainkan karena semua pemain akan berlomba-lomba permainan yang membutuhkan kecerdasan dan ketangkasan. Permainan ini ada sejak era tahun 1990an. Permainan ini tidak menggunakan alat atau benda khusus untuk memainkannya. Hanya saja kita membutuhkan 10 jari-jari tangan sebagai perhitungannya. Jika lambat maka akan siap-siap mendapatkan hukuman. Permainan ABC Lima Dasar ini dimainkan oleh dua orang atau lebih dan permainan ini juga bisa dimainkan

²⁰ Luvi Wulandari, *Permainan Tradisional ABC Lima Dasar di Indonesia*, diakses pada tanggal 2 Februari 2023 pukul 10.47

oleh laki-laki maupun perempuan.²¹

2. Langkah-langkah permainan ABC Lima Dasar

- 1) Permainan ABC Lima Dasar dapat dimulai jika para pemainnya sudah berkumpul dan berbentuk lingkaran. Setelah berbentuk lingkaran para pemain menepakati atau menentukan nama apa yang akan ditebak oleh para pemain bisa nama benda, hewan, tokoh-tokoh pahlawan dan lain-lain.
- 2) Setelah ditentukan oleh para pemain, misalnya menyebut nama hewan, maka pemain berkumpul dan bersiap mengumpulkan tangannya lalu bersama-sama menyebutkan "ABC pasang berapa" dan semua pemain harus menunjukkan atau meletakkan jarinya sesuai keinginan masing-masing.
- 3) Kemudian salah satu perwakilan dari pemain tadi menghitung jari para pemain termasuk jari pemain yang menghitung tadi dan ia menyebutkan alphabet A, B, C, D, E, F, G, H, I, sdt. Samapi kepada jari pemain terakhir misal jatuh pada huruf "K", maka pemain berlomba-lomba dan secepat-cepatnya menyebutkan nama hewan yang hurufnya berawalan huruf "K". dan jika pemain yang tidak bisa menjawab nama buah yang benar maka pemain itu di hukum oleh pemain yang bisa menyebutkan nama hewan tadi dengan benar dan tepat yaitu dengan cara meletakkan

²¹ Ellan Fanhas, Permainan Tradisional Nusantara Dan Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Indonesian Parenting* (2020), h.99

tanggannya di bawah dan di sentil/sentik oleh pemain yang menang.

- 4) Lalu pemain dilanjutkan dengan mengulang permainan yang dimulai dari huruf yang terakhir tadi disebut yaitu “K”, L, M, N, O, P, dst. Sampai terakhir begitu juga seterusnya.
- 5) Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ABC Lima Dasar
 - 1) Melatih kecerdasan
 - 2) Pengetahuan umum
 - 3) Kejujuran siswa.²²

Jadi berdasarkan pemaparan penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa permainan ABC Lima Dasar adalah suatu permainan tradisional yang ada sejak zaman dahulu. Permainan ABC Lima Dasar ini tidak menggunakan alat ataupun media, permainan ABC Lima Dasar hanya menggunakan 10 jari-jari tangan sebagai alat permainannya. Permainan ABC Lima Dasar ini bisa dimainkan dengan 2 orang atau lebih.

Adapun peraturan permainan ABC Lima Dasar ini yaitu sebelum memulai permainan di tentukan terlebih dahulu mau menyebutkan nama apa, misalnya bisa menyebutkan nama hewan, nama negara, nama artis dan lainnya. Misalnya kita akan bermain menyebutkan nama hewan , setelah itu

²² Sigit Ade Nugroho, *ABC Lima Dasar*, diakses pada tanggal, Sabtu 06 Januari 2022 Pukul 21.45

masing-masing orang akan menyebutkan “ABC pasang berapa” kemudian masing-masing orang akan meletakkan jari-jari terserah pasang jari berapa saja. Kemudian salah satu dari pemain tadi menyebutkan jari-jari teman-temannya di mulai dari huruf A sesuai jari-jari yang teman-temannya pasang tadi.

Misalnya sampai huruf K, nah masing-masing siswa menyebutkan hewan yang berawalan dari huruf K, contohnya kambing, kerbau, kelinci, kangguru, kancil, dan lain-lain. Nah jika salah satu siswa tidak bisa menyebutkan nama hewan yang berawalan dari huruf K maka ia akan kalah dan siswa yang menang atau yang bisa menyebutkan hewan berawalan huruf K tadi akan memberikan hukuman.

C. Kosakata

1. Pengertian Kosakata

Kosakata merupakan bagian yang paling penting dari suatu bahasa yang dimiliki seseorang karena kosakata ini pasti dipakai dalam sehari-hari. Dengan banyaknya kosakata membuat perbendaharaan kata kita semakin banyak. Penguasaan kosakata ini sangat penting terkait kemampuan seseorang dalam berkomunikasi secara verbal. Karena dengan banyaknya kosakata yang dimiliki seseorang bisa membuat atau menggunakan bahasa yang lebih variasi dan menarik.

Semakin banyak kosakata yang dikuasai oleh seseorang, akan semakin tinggi pula kemampuan orang tersebut dalam memilih kata-kata yang akan digunakan untuk berkomunikasi dengan seseorang dan semakin tinggi juga keterampilan atau kemampuan berbahasa.

Penguasaan kosakata merupakan penunjang kemampuan seorang peserta

didik dalam keterampilan berbahasa, baik secara tertulis maupun lisan. Peserta didik yang mempunyai kompetensi berbahasa daripada mereka yang kurang memiliki kemampuan penguasaan kosakata. Demikian, kosakata memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia sebagai alat komunikasi dan juga dapat meningkatkan kecerdasan mereka.²³

Salah satu materi pembelajaran bahasa adalah pembelajaran kosakata. Kosakata merupakan sebagai salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah yang menempati peran yang sangat penting sebagai dasar peserta didik untuk menguasai suatu materi pembelajaran Bahasa Indonesia dan penguasaan mata pelajaran lainnya.²⁴ Maka dari itu permainan tradisional ABC Lima Dasar yang mengedukatif ini dapat melatih kemampuan ketepatan pengucapan kosakata bahasa anak agar tidak gagal dalam berkomunikasi.

Kosakata atau perbendaharaan kata merupakan jumlah seluruh kata dalam suatu bahasa dan juga kemampuan kata-kata yang diketahui dan digunakan seseorang dalam menulis maupun berbicara. Menurut Darmiyati kosa kata merupakan ujaran yang mewakili suatu gagasan atau konsep. Sedangkan menurut Nurgiyantoro berpendapat bahwa kosa kata adalah kata, perbendaharaan kata, leksikon yang dimiliki oleh suatu bahasa.²⁵ Pemahaman suatu bacaan tergantung

²³ Syamsurizal, *Penguasaan Kosakata Siswa SD di Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu*, Jurnal Batra, Vol 6, Nomor 2 Desember 2020, h. 66-67

²⁴ Utami Dewi Pramesti, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang*, dalam Jurnal Puitika, Vol. 11 No. 1, 2015, h. 83

²⁵ Guntur Kadarusman and Bambang Eko Hari Cahyono, *Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Ajaib Dengan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Tunarungu Kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan*

kemampuan menguasai kosakata yang digunakan oleh seorang penulis, jika dalam membaca anak menjumpai kata dan mengatakan tidak memahi kata tersebut, maka pemahaman kosakata anak yang bersangkutan kurang atau sedikit.

Penguasaan kosakata yang dimiliki seseorang sangat berpengaruh pada kemampuan memahami sesuatu. Kosakata yang dimiliki semakin lama semakin bertambah sesuai dengan pendidikan atau pengetahuannya, sesuai dengan tingkat intelektualnya. Kosakata ini merupakan bagian yang saling berhubungan dengan 4 keahlian yaitu berbicara, mendengar, membaca, dan menulis.²⁶ Oleh karena itu jika kita mempelajari sebuah bahasa harus memiliki terlebih dahulu kosakata yang banyak agar komunikasi yang terjadi dapat berjalan lancar. Dengan adanya perbendaharaan kosakata ini membuat kita lebih mudah dalam berkomunikasi.

2. Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Penguasaan Kosakata

Adapun faktor yang mempengaruhi tingkat penguasaan kosakata seseorang yaitu: (1) latar belakang pendidikan/pengetahuan, (2) usia, (3) keaktifan, (4) banyak sedikitnya referensi/buku yang dibaca, dan (5) lingkungan. Tingkatan kosakata seseorang sangat dipengaruhi oleh tingkat pendidikannya, dengan semakin tinggi pendidikannya maka semakin baik dan luas keterampilan berbahasanya.²⁷

3. Indikator kosakata

Indikator pencapaian penguasaan kosakata bahasa Indonesia :

Kabupaten Madiun, Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya 2, no. 1 (2018): 61. h. 62-63

²⁶ Ibid, h. 63

²⁷ Kadarusman and Cahyono, "Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Ajaib Dengan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Tunarungu Kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan Kabupaten Madiun." h. 63

- a. Menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta
- b. Melengkapi kalimat dengan kata yang sesuai dengan makna yang diminta
- c. Melengkapi cerita dengan kata yang sesuai
- d. Menyebutkan kata sesuai gambar yang diperlihatkan²⁸

Penguasaan kosakata bahasa Indonesia, dapat diketahui dari indikator-indikator yang terkait. Penguasaan kosakata di Indonesia ada lima unsur yaitu, penguasaan makna, afiksasi, kelas kata, bentuk kata baku, dan bentuk tidak baku.²⁹ Jadi indikator kosakata adalah pencapaian atau penilaian penguasaan kosakata yang akan di capai peserta didik.

D. Kajian Penelitian yang Relevan

Relevan dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) adalah kait-mengait, bersangkut-paut, berguna secara langsung.³⁰ Jadi penelitian relevan adalah penelitian terdahulu yang mempunyai keterkaitan antara topik dan judul penelitian, yang ingin diteliti dengan pokok permasalahan yang sama penelitian yang kita lakukan. Penelitian yang relevan dengan Penerapan Permainan ABC Lima Dasar untuk Meningkatkan kosakata Siswa yaitu:

- 1) Elga Febriyana, 2019. Peningkatan Keterampilan Berbahasa Melalui Permainan Tradisional ABC Lima Dasar pada Permainan Tradisional ABC

²⁸ Desiana Wahyu Utami, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Media Papan Selip" (2014).

²⁹ Atikah Mumpuni and Agus Supriyanto, *Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar, Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 29, no. 1 (2020): h.89.

³⁰ Ebta Setiawan, *Relevan Dalam KBBI* <https://kbbi.web.id/relevan> (di akses pada 3 April 2023).

Lima Dasar pada Pembelajaran Tematik di Kelas 1 Ar-Rahman MI Ma'arif Setono Tahun Pelajaran 2018/2019. Hasil penelitian dan analisis tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional ABC Lima Dasar dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa pada pembelajaran tematik di kelas 1 Ar-rahman MI Ma'rif Setono tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dilihat dari data hasil penelitian yang diperoleh, keterampilan berbahasa secara keseluruhan dengan presentase pada siklus I sebanyak 18% siswa (67%) dengan rincian keterampilan berbicara 37%. Keterampilan membaca 78%, dan keterampilan menulis 70%. Pada siklus II naik menjadi 27 siswa (100%) dengan rincian keterampilan berbicara 93%, keterampilan membaca 100%, dan keterampilan menulis 100%. Sedangkan nilai rata-rata keterampilan berbahasa pada siklus I 76,3 dan naik menjadi 89,1 pada siklus ke II.³¹

Pada penelitian ini peneliti mengukur keterampilan berbahasa melalui permainan ABC Lima Dasar adapun hasilnya yaitu naik dimana nilai rata-rata keterampilan berbahasa pada siklus I 76,3 dan naik menjadi 89,1 pada siklus ke II. Sedangkan pada penelitian skripsi ini meneliti bagaimana meningkatkan perbendaharaan kosakata melalui permainan ABC Lima Dasar.

- 2) Muhammad Muzarkasi, 2016. Penerapan Permainan ABC 5 Dasar dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SDN 1 Kuripan Utara Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil dari penelitian skripsi tersebut

³¹ Febryana, "Peningkatan Keterampilan Berbahasa Melalui Permainan Tradisional ABC Lima Dasar Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 1 Ar-Rahman Mi Ma'ari Setono Tahun"h, 198

dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ABC 5 Dasar yang optimal dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa SDN 1 Kuripan Utara. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan membaca permulaan pada indikator pelafan yaitu rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,00 pada siklus I dan meningkatkan pada siklus II menjadi 3,54. Pada indikator kelancaran rata-rata skor yang diperoleh adalah 7,72 pada siklus I dan meningkatkan pada siklus II menjadi 3,18. Pada indikator intonasi rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,27 pada siklus I dan meningkatkan pada siklus II menjadi 2,45. Sedangkan pada indikator keberanian rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,54 pada siklus I dan meningkatkan pada siklus II menjadi 3,81 dari skor maksimal 4,00. Adapun hasil belajar membaca permulaan siswa, sebelum pemberian tindakan ketuntasan klasikal hasil tes membaca permulaan siswa sebesar 62,7 dan pada siklus I meningkat menjadi 63,6% dan 72,1 pada rata-rata nilai tes membaca siswa. Dan hasil tes membaca siswa semakin meningkatkan pada siklus II yaitu 81,8% dalam ketuntasan klasikal dan rata-rata nilai tes membaca siswa adalah 81,2. Penerapan permainan ABC 5 Dasar yang dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1. SDN 1 Kuripan Utara yaitu membagi siswa menjadi dua kelompok, meminta perwakilan kelompok untuk bermain, menghitung jari berdasarkan alfabet, mencari kartu huruf, mencari suku kata, membaca kata dan membaca kalimat yang disusun dari kartu serta memberikan poin kepada kelompok pemenang

pada setiap sesi.³² Pada penelitian ini peneliti mengukur peningkatan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I melalui permainan ABC Lima Dasar. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu pada siklus I meningkatkan menjadi 63,6% dan 72,1 pada rata-rata nilai tes membaca siswa. Dan hasil tes membaca siswa semakin meningkatkan pada siklus II yaitu 81,8% dalam ketuntasan klasikal dan rata-rata nilai tes membaca siswa adalah 81,2. Sedangkan pada skripsi ini mengukur perbendaharaan kosakata siswa melalui permainan ABC Lima Dasar.

- 3) Ita Mustikawati, 2013. Penerapan Permainan ABC Lima Dasar untuk mengembangkan kecerdasan Linguistik Anak Kelompok B di TK Cendekia Agung “Al Muttaqien” Kota Malang. Dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan ABC Lima Dasar untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak kelompok B di TL Cendekia Agung “Al Muttaqien” Kota Malang. Dan apakah penerapan permainan ABC Lima Dasar ini dapat mengembangkan kecerdasan permainan ABC Lima Dasar tersebut dapat mengembangkan kecerdasan linguistik anak. Dari hasil penelitian bahwa belajar anak dalam memahami simbol huruf, menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal sama, dan menyusun kalimat sederhana mengalami peningkatan. Pada pratindakan anak yang telah dinyatakan tuntas sebanyak 2 anak dari 16 anak

³² Muhamad Muzarkasi, *Penerapan Permainan ABC 5 Dasar Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN 1 Kuripan Utara Tahun Ajaran 2015/2016*, (2016). h, 11

dengan presentase keberhasilan kelas 12,5%. Kemudian dapat meningkatkan menjadi 10 anak yang tuntas dengan presentase keberhasilan kelas 62,5% pada siklus 1. Karena belum mencapai keberhasilan yang diharapkan sehingga perlu dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II diperoleh 13 anak yang tuntas dengan presentase 81,25%.³³

Pada penelitian ini peneliti mengukur bagaimana mengembangkan kecerdasan Linguistik Anak TK melalui permainan ABC Lima Dasar. Adapun hasil dari penelitiannya yaitu, ada pratindakan anak yang telah dinyatakan tuntas sebanyak 2 anak dari 16 anak dengan presentase keberhasilan kelas 12,5%. Kemudian dapat meningkatkan menjadi 10 anak yang tuntas dengan presentase keberhasilan kelas 62,5% pada siklus 1 dan pada siklus II naik menjadi 81,25%.

E. Kerangka Berpikir

Permainan tradisional ABC Lima Dasar adalah permainan tebak kata yang huruf depan kata yang harus ditebak berasal dari hitungan alfabet atas jari yang ditunjukkan anak-anak, peneliti akan melakukan pengamatan di mulai dari penerapan permainan tradisional tersebut, dalam penerapan permainan tradisional terdapat perencanaan untuk menerapkannya.

Penulis akan mengamati penerapan permainan ABC Lima Dasar ini di kelas II SDN 72 Rejang Lebong. Sebelum penerapan permainan tradisional ini, peserta

³³ Ita Mustikawati, *Penerapan Permainan ABC Lima Dasar untuk Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Kelompok B di TK Cendekia Agung "Al Muttaqien" Kota Malang*, Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Prodi Kependidikan Sekolah Dasar & Prasekolah Universitas Negeri Malang, 2013

didik diminta mengucapkan kosakata sesuai dengan permainan ABC Lima Dasar yaitu nama buah, hewan, atau nama kota yang telah diberikan oleh penulis, lalu permainan tradisional ABC Lima Dasar diterapkan, setelahnya peserta didik diminta mengucapkan kosakata tersebut.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara yang dapat disimpulkan dari permasalahan penelitian, sampai terjawab melalui pembuktian data yang terkumpul.³⁴

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis alternatif (H_a) : hipotesis alternatif yaitu hipotesis yang dirumuskan untuk menjawab permasalahan dengan menggunakan teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian dan belum berdasarkan fakta serta dukungan data yang nyata di lapangan. Dalam penelitian ini hipotesis kerjanya adalah adanya penerapan permainan ABC Lima Dasar di SDN 72 Rejang Lebong.
2. Hipotesis nihil (H_0) : Hipotesis nol atau hipotesis nilai yaitu pernyataan tidak ada hubungan, pengaruh, atau perbedaan antara parameter dengan statistik. Dalam penelitian ini hipotesis nol adalah tidak ada penerapan permainan ABC Lima Dasar untuk meningkatkan kosakata siswa di SDN 72 Rejang Lebong

³⁴ Suharsimi Arikunto, *Produser Penelitian Suatu Pengantar Praktis*, (Jakarta: Bina Aksara, 2011), hlm. 54

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Kuantitatif adalah jenis penelitian yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini, dengan metodologi yang diterapkan ialah metode eksperimen.. Menurut Sugiyono penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk memastikan kegiatan penelitian dalam keadaan terkendali serta mencari pengaruh tertentu pada situasi yang berbeda.³⁵ Penelitian ini menggunakan pre-eksperimental dengan desain *one grup pretest-posttest*. Dimana tidak ada kelompok kontrol yang digunakan dalam penyelidikan ini. Jadi penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang mengumpulkan data-data yang bersifat numerik atau angka.

Penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* untuk desain kuasi-eksperimennya. Desain ini hampir sama dengan *pretest and posttest control group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok control dibandingkan namun sampel di ambil secara tidak acak. Dua kelompok yang ada diberi pretest kemudian diberi perlakuan dan terakhir diberi posttest.³⁶

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji kemampuan awal (pretest) ke siswa kelas II (Dua) SDN 72 Rejang Lebong yang berjumlah 15 siswa. Kemudian tes kemampuan akhir (posttest) setelah diberikan treatment (perlakuan). Siswa

³⁵ Sugiyono, Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung, Alfabeta, 2014), h. 6

³⁶ Rukminingsih, dkk, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), hlm. 51

kelas II (Dua) SDN 72 Rejang Lebong merupakan kelas eksperimen. Kemudian adapun kelas kontrolnya memakai siswa yang ada di II (Dua) SDN 72 Rejang Lebong tadi yang berjumlah 15 orang juga. Jadi jumlah seluruh kelas II (Dua) SDN 72 Rejang Lebong adalah 30 orang. Peneliti membagi kelas tersebut menjadi 2 siswa. Kelas eksperimen merupakan kelas yang akan di berikan treatment (perlakuan) menggunakan permainan ABC lima dasar, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang di berikan treatment (perlakuan) menggunakan buku ajar siswa dalam menjelaskan tema 2 subtema 2.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

| Kelompok | <i>Pretest</i> | Perlakuan | <i>posttest</i> |
|-----------------|-----------------------|------------------|------------------------|
| KE | O1 | X1 | O2 |
| KK | O3 | X2 | O4 |

Keterangan:

KE : Kelompok Eksperimen

KK : Kelompok Kontrol

O1 dan O3 : Pemberian pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

O2 dan O4 : Pemberian posttest kelompok eksperimen dan kelas kontrol.

X1 : Pembelajaran menggunakan permainan ABC lima dasar

X2 : Pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Langkah-langkah desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* sebagai berikut:

1. Memilih subjek yang mempunyai latar belakang sama (homogen) melalui pemilihan secara non-random.
2. Setiap subjek ditugaskan dimasukkan ke kelompok eksperimen atau ke kelompok kontrol.
3. Memberikan pretest untuk memperoleh skor O1 dan O2 pada kelompok eksperimen dan kontrol.
4. Memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen.
5. Memberikan perlakuan terhadap kelompok kontrol.
6. Memberikan posttest untuk memberikan skor O2 dan O4 pada kelompok eksperimen dan kontrol.
7. Dengan menggunakan metode statistika dicari perbedaan antara rata-rata nilai pretest dan posttest, baik dari kelompok eksperimental maupun kelompok kontrol.³⁷

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Lokasi penelitian ini dan akan di jadikan tempat penelitian sekaligus tempat memperoleh data penelitian adalah dilakukan di kelas II SDN 72 Rejang Lebong pada tanggal 25 April 2022.

³⁷ Rukminingsih, Dkk, *Metode Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), hlm. 52

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap bulan Juni tahun ajaran 2023/2024.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁸ Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain/ populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Jadi populasi adalah analisis menggambarkan berbagai karakteristik subjek penelitian untuk kemudian menentukan pengambilan sampel atau semua objek yang akan diteliti. Berdasarkan pemahaman tersebut, maka penentuan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 72 Rejang Lebong.

Tabel 3. 2 Populasi penelitian
Data Siswa dan Siswi Kelas II SDN 72 Rejang Lebong

| No | Kelas | Jumlah |
|--------|----------|--------|
| 1 | Kelas II | 30 |
| JUMLAH | | 30 |

³⁸ Ibid, h. 117

2. Sampel

Sugiyono berpendapat bahwa sampel itu sendiri adalah suatu bagian dari nilai dan karakteristik populasi. Sampel disini akan menjadi perwakilan dari populasi.³⁹ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada poplasi, misalnya mengingat karena besarnya populasi serta keterbatasan peneliti sendiri dalam hal biaya dan waktu serta tenaga untuk menentukan jumlah anggota sampel. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu, apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi betul-betul representatid (mewakili).⁴⁰ Jadi sampel adalah keseluruhan yang menjadi variabel yang menyangkut masalah penelitian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, mengingat jumlah keseluruhan siswa SDN 72 Rejang Lebong berjumlah 210 siswa. Serta pada penelitian menggunakan eksperimen maka penulis meneliti serta mengambil sampel dikelas II yang keseluruhannya anggota siswa sebanyak 30 orang.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan

³⁹ Moh Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h. 259

⁴⁰ Ibid, h. 62

data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁴¹

Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes sebagai instrument pengumpulan data adalah serangkaian pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.⁴² *Pretest* dan *posttest* dengan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal pilihan ganda pada mata pelajaran Bahasa Indonesia digunakan dalam metode ini untuk mengetahui dan mengumpulkan data hasil dari peningkatan kosakata siswa.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, majalah, surat kabar, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Teknik dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi data didalam rangka analisis masalah yang diteliti.⁴³ Dokumentasi digunakan oleh peneliti untuk mendukung bahan penelitiannya. Dokumentasi merupakan

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 308

⁴² Ismail Nurdin dan Sri Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial* (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), h. 200

⁴³ Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010.), h . 274

metode lain untuk memperoleh dua responden. Jenis dokumentasi yang dapat diperoleh antara lain: a) Profil sekolah, meliputi gambaran umum sekolah, sejarah berdirinya, visi, dan misi sekolah, serta struktur kepemimpinan, b) Kondisi sekolah, meliputi keadaan siswa dan guru, serta fasilitas yang tersedia.

D. Uji Instrument Penelitian

Pada dasarnya, instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Tujuan pengukuran dan teori yang mendasari pengukuran tersebut menjadi pertimbangan saat merancang instrumen penelitian.⁴⁴

1. Uji Validitas

Validitas adalah indeks yang menunjukkan apakah alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur atau menghasilkan hasil yang konsisten dengan tujuan pengukuran.⁴⁵ Teknik *korelasi pearson product moment* digunakan dalam penelitian ini.

Rumus dari teknik *korelasi pearson product moment*:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara X dan Y

N : banyaknya peserta tes

$\sum XY$: total perkalian skor item dan total

⁴⁴ I Komang Sukendra, *Instrumen Penelitian*, (Pontianak: Mahameru Press, 2020), h. 1

⁴⁵ Ibid, h. 5

$\sum X$: skor hasil uji coba atau skor yang diperoleh dari seluruh item

$\sum Y$: total skor atau skor yang diperoleh dari seluruh item

$\sum X^2$: jumlah kuadrat skor butir soal

$\sum Y^2$: jumlah kuadrat skor total

Kriteria pendekatan dengan taraf signifikansi 5% yaitu: Jika

$r_{xy} > r_{tabel}$, maka soal dinyatakan valid.

Jika $r_{xy} < r_{tabel}$, maka soal dinyatakan tidak valid. Uji validitas juga dapat dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25. Dengan kriteria pengambilan keputusan jika $r_{xy} > r_{tabel}$, maka soal dinyatakan valid dan dapat digunakan. Hasil Hitung Uji Validitas Soal Menggunakan Teknik *Korelasi Pearson Product Moment*.

Tabel 3. 3 hasil hitung uji validitas

| No | Kriteria | Nomor Soal | Jumlah Soal |
|--------|-------------|---|-------------|
| 1. | Valid | 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,15,16,17,19,21,22,23. | 20 |
| 2. | Tidak Valid | 14, 18, 20, 24, 25 | 5 |
| Jumlah | | | 25 |

Uji validitas dilakukan pada siswa kelas II di SD Negeri 72 Rejang Lebong. Hasil uji validitas diatas, dapat diketahui bahwa sebuah item dinyatakan valid jika hasil r hitung $>$ r tabel (Sig. 0,05). Untuk menentukan r tabel dapat dilihat pada tabel r *product moment* dengan jumlah data (N) = 13. Berdasarkan tabel r *product moment* pada signifikansi 5% diketahui r tabel sebesar 0,553. Sehingga:

jika hasil r hitung $>$ r tabel maka soal dinyatakan valid.

jika hasil r hitung $< r$ tabel maka soal dinyatakan tidak valid. Dari 25 item soal, 20 5 dinyatakan tidak valid dan 20 dinyatakan valid.

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda.⁴⁶ Instrument yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu/ reliabel artinya, dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Ungkapan yang mengatakan bahwa instrument harus reliabel sebenarnya mengandung arti bahwa instrument tersebut cukup baik sehingga mampu mengungkap data yang bisa dipercaya.

Teknik Kuder Richardson, juga di kenal sebagai KR, adalah salah satu yang digunakan pada penelitian ini. Instrumen yang hanya memiliki satu jawaban yang benar adalah instrumen yang dapat di uji reliabilitasnya dengan KR, KR 20 dan KR 21 adalah rumus KR yang sering digunakan.

Untuk menggunakan rumus tersebut, persyaratan instrumen tertentu harus dipenuhi untuk kedua teknik KR. Rumus KR 20 digunakan untuk mengevaluasi reliabilitas instrumen jika tidak dapat dijamin bahwa setiap pertanyaan memiliki tingkat kesukaran yang sama.

⁴⁶ A. Muri Yusuf, 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: K E N C A N A, 2014), h. 242

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

K = banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

V_t = varians total

P = proporsi subjek yang menjawab betul pada sesuatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 1)

Q = proporsi subjek yang mendapat skor 0 ($q = 1 - p$)

Pengujian reliabilitas dilaksanakan dengan menggunakan program SPSS. Dengan taraf signifikansi 5%. Apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka dianggap reliabel. Kriteria reliabilitas butir soal merujuk pada tabel 3.4 berikut:

Tabel 3. 4 kriteria reliabilitas

| Kategori | Kriteria |
|----------------|---------------|
| 0,800 – 1, 000 | Sangat Tinggi |
| 0,600 – 0,799 | Tinggi |
| 0,400 – 0,599 | Sedang |
| 0,200 – 0,399 | Rendah |
| 0,00 – 0,199 | Sangat Rendah |

Dalam uji reliabilitas, dilakukan dengan bantuan MS.Excel, didapatkan hasil:

Tabel 3. 5 Hasil Hitung Uji Reliabilitas

| Reliabilitas | |
|-----------------------|-----------|
| Kuder Richardson (KR) | Item Soal |

| | |
|---------|----|
| 0,93508 | 20 |
|---------|----|

Hasil uji reliabilitas diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai KR sebesar 0,93508 dari 20 item soal. Karena nilai $KR > 0,70$ atau $0,93508 > 0,70$, sehingga item dari soal dikatakan reliabel.

3. Tingkat kesukaran

Tingkat kesukaran artinya memiliki keseimbangan antara butir soalsukar, sedang dan mudah.⁴⁷ Menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS : jumlah seluruh siswa peserta tes

Adapun koefisien tingkat kesukaran dibedakan atas:

antara 0,01 sampai dengan 0,03 : sukar

antara 0,30 sampai dengan 0,70 : sedang

antara 0,70 sampai dengan 1.00 : mudah

Tabel 3. 6 Tingkat Kesukaran

| Kategori | Jumlah |
|----------|--------|
| Sukar | 2 |

⁴⁷ Nani Hanifah, *Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi*, Sosio E-kons, Vol.6, No.1 (2014), h. 43

| | |
|--------|----|
| Sedang | 17 |
| Mudah | 1 |

Dari jumlah seluruh item soal, taraf kesukaran tiap butir soal, adapun hasilnya 2 butir soal kategori sukar, 17 butir soal kategori sedang dan 1 butir soal kategori mudah.

4. Daya Pembeda

Kemampuan soal untuk membedakan antara kelompok peserta tes yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah disebut juga daya pembeda soal.⁴⁸ Adapun rumus daya pembeda sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D : indeks daya beda

B_A : banyaknya peserta tes kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

B_B : banyaknya peserta tes kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

J_A : banyaknya peserta tes kelompok atas, dan

J_B : banyaknya peserta tes kelompok bawah.

Tabel 3. 7 Kriteria Daya Pembeda

| Daya Pembeda | Kriteria |
|---------------|-------------|
| $D < 0,20$ | Jelek |
| $0,21 - ,40$ | Cukup |
| $0,41 - 0,70$ | Baik |
| $0,71 - 1,00$ | Baik sekali |

⁴⁸ Ibid, h.47.

Dalam uji reliabilitas, dilakukan dengan bantuan MS.Excel, didapatkan hasil:

Tabel 3. 8 hasil hitung daya Pembeda

| Keterangan | Jumlah |
|-------------------|---------------|
| Tidak baik | 0 |
| Jelek | 0 |
| Cukup | 6 |
| Baik | 9 |
| Baik sekali | 5 |

Dari jumlah seluruh 25 item soal, daya pembeda tiap butir soal, adapun hasilnya 0 butir soal kategori tidak baik, 0 butir soal kategori jelek, 6 butir soal kategori cukup, 9 butir soal kategori baik dan 5 butir soal kategori baik sekali.

E. Teknik Analisis Data

Komponen kunci dari penelitian adalah analisis data, karena membantu menarik kesimpulan tentang temuan penelitian. Analisis data dapat dilakukan secara bertahap, yaitu sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Tes normalitas adalah tes yang dijalankan sebelum analisis data. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk menentukan data yang benar/layak untuk menunjukkan apakah data tersebut normal atau tidak. Uji ini dapat dilihat dengan perolehan hasil *pretest* serta *posttest*. Rumus yang digunakan untuk mengukur uji normalitas adalah rumus *Chi Kuadrat* (hitung), atau data dihitung dengan SPSS 26 yaitu sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2 f_e}{f_e}$$

Keterangan:

χ^2 : uji chi kuadrat.

f_o : data frekuensi yang didapatkan dari sample x.

f_e : frekuensi yang diharapkan didalam populasi.

Kriteria penguji:

χ^2 hitung \leq χ^2 tabel, Maka data berdistribusi normal, jika

χ^2 hitung \geq χ^2 tabel, Data berdistribusi tidak normal.

Dengan keterangan nilai signifikan lebih $> 0,05$ maka nilai dinyatakan berdistribusi normal dan jika nilai signifikan lebih $< 0,05$ maka nilai dinyatakan berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk menilai apakah nilai pretest dan posttest berdistribusi homogen atau tidak, dan dapat juga dilakukan uji varians atau uji F dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians Besar}}{\text{Varians Kecil}}$$

Keterangan:

F : Nilai F hitung

s_1^2 : nilai Varians Terbesar

s_2^2 : Nilai Varians Terkecil

Kriteria Pengujian:

Apabila $F_{hitung} \geq$ dari F_{tabel} , artinya tidak homogen.

Apabila $F_{hitung} \leq$ dari F_{tabel} berarti homogen.

Dari keterangan nilai signifikan lebih $> 0,05$ maka nilai dinyatakan homogen (sama) akan tetapi apabila nilai signifikan lebih $<$ dari $0,05$ maka nilai berdistribusi tidak homogen.

c. Uji hipotesis

Uji hipotesis ini menggunakan *paired sampel t test*, digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hipotesis alternatif atau H_a yang diajukan adalah “terdapat perbedaan yang signifikan antara subjek yang belum diberi perlakuan atau pretest (belum menerapkan permainan ABC lima dasar) dan setelah diberi perlakuan posttest (telah menerapkan permainan ABC lima dasar)”, Dalam penelitian ini untuk uji hipotesis peneliti menggunakan program SPSS versi 25 dengan *paired sampel t test*.

Pengujian dengan *paired sampel t test*, dapat dilakukan dengan rumus berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}, SD = \sqrt{var}, \quad var(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan :

t : nilai t hitung

\bar{D} : rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD : standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n : jumlah sampel.⁴⁹

Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sampel t test* berdasarkan nilai signifikansi(sig.) hasil *output* SPSS.

a) Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak H_a diterima.

b) Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima H_a ditolak.

H_0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara subjek yang belum diberi perlakuan atau pretest (belum menerapkan permainan ABC lima dasar) dan setelah diberi perlakuan atau posttest (telah menerapkan pembelajaran melalui permainan ABC lima dasar).

H_a : terdapat perbedaan yang signifikan antara subjek yang belum diberi perlakuan atau pretest (belum menerapkan permainan ABC lima dasar) dan setelah diberi perlakuan atau posttest (telah menerapkan permainan ABC lima dasar).

⁴⁹ Nuryadi, dkk, *Dasar-Dasar Statistic Penelitian*, (Yogyakarta: Gramasurya, 2017), hlm.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi objek lokasi penelitian

1. Profil Sekolah

a. Profil SDN 72 Rejang Lebong

SDN 72 REJANG LEBONG didirikan pada tahun 01-01-1975 yang berlokasi di Talang Benih. Pertama sekolah ini bernama SDN Impres kemudian diganti dengan SDN 12, dengan adanya pemekaran kecamatan di kabupaten rejang lebong yang bersangkutan mendapat kan pemekaran tersendiri lalu menjadi SDN 72 Rejang Lebong pada tahun 2016.

Pihak sadar betul bahwa siswa-siswa yang belajar di sekolah ini harus bersaing secara ketat setelah meyelesaikan pendidikan di sekolah ini, untuk memberikan kesempatan sebesar mungkin kepada siswanya memiliki daya saing, pihak sekolah sebagai tempat untuk menciptakan generasi cerdas dan berbudaya, generasi yang cerdas diartikan sebagai insan yang mampu menangkap dan memafaatkan setiap kemampuan berbagai peluang yang dapat digunakan untuk mendapatkan kesejahteraan. generasi yang berbudaya dimaknai sebagai sebuah generasi yang memahami dan memiliki visi yang benar tentang nilai-nilai kehidupan.

Dalam rangka mengimplementasikan semangat dan cita-cita yang begitu luhur tersebut SDN 72 Rejang Lebong mengembangkan program-program peningkatan kecerdasan majemuk terhadap siswa-siswanya. selain pencapaian kompetensi berdasarkan tuntutan kurikulum, pengembangan karakter siswa SDN 72 Rejang Lebong memiliki visi dan misi dalam menjalankan pendidikan di sekolah ini.

2. Visi dan Misi

a. Visi

Beriman, bertaqwa, nasionalisme, berprestasi dan peduli lingkungan.

b. Misi

- Mewujudkan sekolah dalam penguasaan IMPTAQ dan IPTEK
- Membina dan mengembangkan budi pekerti luhur serta budaya bangmenuju bangsa yang santun.
- Membudayakan sikap senyum, sapa, salam, sopan, dan santun (5 S)
- Membina dan mengembangkan minat, bakat untuk meraih prestasi, baik akademik maupun non akademik.
- Mengoptimalkan pelayanan terhadap peserta didik.

- Mewujudkan lingkungan sekolah yang indah, dan nyaman (IDAMAN)
- Mengupayakan pemenuhan sarana dan prasarana sekolah
- Menerapkan manajemen partisipasi dengan melibatkan warga sekolah stake holder untuk kemandirian sekolah (MBS).

3. Keadaan tenaga guru dan data siswa

Tabel 4. 1
Keadaan Guru SDN 72 Rejang Lebong

| No | Nama Guru/ TU | NIP | Pangkat / Golongan | Jenis Kelamin | Tempat Tanggal Lahir |
|----|-----------------------|--------------------|---------------------|---------------|----------------------|
| 1 | Mimin Tarsih,S.Pd | 196509181986122001 | Pembina TK.1 (IV/b) | P | Curup, 18-09-1965 |
| 2 | Hermi Hayati,S.Pd | 196405051986042006 | Pembina TK.1 (IV/b) | P | Lahat, 05-05-1964 |
| 3 | Nurbaiti,S.Pd | 196708081988032005 | Pembina TK.1 (IV/b) | P | Sumbar, 08-08-1967 |
| 4 | Sri Astuti,S.Pd | 196610051988032005 | Pembina TK.1 (IV/b) | P | Curup, 05/10/1966 |
| 5 | Eppi Narulita,S.Pd | 196412311986042042 | Pembina (IV/a) | P | Curup,31-12-1964 |
| 6 | Yulia Nurain,S.Pd. | 196707131989092001 | Pembina TK.1 (IV/b) | P | Hanura, 13-07-1967 |
| 7 | Wiwik Sugiarti,S.Pd.I | 196807172005012007 | Penata Muda (III/a) | P | Curup, 17-07-1968 |

| | | | | | |
|----|--------------------------------|--------------------|---------------------------|---|---------------------------------|
| 8 | Muliadi,S.Pd | 197107111996031003 | Pembina TK.1 (IV/b) | L | Lebong, 11-07-1971 |
| 9 | Rusmanilawati,S.Pd | 196606271989082001 | Pembina TK.1 (IV/b) | P | Muaraenim, 27-06-1966 |
| 10 | Asmira Nurziba | - | - | P | Curup, 20-08-1988 |
| 11 | Unismanto,S.Ag | - | - | L | Air Kering,02-03-1967 |
| 12 | Edwin Hariansyah,S.Pd | - | - | P | Curup, 27 Juli 1998 |
| 13 | Elvira Septianti Putri,S.Pd | - | - | P | Curup, 24 September 1997 |
| 14 | Riska Fitiyani Kamiko | - | - | P | K.Curup, 21 November 2003 |
| 15 | Yusmeri | - | - | P | Curup,20 januari 1975 |

Sumber: Dokumentasi SDN 72 Rejang Lebong

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa SDN 72 Rejang Lebong memiliki 9 ASN dan 6 guru honorer yang bertugas di SDN 72 Rejang Lebong yang terdiri dari 2 laki-laki dan 13 perempuan.

Tabel 4. 2
Data Siswa/I SDN 72 Rejang Lebong

| Kelas | Laki-laki | Perempuan | Jumlah siswa |
|--------------|------------------|------------------|---------------------|
| I | 14 | 15 | 29 |
| II | 22 | 8 | 30 |
| III | 19 | 25 | 44 |
| IV | 20 | 15 | 35 |
| V | 16 | 16 | 32 |
| VI | 19 | 21 | 40 |
| Jumlah | 110 | 100 | 210 |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada SDN 72 Rejang Lebong terdapat 210 siswa yang masing-masing memiliki 1 kelas yaitu kelas 1 yang

berjumlah 29 siswa, kelas 2 berjumlah 30 siswa, kelas 3 berjumlah 44 siswa, kelas 4 berjumlah 35 siswa, kelas 5 berjumlah 32 siswa, kelas 6 berjumlah 40 siswa.

B. Hasil Penelitian

Bab ini akan memberikan gambaran umum tentang penelitian ini, memberikan data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dari dua kelas subjek penelitian masing-masing, dari *pretest* dan *posttest* dan mendiskusikan temuan-temuan penelitian.

1. Proses Permainan ABC Lima Dasar di SDN 72 Rejang Lebong

Penelitian ini dilakukan di SDN 72 Rejang Jl. DI Panjaitan, Kelurahan Talang Benih, Kecamatan Curup, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi di SDN 72 Rejang Lebong, setelah melakukan observasi peneliti memfokuskan penelitian pada kelas II yang berjumlah 30 siswa yang dimana akan dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan Yulia Nurain, S.Pd, sebagai wali kelasnya.

Sebelum melakukan penelitian di SDN 72 Rejang Lebong, peneliti terlebih dahulu menyusun instrument tes berupa soal *pretest* dan *posttest* sebanyak 25 soal pilihan ganda, selanjutnya dilakukan tes validitas yang dimana pada penelitian ini validatornya yaitu ibu Agita Misriani, M.Pd untuk memvalidasi tes yang akan digunakan pada tes hasil belajar.

Validasi soal dilakukan pada kelas II SDN 4 Rejang Lebong, yang dimana hasil perhitungan validasi soal dengan teknik *Korelasi Pearson*

Product Moment, ternyata dari 25 soal yang diujikan dinyatakan sebanyak 20 soal dinyatakan valid dan 5 dinyatakan tidak valid. Setelah perhitungan validasi diketahui selanjutnya akan dilakukan perhitungan reliabilitas menggunakan teknik Kuder Richardson, yang dimana dalam perhitungan tersebut diketahui instrument soal dinyatakan reliabel. Selanjutnya adalah menghitung tingkat kesukaran soal, dari hasil perhitungan tingkat kesukaran soal dinyatakan 2 soal dikategorikan sukar, 17 soal kategori sedang, 1 soal kategori mudah. Selanjutnya adalah menghitung daya pembeda tiap soal, yang dimana terdapat 0 soal kategori tidak baik, 0 soal kategori jelek, 6 soal kategori cukup, 9 soal kategori baik, 5 soal kategori baik sekali.

Dari hasil perhitungan validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal, maka peneliti menggunakan 20 soal yang akan diujikan pada tes peningkatan kosakata siswa.

Pertama peneliti mencari bahan ajar terlebih dahulu yaitu materi Bahasa Indonesia tentang tema 2 Bermain di Lingkunganku. Setelah bahan pembelajaran telah siap, berikut tahapan pembelajarannya: 1. Guru menjelaskan materi tentang bermain di lingkunganku. 2. Guru menunjukkan beberapa benda konkrit dan menanyakan kepada siswa tentang bentuk dan ciri-cirinya. 3. Guru memberikan contoh masalah yang ada di sekolah berkaitan dengan benda, hewan, ataupun tumbuhan yang ada di sekitar

4. Guru memberikan pertanyaan sederhana kepada siswa tentang sebutkan nama siswa yang berawalan huruf A?. 5. Guru menghubungkan permainan tersebut kedalam pembelajaran mengenai tema 2 Bermain di Lingkunganku. 6. Guru menjelaskan bagaimana ketentuan dan aturan permainan ABC lima dasar 7. Siswa di perintahkan duduk di depan kemudian melakukan permainan ABC lima dasar. 8. Setelah ada huruf yang keluar dari permainan tadi masing-masing siswa menjawab, jika ada siswa yang belum berhasil menjawab maka mendapatkan hukuman. 9. Siswa diperbolehkan untuk bertanya bila ada materi yang kurang dipahami.

2. Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Antara Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

a. Kelas Eksperimen

Sebelum menerima perlakuan, siswa di kelas eksperimen menyelesaikan pretest dengan 20 soal untuk menilai kemampuan awal mereka. Setelah mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa, kelas eksperimen menggunakan permainan ABC lima dasar untuk mengajar tema 2 (bermain di lingkunganku) subtema 2 (bermain di rumah teman), dan posttest dengan 20 soal diberikan kepada setiap siswa untuk menentukan hasil belajar mereka.

Tabel 4. 3 Pretest Kelas Eksperimen

| | |
|--------------|------|
| Jumlah siswa | 15 |
| Rata-rata | 71,3 |
| Median | 70 |

| | |
|-----------------|-------|
| Modus | 70 |
| Standar deviasi | 4,42 |
| Varians | 19,52 |
| Rentang | 15 |
| Nilai minimum | 65 |
| Nilai maksimum | 80 |

Tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 71,3 median 70, modus 70, standar deviasi 4,42, varians 19,52, rentang 15, nilai minimum 65, dan nilai maksimum 80.

Tabel 4. 4 Postest Kelas Eksperimen

| | |
|-----------------|------|
| Jumlah siswa | 15 |
| Rata-rata | 79,7 |
| Median | 80 |
| Modus | 80 |
| Standar deviasi | 5,16 |
| Varians | 26,7 |
| Rentang | 15 |
| Nilai minimum | 70 |
| Nilai maksimum | 85 |

Tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa kelas eksperimen setelah diberi perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 79,7, median 80, modus 80, standar deviasi 5,16, varians 26,7, rentang 15, nilai minimum 70, dan nilai maksimum 85.

b. Kelas Kontrol

Sebelum menerima perlakuan, siswa kelas kontrol mengikuti pretest yang terdiri dari 25 soal untuk menilai kemampuan awal mereka. Skor yang diberikan adalah 5 jika benar dan 0 jika salah. Setelah mengetahui

kemampuan awal masing-masing siswa, kelas kontrol dalam pembelajaran tematik menggunakan metode konvensional dan diberikan 20 soal pada posttest untuk mengetahui hasil belajar mereka.

Tabel 4. 5 Pretest Kelas Kontrol

| | |
|-----------------|------|
| Jumlah siswa | 15 |
| Rata-rata | 53,3 |
| Median | 55 |
| Modus | 45 |
| Standar deviasi | 9,39 |
| Varians | 88,1 |
| Rentang | 30 |
| Nilai minimum | 40 |
| Nilai maksimum | 70 |

Tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 53,3, median 55, modus 45, standar deviasi 9,39, varians 88,1, rentang 30, nilai minimum 40 dan nilai maksimum 70.

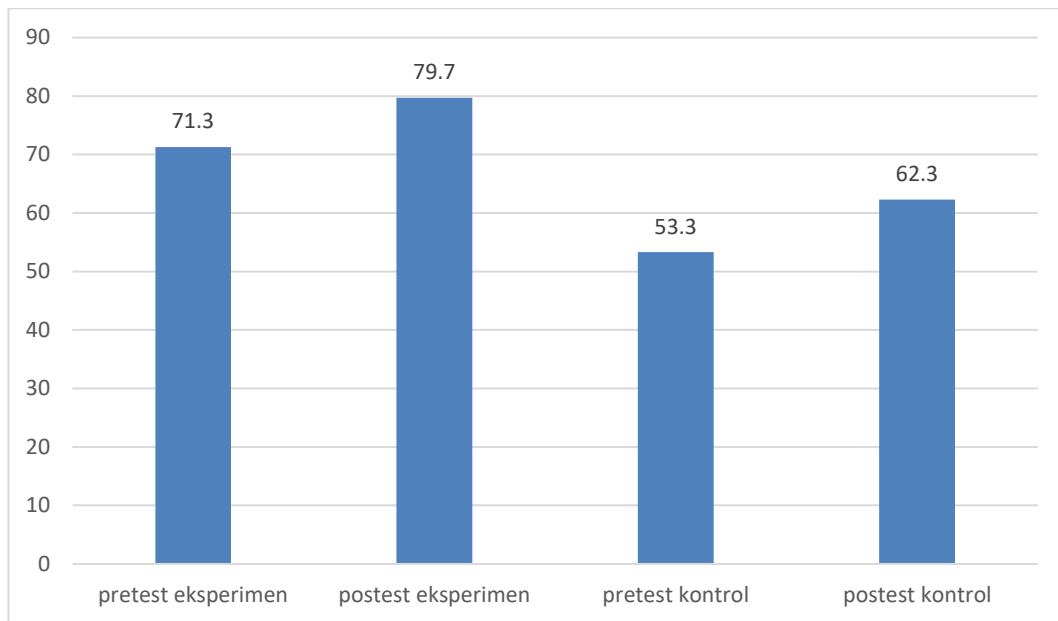
Tabel 4. 6 Postest Kelas Kontrol

| | |
|-----------------|------|
| Jumlah siswa | 15 |
| Rata-rata | 62,3 |
| Median | 65 |
| Modus | 55 |
| Standar deviasi | 7,29 |
| Varians | 53,1 |
| Rentang | 25 |
| Nilai minimum | 50 |
| Nilai maksimum | 75 |

Tabel 4.6 diatas menunjukkan bahwa kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional, diperoleh nilai

rata-rata posttest sebesar 62,3, median 65 modus 55, standar deviasi 7,29, varians 53,1, rentang 25, nilai minimum 50 dan nilai maksimum 75.

Grafik 4. 1 Rata-Rata Nilai Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol



Dapat dilihat pada grafik 4.1 diatas, pada kelas eksperimen dengan menggunakan permainan ABC lima dasar sebagai media pembelajaran, di peroleh rata-rata posttest 79,7, dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 85, sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional diperoleh rata-rata posttest 62,3, dengan nilai minimum 50 dan nilai maksimum 75.

3. Pengaruh penerapan permainan ABC lima dasar untuk meningkatkan kosakata siswa di SDN 72 Rejang Lebong

1. Pengujian Prasayarat dan Pengujian Hipotesis

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu.

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen menjadi uji normalitas dalam penelitian ini. Hasil pretest dan posttest merupakan data yang digunakan untuk mengambil keputusan. Karena penelitian ini memiliki sampel kurang dari 50, maka digunakan uji shapiro wilk untuk pengujian ini.

Dengan ketentuan sebagai berikut, uji shapiro wilk menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Distribusi normal jika signifikansi $>0,05$, sedangkan distribusi tidak normal jika signifikansi $<0,05$. Dalam hal ini, SPSS 25 digunakan untuk pengujian normalitas.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk
Tests of Normality

| kelas | | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|-------|---------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Hasil | PRE TES EKSPERIMEN | .219 | 15 | .052 | .888 | 15 | .063 |
| | POST TES EKSPERIMEN | .259 | 15 | .008 | .842 | 15 | .014 |
| | PRE TES KONTROL | .146 | 15 | .200* | .949 | 15 | .508 |
| | POST TES KONTROL | .176 | 15 | .200* | .938 | 15 | .356 |

Berdasarkan hasil uji normalitas tabel 4.7 Diatas yang dilihat data tabel *Shapiro-Wilk*, diketahui nilai signifikasi dari *pretest-posttest* kelas eksperimen, nilai signifikasinya $> 0,005$. Begitu pula nilai signifikasi kelas kontrol dari *pretest-posttest*, nilai signifikasinya $>$ dari 0,005. Maka dapat

disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kedua kelompok berdistribusi normal.

c. Uji homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas varians adalah untuk memastikan apakah sampel yang diambil dari populasi yang sama memiliki varian yang seragam atau tidak. Signifikansi dari hasil *posttest* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen akan diperiksa. Ketentuan program SPSS versi 25 digunakan untuk uji homogenitas dalam penelitian ini:

Jika nilai $\text{sig.} < 0,05$, maka hipotesis yang menyatakan bahwa varians kelas kontrol dan kelas eksperimen ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang tidak homogen.

Jika nilai $\text{Sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

**Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance**

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|-------|---|---------------------|-----|--------|-------|
| HASIL | Based on Mean | 3.585 | 1 | 28 | 0.069 |
| | Based on Median | 2.366 | 1 | 28 | 0.135 |
| | Based on Median and with adjusted df | 2.366 | 1 | 25.927 | 0.136 |
| | Based on trimmed mean | 3.783 | 1 | 28 | 0.062 |

Berdasarkan tabel 4.8 diatas, diketahui Sig. *based on Mean* untuk varian hasil belajar Bahasa Indonesia tema 2 subtema 4 adalah sebesar 0,069 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar posttest tema 2 subtema 4 pada siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

c. Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, *uji paired sampel t test* digunakan untuk pengujian hipotesis. Hipotesis diuji dengan membandingkan nilai pretest dan posttest kelas eksperimen untuk mengetahui apakah penggunaan permainan ABC Lima Dasar dapat meningkatkan kosakata siswa atau tidak. Nilai signifikansi (Sig). menjadi dasar pedoman pengambilan keputusan uji paired sampel t test dari hasil SPSS versi 25.0.

Jika nilai Sig-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak, dan Ha diterima.

Jika nilai Sig 2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima, dan Ha ditolak.

**Tabel 4. 9 Hasil Uji Hipotesis
Paired Samples Test**

| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|------------|-----------------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|--------|---------|----|--------------------|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pai r 1 | PRE_EKSPRE - POST_EKSPRE | -8.333 | 3.086 | .797 | -10.042 | -6.624 | -10.458 | 14 | .000 |
| Pai r 2 | PRE_KNTRL - POST_KNTRL | -9.000 | 4.309 | 1.113 | -11.386 | -6.614 | -8.088 | 14 | .000 |

Berdasarkan tabel 4.9 diatas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest, yang artinya ada pengaruh yang besar dari penerapan permainan ABC lima dasar di SD Negeri 72 Rejang Lebong.

C. Pembahasan

1. Hasil Penerapan Media Pembelajaran ABC Lima Dasar

Sebelum diberikan perlakuan kelas eksperimen diberikan pretest terlebih dahulu yang dimana didapatkan rata-rata siswa kelas eksperimen 71,3, setelah melakukan pretest, siswa diberikan perlakuan menggunakan permainan ABC lima dasar sebagai media pembelajaran, selanjutnya siswa diberikan posttest untuk melihat nilai akhir yang dimana siswa mendapat rata-rata 79,7.

Dilihat dari rata-rata pretest-posttest siswa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan atau meningkat, setelah siswa diberikan perlakuan dengan permainan ABC lima dasar sebagai media pembelajarannya terdapat peningkatan hasil belajar, yang artinya terdapat peningkatan kosakata siswa, yang mungkin siswa hanya mengingat (C1), setelah diberikan perlakuan siswa dapat memahami (C2).

Adapun dampak positif adanya media permainan dalam proses pembelajaran yaitu: 1) penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. 2) pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, 3) pembelajaran menjadi lebih

interaktif, 4) efisiensi waktu, 5) meningkatkan kualitas hasil belajar, 5) fleksibilitas waktu dan lokasi, 7) meningkatkan sikap positif peserta didik, 8) peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.⁵⁰

Hamalik berpendapat bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki potensi untuk membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan dorongan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.⁵¹

Setelah mengetahui kemampuan awal murid dengan diberikan pretest, tahap selanjutnya yaitu dengan memberikan perlakuan (menggunakan permainan ABC lima dasar) dengan cara yaitu, sebagai berikut:

2. Perbedaan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Sebelum diberi perlakuan kedua kelas diberikan pretest sebanyak 20 soal pilihan ganda, dengan ketentuan nilai 1-100, untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 71,3, dengan nilai minimum 65 dan nilai maksimum 80 dan untuk rata-rata kelas kontrol adalah 53,3 dengan nilai minimum 40 dan nilai maksimum 70. Berdasarkan varian yang sama atau homogen.

⁵⁰ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), h. 45.

⁵¹ Irjus Indrawan, dkk, *media pembelajaran berbasis multimedia*, (purwokerto: CV, Pena Persada, 2020), h. 57.

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran Bahasa Indonesia (bermain di lingkunganku) dengan metode yang berbeda. Siswa kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan permainan ABC lima dasar dalam proses pembelajarannya. Pada pembelajaran kelas eksperimen siswa terlihat antusias dan penasaran sebab itu baru pertama kali siswa belajar menggunakan permainan ABC lima dasar, siswa terlihat lebih aktif dan fokus saat pembelajaran berlangsung karena pada anak usia SD masih senang bermain.

Sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan metode konvensional dalam proses pembelajarannya. Pada pembelajaran kelas kontrol tidak semua siswa memperhatikan proses pembelajaran sebab pembelajaran tidak menarik serta siswa merasa jenuh, kurangnya keaktifan siswa, siswa pun malas bertanya, ketika guru memberikan beberapa pertanyaan hanya sedikit siswa yang menjawabnya sebab siswa kurang memahami materi yang disampaikan.

Setelah menerima berbagai perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, siswa mengerjakan *posttest* di akhir pertemuan untuk mengetahui hasil belajar mereka. Nilai rata-rata tes akhir (*posttest*) menunjukkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, dapat dilihat pada grafik 4.1 berikut.

Dapat dilihat pada grafik 4.1, pada kelas eksperimen dengan menggunakan permainan ABC lima dasar sebagai media

pembelajarannya, diperoleh rata-rata *posttest* 79,7, dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 85, sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional diperoleh rata-rata *posttest* 62,3, dengan nilai minimum 50 dan nilai maksimum 75. Berdasarkan hasil rata-rata *posttest* bahwa pembelajarannya menggunakan permainan ABC lima dasar dalam proses pembelajarannya, memiliki hasil yang lebih baik.

Penggunaan permainan ABC lima dasar membuat siswa lebih senang dan lebih berkonsentrasi, selain itu siswa juga bisa mendalami materi pembelajaran dengan lebih baik menggunakan latihan multi permainan melalui ABC lima dasar.

3. Pengaruh Penggunaan Permainan ABC Lima Dasar untuk meningkatkan kosakata siswa

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis *paired sampel t test, pretest posttest* pada kelas eksperimen, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan permainan ABC lima dasar dalam meningkatkan kosakata siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 72 Rejang Lebong.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah di peroleh memberikan kesimpulan bahwa:

1. Berdasarkan proses penerapan permainan ABC lima dasar terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan dan setelah siswa diberikan perlakuan dengan permainan ABC lima dasar sebagai media pembelajarannya terdapat peningkatan hasil belajar, yang artinya terdapat peningkatan kognitif pada siswa, yang awalnya mungkin siswa hanya mengingat (C1), memahami (C2) dan menerapkan (C3), setelah diberikan perlakuan siswa dapat menganalisis (C4), serta merangkung (C5).
2. Terdapat perbedaan pada kelas eksperimen dengan menggunakan permainan ABC lima dasar sebagai media pembelajarannya, siswa terlihat lebih aktif dan fokus saat pembelajaran berlangsung, dan diperoleh rata-rata posttest 79,7 dengan nilai minimum 70 dan maksimum 85, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional, semangat dan fokus siswa kurang terlihat terhadap beberapa siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran, dan diperoleh rata-rata posttest 62,3 dengan nilai minimum 50 dan maksimum 75. Berdasarkan hasil rata-rata posttest bahwa

pembelajaran menggunakan permainan ABC lima dasar dalam proses pembelajaran memiliki hasil yang lebih baik.

3. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis paired sampel t test, pretest posttest pada kelas eksperimen, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest, yang artinya ada pengaruh media ABC lima dasar (variable X) terhadap peningkatan kosakata (variable Y) dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SDN 72 Rejang Lebong

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, mungkin guru dapat menerapkan permainan ABC lima dasar ini agar para siswa lebih semangat dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran serta mendapatkan hal-hal yang baru.
2. Bagi siswa, siswa diharapkan lebih semangat lagi belajarnya, lebih sering lagi menjelajahi hal-hal baru karena pengetahuan tidak hanya didapatkan dari sekolah saja.
3. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut, terutama dalam kajian mengenai penerapan permainan ABC lima dasar untuk meningkatkan kosakata siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarjaya Beni S, *Psikologi Pendidikan dan Pengajaran*, (Bandung: Caps, 2012)
- Arikunto Suharsimi, *Produser Penelitian Suatu Pengantar Praktis*, (Jakarta: Bina Aksara, 2011).
- Arikunto Suharsimi. *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010.).
- Aris Priyanto, *Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*, Jurnal Ilmiah Guru, Vol, No. 02/Tahun XVIII/November 2014.
Delfita Riri, *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Gambar dalam Bak Pasir di Taman Kanak-Kanak Bina Anaprasa Mekar Sari Padang*, Jurnal Pesona PAUD, Vol.1, No, 2012.
- Hanifah Nani, *Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi*, Sosio E-kons, Vol.6, No.1 (2014).
- Hasan Muhammad , dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021).
- Irjus Indrawan, dkk, *media pembelajaran berbasis multimedia*, (purwokerto: CV, Pena Persada, 2020).
- Mustikawati Ita, *Penerapan Permainan ABC Lima Dasar untuk Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Kelompok B di TK Cendekia Agung "Al Muttaqien" Kota Malang*, Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Prodi Kependidikan Sekolah Dasar & Prasekolah Universitas Negeri Malang, 2013.
- Nazir Moh., *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017).
- Nugroho Sigit Ade, *ABC Lima Dasar*, diakses pada tanggal, Sabtu 06 Januari 2022 Pukul 21.45.
- Nurdin Ismail dan Sri Hartati, *Metodelogi Penelitian Sosial* (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019).
- Nuryadi, dkk, *Dasar-Dasar Statistic Penelitian*, (Yogyakarta: Gramasurya, 2017).
- Pramesti, Utami Dewi, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang*, dalam Jurnal Puitika, Vol. 11 No. 1, 2015.

- Priyanto Aris, *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*, Jurnal Ilmiah Guru, Vol, No. 02/Tahun XVIII/November 2014.
- Rukminingsih, dkk, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020).
- Setiawan Ebta, *Relevan Dalam KBBI* <https://kbbi.web.id/relevan> (di akses pada 3 April 2023).
- Sugihartono Sudjana, , *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta:UNY Press, 2002).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta,2013).
- Sugiyono, *Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2014).
- Sukendra Komang, *Instrumen Penelitian*, (Pontianak: Mahameru Press, 2020).
- Syamsurizal, *Penguasaan Kosakata Siswa SD di Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu*, Jurnal Batra, Vol 6, Nomor 2 Desember 2020.
- Syamsurizal, *Penguasaan Kosakata Siswa SD di Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu*, Jurnal Batra, Vol 6, Nomor 2 Desember 2020.
- Tafsir Ahmad, *ilmu pendidikan dalam perspektif islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002).
- Utami Dewi Pramesti, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang*, dalam Jurnal Puitika, Vol. 11 No. 1, 2015.
- Wulandari Luvi, *Permainan Tradisional ABC Lima Dasar di Indonesia*, diakses pada tanggal 2 Februari 2023 pukul 10.47.
- Yanto Murni, *Manajemen dan Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 4 Rejang Lebong*, Jurnal Studi Manajemen Pendidikan vol. 2, no. 1, Juni 2018. <http://repository.iaincurup.ac.id/164/1/388-1656-2-PB>
- Yanto Murni, *Manajemen Sekolah dalam Pengelolaan Kegiatan Guru Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*, Jurnal Bahasa Indonesia, vol. 3, no. 1, 2020. <http://repository.iaincurup.ac.id/162/1/1479-6891-1-PB.pdf>

- Yanto Murni, *Manajemen Sarana Prasarana Mutu Pembelajaran di SMK Negeri 1 Rejang Lebong*, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam is licensed under. <http://repository.iaincurup.ac.id/429/1/616-1947-2-PB.pdf>
- Yanto Murni, *Strategi Guru Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Negeri 45 Curup*, Jurnal Bahasa Indonesia. <http://repository.iaincurup.ac.id/175/1/743-1484-1-SM.pdf>
- Yanto Murni, *Metode Belajar Siswa Berprestasi Di Sma Negeri Kabupaten Kepahiang*, Skripsi. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/2428/1/skripsi%20Nepri%20Istikomah.pdf>
- Yanto Murni, *Manajemen Mutu Pendidikan Anak Usia Dini Wijaya Kusuma Rejang Lebong*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 1, Nomor 2, 2020. <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/paud/article/view/2020/pdf>
- Yanto Murni, *Nilai-Nilai Pendidikan Humanis Dalam Novel Guru Aini Karangan Andrea Hirata*, Skripsi. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/1745/1>
- Yeti Mulyati, *Modul 1 Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2015).
- Yusuf A. Muri, 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: K E N C A N A, 2014).

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS EKSPERIMEN

| | |
|-------------------|---------------------------------------|
| Satuan Pendidikan | : SDN 72 Rejang Lebong |
| Kelas/Semester | : II / 1 |
| Tema | : Tema 2 (Bermain di Lingkunganku) |
| Subtema | : Sub Tema 2 (Bermain di Rumah Teman) |
| Pembelajaran ke | 4 |
| Alokasi Waktu | : 35 Menit |

A. Kompetensi Inti (KI)

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

B. Kompetensi Dasar

- 3.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.
- 4.2 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau

bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam

bentuk teks tulis, lisan, dan visual.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati benda yang ada di sekitar, siswa dapat menemukan kosakata dan konsep tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan tepat.
2. Dengan berdiskusi menggunakan permainan “ABC lima dasar”, siswa dapat menyimpulkan hasil permainan tersebut.

D. Nilai Karakter yang Dikembangkan

1. Religius
2. Disiplin
3. Tanggung jawab
4. Percaya Diri

E. Materi Pembelajaran

1. Keragaman benda di sekitar kita
2. Kosa kata dan konsep tentang keragaman benda

F. Metode Pembelajaran

Metode : Pengamatan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

G. Langkah-langkah Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-----------------------------|--|---------------|
| Kegiatan Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none">1. Kelas dimulai dengan salam dilanjutkan dengan do'a.2. Menyanyikan salah satu lagu wajib dan atau nasional.3. Melakukan absensi4. Menanyakan kabar siswa.5. Menanyakan materi pembelajaran minggu lalu, apakah para siswanya masih mengingat materi minggu lalu.6. Guru menjelaskan tentang materi pada pembelajaran kali ini yaitu kosakata | 10 menit |
| Kegiatan Inti | <p>Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru menunjukkan beberapa benda konkrit dan menanyakan kepada siswa tentang bentuk dan ciri-cirinya.2. Guru memberikan contoh masalah yang ada disekolah berkaitan dengan benda, hewan, ataupun tumbuhan yang ada di sekitar.3. Kemudian guru membagi siswa menjadi 4 kelompok untuk melakukan permainan ABC lima dasar4. Setelah dibagi guru menjelaskan bagaimana cara permainan ABC lima Dasar itu dan menjelaskan ketentuan permainannya.5. Siswa mulai bermain dan guru mengawasinya.6. Setelah bermain guru mencatat siapa saja yang kalah kemudian mereka akan diberi hukuman berupa pertanyaan-pertanyaan sederhana tentang nama benda, nama hewan, ataupun nama buah yang ada disekitar.7. Lalu guru membagikan soal-soal masih berkaitan dengan permainan | 25 menit |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 4 | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | | | | |

a. Penilaian Pengetahuan
 Guru memberikan soal pada siswa.

I. SUMBER DAN MEDIA

a. Buku Pedoman Guru dan siswa kelas II.

Mengetahui
 Kepala Sekolah,

Curup, ... Juli 2022
 Mahasiswa

Mimin Tarsih, S.Pd
 NIP. 1966 0609200103 2001

Okta Vidia Yolanda
 NIM. 19591160

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS KONTROL

| | |
|-------------------|---------------------------------------|
| Satuan Pendidikan | : SDN 72 Rejang Lebong |
| Kelas/Semester | : II / 1 |
| Tema | : Tema 2 (Bermain di Lingkunganku) |
| Subtema | : Sub Tema 2 (Bermain di Rumah Teman) |
| Pembelajaran ke | 4 |
| Alokasi Waktu | : 35 Menit |

A. Kompetensi Inti (KI)

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

B. Kompetensi Dasar

- 3.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui

teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.

4.2 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati benda yang ada di sekitar, siswa dapat menemukan kosakata dan konsep tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan tepat.

D. Nilai Karakter yang Dikembangkan

1. Religius
2. Disiplin
3. Tanggung jawab
4. Percaya Diri

E. Materi Pembelajaran

1. Keragaman benda di sekitar kita
2. Kosa kata dan konsep tentang keragaman benda

F. Metode Pembelajaran

Metode : Pengamatan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

G. Langkah-langkah Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-----------------------------|---|---------------|
| Kegiatan Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none">1. Kelas dimulai dengan salam dilanjutkan dengan do'a.2. Menyanyikan salah satu lagu wajib dan atau nasional.3. Melakukan absensi4. Menanyakan kabar siswa.5. Menanyakan materi pembelajaran minggu lalu, apakah para siswanya masih mengingat materi minggu lalu.6. Guru menjelaskan tentang materi pada pembelajaran kali ini yaitu kosakata | 10 menit |

| | | |
|-------------------------|--|----------|
| Kegiatan Inti | Ayo Mencoba 10. Guru menunjukkan beberapa benda konkrit dan menanyakan kepada siswa tentang bentuk dan ciri-cirinya. 11. Guru memberikan contoh masalah yang ada disekolah berkaitan dengan benda, hewan, ataupun tumbuhan yang ada di sekitar. 12. Guru menanyakan contoh benda yang berada di kelas yang berawalan huruf M. 13. Setelah guru menjelaskan materi tentang bermain di lingkunganku guru memberi kesempatan bertanya untuk siswa jika ada pembelajaran yang belum jelas. 14. Lalu guru membagikan soal-soal tentang pembelajaran hari ini. 15. Siswa mengerjakan soal tersebut dalam waktu 20 menit. 16. Soal dikumpulkan kepada guru. | 25 menit |
| Kegiatan Penutup | 1. Guru memberikan kesimpulan tentang materi hari ini. | 5 menit |

H. Penilaian (Asesmen)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Lampiran Penilaian

b. Penilaian Sikap

| No | Nama | Perubahan tingkah laku | | | | | | | | | | | |
|----|------|------------------------|---|---|----|--------|---|---|----|----------------|---|---|----|
| | | Santun | | | | Peduli | | | | Tanggung Jawab | | | |
| | | K | C | B | SB | K | C | B | SB | K | C | B | SB |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 3 | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | | | | |

b. Penilaian Pengetahuan
 Guru memberikan soal pada siswa.

A. SUMBER DAN MEDIA

b. Buku Pedoman Guru dan siswa kelas II.

Mengetahui
 Kepala Sekolah,


Curup, ... Juli 2022
 Mahasiswa





Mimin Tarsih, S.Pd
 NIP. 1966 0609200103 2001

Okta Vidia Yolanda
 NIM. 19591160

Lampiran 3

Instrumen Penelitian

| No | Indikator | Pertanyaan | Keterangan | | | | |
|----|---|--|------------|---|---|---|---|
| | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta | 1. sebutkan hewan yang berkaki empat? 2. sebutkan hewan yang terbang di udara? 3. sebutkan hewan yang berkaki dua? 4. sebutkan hewan yang ada di sawah? 5. sebutkan buah yang sering ada di sawah? 6. sebutkan hewan yang ada di air? | | | | | |
| 2. | Melengkapi kalimat dengan kata yang sesuai dengan makna | 1. sebutkan benda yang terbuat dari kayu? 2. sebutkan benda yang berbentuk petak? 3. sebutkan benda yang terbuat dari keramik? 4. sebutkan nama teman yang berawalan huruf A? | | | | | |
| 3. | Melengkapi cerita dengan kata yang sesuai | 1. fungsi dari lemari adalah? 2. sebutkan benda untuk membersihkan lantai? 3. sebutkan fungsi papan tulis? 4. sebutkan benda yang berawalan huruf P? 5. sebutkan buah yang ada bijinya? | | | | | |
| 4. | Menyebutkan kata sesuai gambar yang diperlihatkan |  1. <input type="text"/> sebutkan nama hewan disamping? | | | | | |

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | |  <p>2. sebutkan nama benda siamping?</p> | | | | | |
| | |  <p>3. sebutkan nama hewan disamping?</p> | | | | | |
| | |  <p>4. sebutkan nama buah disamping?</p> | | | | | |
| | |  <p>5. sebutkan nama benda disamping?</p> | | | | | |

Keterangan :

- 5 = Baik Sekali
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat Kurang

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------|---------------------|------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|--------|-------|-------|------|------|------|--------|------|------|-------|------|------|--------|-------|-------|------|------|--------|
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| soal_4 | Pearson Correlation | ,339 | ,600* | ,600* | ,461 | ,607* | ,339 | ,464 | ,327 | ,535* | ,607* | ,327 | ,378 | - | ,339 | ,200 | ,464 | ,600* | ,472 | - | ,491 | ,196 | ,491 | ,071 | - | ,632* |
| | Sig. (2-tailed) | ,216 | ,018 | ,018 | ,081 | ,016 | ,216 | ,081 | ,234 | ,040 | ,016 | ,234 | ,165 | ,216 | ,216 | ,474 | ,081 | ,018 | ,075 | ,500 | ,063 | ,483 | ,063 | ,800 | ,435 | ,012 |
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| soal_5 | Pearson Correlation | ,071 | ,055 | ,327 | ,464 | ,607* | ,607* | ,464 | ,327 | ,535* | ,607* | ,055 | ,378 | ,196 | ,607* | ,200 | ,464 | - | ,189 | - | ,764** | ,464 | ,491 | ,339 | ,055 | ,719** |
| | Sig. (2-tailed) | ,800 | ,847 | ,234 | ,081 | ,016 | ,016 | ,081 | ,234 | ,040 | ,016 | ,847 | ,165 | ,483 | ,016 | ,474 | ,081 | ,847 | ,500 | ,500 | ,001 | ,081 | ,063 | ,216 | ,847 | ,003 |
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| soal_6 | Pearson Correlation | ,196 | ,491 | ,764** | ,607* | ,607* | ,732** | ,339 | ,764** | ,468 | ,196 | ,218 | ,189 | ,071 | ,464 | ,468 | ,339 | - | ,378 | ,189 | ,327 | ,607* | ,600* | ,196 | - | ,788** |
| | Sig. (2-tailed) | ,483 | ,063 | ,001 | ,016 | ,016 | ,002 | ,216 | ,001 | ,079 | ,483 | ,435 | ,500 | ,800 | ,081 | ,079 | ,216 | ,435 | ,165 | ,500 | ,234 | ,016 | ,018 | ,483 | ,847 | ,000 |
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| soal_7 | Pearson Correlation | ,464 | ,218 | ,491 | ,339 | ,607* | ,732** | ,607* | ,491 | ,468 | ,464 | ,491 | ,472 | ,071 | ,732** | ,468 | ,339 | ,055 | ,378 | ,189 | ,600* | ,607* | ,327 | - | - | ,831** |
| | Sig. (2-tailed) | ,081 | ,435 | ,063 | ,216 | ,016 | ,002 | ,016 | ,016 | ,079 | ,081 | ,063 | ,075 | ,800 | ,002 | ,079 | ,216 | ,847 | ,165 | ,500 | ,018 | ,016 | ,234 | ,800 | ,847 | ,000 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------|---------------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|------|------|------|------|------|------|------|-------|------|------|------|------|------|------|----|
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| soal_8 | Pearson Correlation | ,339 | ,055 | ,327 | ,464 | ,464 | ,339 | ,607 | 1 | ,055 | ,535 | ,607 | ,327 | ,378 | - | ,607 | ,200 | ,196 | - | ,189 | ,094 | ,491 | ,196 | - | ,071 | - | ,523 | |
| | Sig. (2-tailed) | ,216 | ,847 | ,234 | ,081 | ,081 | ,216 | ,016 | ,847 | ,040 | ,016 | ,234 | ,165 | ,216 | ,016 | ,474 | ,483 | ,847 | ,500 | ,738 | ,063 | ,483 | ,847 | ,800 | ,063 | ,046 | | |
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| soal_9 | Pearson Correlation | ,218 | ,722 | ,444 | ,327 | ,327 | ,761 | ,495 | 1 | ,272 | - | ,444 | ,000 | ,055 | ,218 | ,272 | ,055 | - | ,289 | ,289 | ,111 | ,600 | ,667 | ,218 | ,167 | ,618 | | |
| | Sig. (2-tailed) | ,435 | ,002 | ,097 | ,234 | ,234 | ,003 | ,067 | ,847 | ,326 | ,847 | ,097 | 1,000 | ,847 | ,435 | ,326 | ,847 | ,553 | ,297 | ,297 | ,693 | ,018 | ,007 | ,435 | ,553 | ,014 | | |
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| soal_10 | Pearson Correlation | ,468 | ,272 | ,272 | ,535 | ,535 | ,468 | ,468 | ,535 | ,272 | 1 | ,468 | ,272 | ,354 | - | ,468 | ,167 | ,200 | ,068 | ,354 | ,000 | ,408 | ,535 | ,408 | - | - | ,637 | |
| | Sig. (2-tailed) | ,079 | ,326 | ,326 | ,040 | ,040 | ,079 | ,079 | ,040 | ,326 | ,326 | ,079 | ,326 | ,196 | ,635 | ,079 | ,553 | ,474 | ,810 | ,196 | 1,000 | ,131 | ,040 | ,131 | ,474 | ,810 | ,011 | |
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| soal_11 | Pearson Correlation | ,468 | ,218 | ,218 | ,607 | ,607 | ,196 | ,468 | ,607 | 1 | ,468 | 1 | ,491 | ,756 | - | ,464 | ,134 | ,607 | - | ,378 | - | ,873 | ,071 | ,327 | - | - | ,635 | |
| | Sig. (2-tailed) | ,081 | ,435 | ,435 | ,016 | ,016 | ,483 | ,081 | ,016 | ,847 | ,079 | ,063 | ,001 | ,483 | ,081 | ,635 | ,016 | ,435 | ,165 | ,165 | ,000 | ,800 | ,234 | ,800 | ,847 | ,011 | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------|---------------------|--------|--------|-------|------|------|------|------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|------|-------|------|--------|-------|-------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | |
| soal_12 | Pearson Correlation | ,764** | ,722** | ,167 | ,327 | ,055 | ,218 | ,491 | ,327 | ,444 | ,272 | ,491 | 1 | ,577* | - | ,218 | ,272 | ,327 | - | ,577* | ,000 | ,389 | ,327 | ,389 | - | ,167 | ,618* |
| | Sig. (2-tailed) | ,001 | ,002 | ,553 | ,234 | ,847 | ,435 | ,063 | ,234 | ,097 | ,326 | ,063 | ,024 | ,435 | ,435 | ,326 | ,234 | ,553 | ,024 | 1,000 | ,152 | ,234 | ,152 | ,234 | ,553 | ,014 | |
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | |
| soal_13 | Pearson Correlation | ,756** | ,289 | ,289 | ,378 | ,378 | ,189 | ,472 | ,378 | ,00 | ,354 | ,756** | ,577* | 1 | ,094 | ,189 | ,354 | ,661** | - | ,577* | - | ,577* | ,094 | ,289 | - | ,289 | ,632* |
| | Sig. (2-tailed) | ,001 | ,297 | ,297 | ,165 | ,165 | ,500 | ,075 | ,165 | 1,000 | ,196 | ,001 | ,024 | ,738 | ,500 | ,196 | ,007 | ,297 | ,058 | ,475 | ,024 | ,738 | ,297 | ,165 | ,297 | ,012 | |
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | |
| soal_14 | Pearson Correlation | -,196 | -,218 | -,218 | ,339 | ,196 | ,071 | ,071 | -,339 | ,055 | -,134 | -,196 | -,218 | ,094 | 1 | -,196 | ,200 | -,071 | -,055 | -,378 | ,378 | -,055 | -,071 | -,055 | -,196 | -,600 | -,023 |
| | Sig. (2-tailed) | ,483 | ,435 | ,435 | ,216 | ,483 | ,800 | ,800 | ,216 | ,847 | ,635 | ,483 | ,435 | ,738 | ,196 | ,474 | ,800 | ,847 | ,165 | ,165 | ,847 | ,800 | ,847 | ,483 | ,018 | ,934 | |
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | |
| soal_15 | Pearson Correlation | ,196 | -,055 | ,218 | ,339 | ,600 | ,464 | ,738 | ,600 | ,218 | ,468 | ,464 | ,218 | ,189 | - | 1 | ,134 | ,071 | ,055 | ,094 | - | ,600 | ,607 | ,055 | ,196 | - | ,547 |
| | Sig. (2-tailed) | ,483 | ,847 | ,435 | ,216 | ,016 | ,081 | ,002 | ,016 | ,43 | ,079 | ,081 | ,435 | ,500 | ,483 | ,635 | ,800 | ,847 | ,738 | ,738 | ,018 | ,016 | ,847 | ,483 | ,234 | ,035 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------|---------------------|--------|-------|-------|------|------|------|------|------|------|------|-------|-------|--------|------|------|-------|-------|--------|--------|-------|------|------|------|-------|------|-------|
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | |
| soal_16 | Pearson Correlation | ,134 | ,272 | ,610 | ,200 | ,200 | ,468 | ,468 | ,200 | ,272 | ,167 | ,134 | ,272 | ,354 | ,200 | ,134 | 1 | ,535* | ,068 | ,354 | ,354 | ,068 | ,200 | ,068 | ,134 | - | ,528* |
| | Sig. (2-tailed) | ,635 | ,326 | ,015 | ,474 | ,474 | ,079 | ,079 | ,474 | ,326 | ,553 | ,635 | ,326 | ,196 | ,474 | ,635 | | ,040 | ,810 | ,196 | ,196 | ,810 | ,474 | ,810 | ,635 | ,810 | ,043 |
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| soal_17 | Pearson Correlation | ,339 | ,327 | ,600* | ,464 | ,464 | ,339 | ,339 | ,196 | ,055 | ,200 | ,607* | ,327 | ,661** | - | ,071 | ,535* | 1 | - | ,756** | - | ,491 | ,196 | ,491 | ,071 | ,055 | ,632* |
| | Sig. (2-tailed) | ,216 | ,234 | ,018 | ,081 | ,081 | ,216 | ,216 | ,483 | ,847 | ,474 | ,016 | ,234 | ,007 | ,800 | ,800 | ,040 | | ,847 | ,001 | ,075 | ,063 | ,483 | ,063 | ,800 | ,847 | ,012 |
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| soal_18 | Pearson Correlation | - | - | - | - | - | - | ,055 | - | - | ,068 | - | - | - | - | ,055 | ,068 | - | 1 | ,000 | ,000 | - | ,218 | - | ,055 | - | - |
| | Sig. (2-tailed) | ,435 | ,097 | ,553 | ,018 | ,847 | ,435 | ,847 | ,847 | ,553 | ,810 | ,435 | ,553 | ,297 | ,847 | ,847 | ,810 | ,847 | | 1,000 | 1,000 | ,693 | ,435 | ,693 | ,847 | ,553 | ,647 |
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| soal_19 | Pearson Correlation | ,661** | ,577* | ,577* | ,472 | ,189 | ,378 | ,378 | ,189 | ,289 | ,354 | ,378 | ,577* | ,500 | - | ,378 | ,094 | ,354 | ,756** | ,000 | 1 | - | ,289 | ,472 | ,577* | - | ,639* |
| | Sig. (2-tailed) | ,007 | ,024 | ,024 | ,075 | ,500 | ,165 | ,165 | ,500 | ,297 | ,196 | ,165 | ,024 | ,058 | ,165 | ,738 | ,196 | ,001 | | 1,000 | | ,140 | ,297 | ,075 | ,024 | ,500 | ,010 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------|---------------------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|-------|--------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | |
| soal_20 | Pearson Correlation | -.094 | .000 | .000 | -.189 | -.189 | .189 | .189 | .094 | .289 | 1.000 | -.378 | 1.000 | -.200 | .378 | -.094 | .354 | -.472 | 1.000 | -.400 | 1 | -.289 | -.189 | -.289 | -.094 | 1.000 | -.039 |
| | Sig. (2-tailed) | .738 | 1.000 | 1.000 | .500 | .500 | .500 | .500 | .738 | .297 | 1.000 | .165 | 1.000 | .475 | .165 | .738 | .196 | .075 | 1.000 | .140 | .297 | .500 | .297 | .738 | 1.000 | .892 | |
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | |
| soal_21 | Pearson Correlation | .327 | .111 | .111 | .491 | .764** | .327 | .600* | .491 | .111 | .408 | .873** | .389 | .577* | -.055 | .600* | .068 | .491 | -.111 | .289 | -.289 | 1 | .218 | .444 | .055 | .111 | .672** |
| | Sig. (2-tailed) | .234 | .693 | .693 | .063 | .001 | .234 | .018 | .063 | .693 | .131 | .000 | .152 | .024 | .847 | .018 | .810 | .063 | .693 | .297 | .297 | | .435 | .097 | .847 | .693 | .006 |
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| soal_22 | Pearson Correlation | .339 | .327 | .327 | .196 | .464 | .600* | .600* | .196 | .600* | .535* | .071 | .327 | .094 | -.071 | .607* | .200 | .196 | .218 | .472 | -.189 | .218 | 1 | .491 | .071 | .055 | .632* |
| | Sig. (2-tailed) | .216 | .234 | .234 | .483 | .081 | .016 | .016 | .483 | .018 | .040 | .800 | .234 | .738 | .800 | .016 | .474 | .483 | .435 | .075 | .500 | .435 | | .063 | .800 | .847 | .012 |
| | N | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| soal_23 | Pearson Correlation | .327 | .667** | .389 | .491 | .491 | .600* | .327 | -.055 | .667** | .408 | .327 | .389 | .289 | -.055 | .055 | .068 | .491 | -.111 | .577* | -.289 | .444 | .491 | 1 | .055 | .389 | .672** |
| | Sig. (2-tailed) | .234 | .000 | .152 | .063 | .063 | .018 | .234 | .847 | .000 | .131 | .234 | .152 | .297 | .847 | .847 | .810 | .063 | .693 | .024 | .297 | .097 | .063 | | .847 | .152 | .006 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--|
| jumlah | 8 | 6 | 6 | 7 | 7 | 8 | 8 | 7 | 6 | 3 | 8 | 6 | 10 | 8 | 3 | 7 | 5 | 9 | 7 | 9 | |
| k | 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| k-1 | 19 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| p | 0,5 3 | 0,4 0 | 0,4 0 | 0,4 7 | 0,4 7 | 0,5 3 | 0,5 3 | 0,4 7 | 0,4 0 | 0,2 0 | 0,5 3 | 0,4 0 | 0,6 7 | 0,5 3 | 0,2 0 | 0,4 7 | 0,3 3 | 0,6 0 | 0,4 7 | 0,6 0 | |
| q | 0,4 7 | 0,6 0 | 0,6 0 | 0,5 3 | 0,5 3 | 0,4 7 | 0,4 7 | 0,5 3 | 0,6 0 | 0,8 0 | 0,4 7 | 0,6 0 | 0,3 3 | 0,4 7 | 0,8 0 | 0,5 3 | 0,6 7 | 0,4 0 | 0,5 3 | 0,4 0 | |
| pq | 0,2 49 | 0,2 40 | 0,2 40 | 0,2 49 | 0,2 49 | 0,2 49 | 0,2 49 | 0,2 49 | 0,2 40 | 0,1 60 | 0,2 49 | 0,2 40 | 0,2 22 | 0,2 49 | 0,1 60 | 0,2 49 | 0,2 22 | 0,2 40 | 0,2 49 | 0,2 40 | |
| Σpq | 4,693 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| varians total | 42,029 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| kr 20 | 0,93508 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Lampiran 6

Uji Pretest Dan Posttest Soal Kelas Ii

1. Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf R? (C1)
 - A. Rusa
 - B. Kambing
 - C. Kelinci
2. Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf A? (C1)
 - A. Gorila
 - B. Jerapah
 - C. Ayam
3. Sebutkan bagaimana suara anjing? (C2)
 - A. Guk guk guk
 - B. Kukuruyuuk
 - C. mbeekkk
4. Sebutkan nama benda yang berawalan huruf S? (C1)
 - A. Sapu
 - B. Pintu
 - C. Kursi
5. Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf M? (C1)
 - A. Monyet
 - B. Kelinci
 - C. Tupai
6. Sebutkan bagaimana suara ayam? (C2)
 - A. Mbeekkkk
 - B. Kukuruyuuk
 - C. guk guk guk
7. Sebutkan nama benda yang berawalan huruf P? (C1)
 - A. Tas
 - B. Payung
 - C. Kursi
8. Sebutkan nama buah yang berawalan huruf A (C1)
 - A. Anggur
 - B. Jeruk
 - C. Pisang
9. Pohon apa yang selalu ada di sawah? (C2)
 - A. Pohon kurma
 - B. Pohon semangka
 - C. Pohon kelapa

10. Apa fungsi traktor bagi petani? (C2)



- A. Membajak sawah
 - B. Bermain lumpur
 - C. Untuk bersenang-senang
11. Sebutkan nama buah yang berawalan huruf M? (C1)
- A. Pisang
 - B. Jeruk
 - C. Mangga
12. Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf G? (C1)
- A. Kucing
 - B. Gajah
 - C. Ayam
13. Sebutkan benda yang ada di kelas dengan berawalan huruf P? (C2)
- A. Papan tulis
 - B. Spidol
 - C. Kursi
14. Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf B? (C1)
- A. Kucing
 - B. Kelinci
 - C. Beruang
15. Sebutkan nama benda yang berawalan huruf L? (C1)
- A. Kursi
 - B. Lampu
 - C. Sapu
16. Sebutkan nama buah yang berawalan huruf D? (C1)
- A. Semangka
 - B. Duku
 - C. Jeruk
17. Sebutkan nama buah yang berawalan huruf P? (C1)
- A. Pisang
 - B. Melon
 - C. Semangka
18. Sebutkan nama benda yang ada di kelas yang berawalan huruf J?? (C2)
- A. Jam dinding
 - B. Sapu
 - C. Penggaris

19. Sebutkan tanaman apa yang di tanam petani di sawah? (C2)
 - A. Rumput
 - B. Padi
 - C. Buah
20. Sebutkan benda apa yang dipakai petani di sawah? (C2)
 - A. Cangkul
 - B. Ember
 - C. Pisau
21. Sebutkan nama hewan bertelur yang berawalan huruf A? (C1)
 - A. Ayam
 - B. Sapi
 - C. Kucing
22. Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf T? (C1)
 - A. Tikus
 - B. Kucing
 - C. Ayam
23. Sebutkan nama benda yang ada dikamar mandi berawalan huruf G? (C2)
 - A. Gayung
 - B. Sabun
 - C. Sikat gigi
24. Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf H? (C1)
 - A. Harimau
 - B. Kucing
 - C. Kelinci
25. Hewan apa yang sering ada disawah? (C2)
 - A. Kucing
 - B. Monyet
 - C. Burung

Lampiran 7
Uji Tingkat Kesugkaran

Uji Tingkat Kesugkaran

| no | nomor soal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | total |
|----------|------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|
| | soal 1 | soal 2 | soal 3 | soal 4 | soal 5 | soal 6 | soal 7 | soal 8 | soal 9 | soal 10 | soal 11 | soal 12 | soal 13 | soal 15 | soal 16 | soal 17 | soal 19 | soal 21 | soal 22 | soal 23 | |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 16 |
| 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 |
| 4 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 12 |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 13 |
| 6 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 8 |
| 7 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 6 |
| 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 6 |
| 9 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 16 |
| 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 11 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 |
| 12 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 13 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 8 |
| 14 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 10 |
| 15 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 20 |
| ΣB | 8 | 6 | 6 | 7 | 7 | 8 | 8 | 7 | 6 | 3 | 8 | 6 | 10 | 8 | 3 | 7 | 5 | 9 | 7 | 9 | 129 |
| ΣP | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | |
| TK | 0,53 | 0,40 | 0,40 | 0,47 | 0,47 | 0,53 | 0,53 | 0,47 | 0,40 | 0,20 | 0,53 | 0,40 | 0,67 | 0,53 | 0,20 | 0,47 | 0,33 | 0,60 | 0,47 | 0,60 | |
| Kategori | sedang | sedang | sedang | sedang | sedang | sedang | sedang | sedang | sedang | sukar | sedang | sedang | mudah | sedang | sukar | sedang | sedang | sedang | sedang | sedang | |

Lampiran 8
Uji daya pembeda

Uji daya pembeda

| nomor | nomor soal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | jumlah | |
|-------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|----------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | | |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 16 | KELOMPOK ATAS |
| 15 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 20 | |
| 11 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 | |
| 9 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 16 | |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 13 | |
| 4 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 12 | |
| 14 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 10 | |
| 6 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 8 | |
| 13 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 8 | KELOMPOK BAWAH |
| 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 6 | |
| 7 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 6 | |
| 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | |
| 12 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| total | 8 | 6 | 6 | 7 | 7 | 8 | 8 | 7 | 6 | 3 | 8 | 6 | 10 | 8 | 3 | 7 | 5 | 9 | 7 | 9 | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------|-------------|----------|----------|----------|----------|----------|-------------|----------|----------|----------|-------------|-------------|-------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|--|--|--|
| ben ar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BA | 7 | 5 | 5 | 6 | 5 | 6 | 7 | 6 | 4 | 3 | 7 | 6 | 8 | 6 | 3 | 6 | 5 | 7 | 5 | 6 | | | |
| BB | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 2 | 2 | 0 | 1 | 0 | 2 | 2 | 3 | | | |
| JA | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | | | |
| JB | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | | | |
| D | 0,7 3 | 0,4 8 | 0,4 8 | 0,6 1 | 0,3 4 | 0,4 6 | 0,7 3 | 0,6 1 | 0,2 1 | 0,3 8 | 0,7 3 | 0,7 5 | 0,7 1 | 0,4 6 | 0,3 8 | 0,6 1 | 0,6 3 | 0,5 9 | 0,3 4 | 0,3 2 | | | |
| KRITERIA | baik sekali | baik | baik | baik | cukup | baik | baik sekali | baik | cukup | cukup | baik sekali | baik sekali | baik sekali | baik | cukup | baik | baik | baik | cukup | cukup | | | |

Lampiran 9

Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

| No | Kelas Eksperimen | | | | Kelas Kontrol | | | |
|--------|------------------|-------|---------|-------|---------------|-------|---------|-------|
| | Pretest | Nilai | Postest | Nilai | Pretest | Nilai | Postest | Nilai |
| 1 | 14 | 70 | 16 | 80 | 9 | 45 | 11 | 55 |
| 2 | 14 | 70 | 17 | 85 | 9 | 45 | 13 | 65 |
| 3 | 15 | 75 | 16 | 80 | 10 | 50 | 12 | 60 |
| 4 | 15 | 75 | 17 | 85 | 13 | 65 | 14 | 70 |
| 5 | 14 | 70 | 16 | 80 | 11 | 55 | 13 | 65 |
| 6 | 15 | 75 | 17 | 85 | 12 | 60 | 13 | 65 |
| 7 | 13 | 65 | 15 | 75 | 8 | 40 | 10 | 50 |
| 8 | 16 | 80 | 17 | 85 | 14 | 70 | 15 | 75 |
| 9 | 13 | 65 | 14 | 70 | 8 | 40 | 11 | 55 |
| 10 | 14 | 70 | 15 | 75 | 10 | 50 | 11 | 55 |
| 11 | 15 | 75 | 17 | 85 | 12 | 60 | 14 | 70 |
| 12 | 14 | 70 | 16 | 80 | 11 | 55 | 12 | 60 |
| 13 | 13 | 65 | 14 | 70 | 9 | 45 | 11 | 55 |
| 14 | 15 | 75 | 16 | 80 | 13 | 65 | 14 | 70 |
| 15 | 14 | 70 | 16 | 80 | 11 | 55 | 13 | 65 |
| Mean | 71,3 | | 79,7 | | 53,3 | | 62,3 | |
| Median | 70 | | 80 | | 55 | | 65 | |
| Modus | 70 | | 80 | | 45 | | 55 | |

Lampiran 10

Uji Normalitas Pretest Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality

| kelas | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | | |
|-------|---------------------------------|------|------|--------------|------|------|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. | |
| Has | PRE TES EKSPERIMEN | .219 | 15 | .052 | .888 | 15 | .063 |
| il | POST TES EKSPERIMEN | .259 | 15 | .008 | .842 | 15 | .014 |
| | PRE TES KONTROL | .146 | 15 | .200* | .949 | 15 | .508 |
| | POST TES KONTROL | .176 | 15 | .200* | .938 | 15 | .356 |

Lampiran 11

Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|-------|---|---------------------|-----|--------|-------|
| HASIL | Based on Mean | 3.585 | 1 | 28 | 0.069 |
| | Based on Median | 2.366 | 1 | 28 | 0.135 |
| | Based on Median and with adjusted df | 2.366 | 1 | 25.927 | 0.136 |
| | Based on trimmed mean | 3.783 | 1 | 28 | 0.062 |

Lampiran 12
Uji Hipotesis Kelas Eksperimen

Uji Hipotesis Kelas Eksperimen
Paired Samples Test
 Paired Differences

| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|--------------------------|--------|----------------|-----------------|---|--------|---------|----|-----------------|
| | | | | Lower | Upper | | | |
| PRE_EKSPRE - POST_EKSPRE | -8.333 | 3.086 | .797 | -10.042 | -6.624 | -10.458 | 14 | .000 |
| PRE_KNTRL - POST_KNTRL | -9.000 | 4.309 | 1.113 | -11.386 | -6.614 | -8.088 | 14 | .000 |

Lampiran 13
Dokumentasi



Uji Validitas Soal



Pretest Kelas Kontrol



Pembelajaran Kelas Kontrol



Postest Kelas Kontrol



Pretest Kelas Eksperimen



Postest Kelas Eksperimen

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Agita Misriani, M.Pd**

Nip : **198908072019032007**

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Okta Vidia Yolanda

Nim : 19591160

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : **Penerapan Permainan ABC Lima Dasar untuk Meningkatkan Kosakata Siswa di SDN 72 Rejang Lebong**

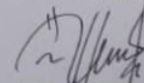
Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Curup, Mei 2023
Validator



Agita Misriani, M.Pd
Nip. 198908072019032007

LEMBAR VALIDASI

PRETEST-POSTEST PENINGKATAN KOSAKATA SISWA

Pada lembar validasi ini menggunakan validasi isi (*Content Validity*) sering juga dinamakan validitas kurikulum yang mengandung arti bahwa suatu alat ukur dipandang valid apabila sesuai dengan isi kurikulum yang hendak diukur. Salah satu cara yang digunakan untuk menentukan validitas adalah dengan mengkaji isi tes itu. Sebuah tes misalnya terdiri atas 25 soal penjumlahan dan pengurangan sangat baik digunakan untuk mengukur kemampuan matematika membandingkan dengan tes yang terdiri atas 10 soal tentang olahraga tetapi tidak ada hal-hal yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan. Validitas isi ditentukan dengan melihat apakah soal-soal yang digunakan telah menunjukkan sample atribut yang diukur.

Salah satu cara untuk memperoleh validitas isi adalah dengan melihat soal-soal yang membentuk tes itu. Jika keseluruhan soal nampak mengukur apa yang seharusnya tes itu digunakan, maka tidak diragukan lagi bahwa validitas isi sudah terpenuhi.

Dalam dunia pendidikan, sebuah tes dikatakan memiliki isi apabila mengukur sesuai dengan domain dan tujuan khusus tertentu yang sesuai dengan isi pelajaran yang telah diberikan di kelas.

Menurut Guion dalam Surapranata (2005) menjelaskan bahwa validitas isi hanya dapat ditentukan berdasarkan judgment ahli.

- a. Mendefinisikan domain yang hendak diukur.
- b. Menentukan domain yang akan diukur oleh masing-masing soal.
- c. Membandingkan masing-masing soal dengan domain yang sudah ditetapkan.

Pertunjuk Pengisian:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas tes yang akan diberikan kepada siswa. Pendapat dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas tes ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi pada setiap pertanyaan yang tersedia sesuai dengan pemahaman Bapak/Ibu dengan membutuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

| Kriteria | Keterangan |
|----------|---|
| SL | Sangat Layak (jika pertanyaan pada tes sangat baik) |
| L | Layak (jika pertanyaan pada tes baik) |
| KL | Kurang Layak (jika pertanyaan pada tes kurang baik) |
| TL | Tidak Layak (jika pertanyaan pada tes tidak layak) |

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

TES PENINGKATAN KOSAKATA SISWA

| No | Pertanyaan | Jawaban | | | |
|-----|---|---------|---|----|----|
| | | SL | L | KL | TL |
| 1. | Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf R? | ✓ | | | |
| 2. | Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf A? | | ✓ | | |
| 3. | Bagaimana suara anjing? | ✓ | | | |
| 4. | Sebutkan nama benda yang berawalan huruf S? | ✓ | | | |
| 5. | Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf M? | ✓ | | | |
| 6. | Bagaimana suara ayam? | | ✓ | | |
| 7. | Sebutkan nama benda yang berawalan huruf P? | ✓ | | | |
| 8. | Sebutkan nama buah yang berawalan huruf A? | | ✓ | | |
| 9. | Pohon apa yang selalu ada di sawah? | | ✓ | | |
| 10. | Apa fungsi traktor bagi petani di sawah? | ✓ | | | |
| 11. | Sebutkan nama buah yang berawalan huruf M? | ✓ | | | |
| 12. | Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf G? | | ✓ | | |
| 13. | Sebutkan nama benda yang ada di kelas dengan berawalan huruf P? | ✓ | | | |
| 14. | Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf B? | | ✓ | | |
| 15. | Sebutkan nama benda yang berawalan huruf L? | | ✓ | | |
| 16. | Sebutkan nama buah yang berawalan huruf D? | | ✓ | | |
| 17. | Sebutkan nama buah yang berawalan huruf P? | ✓ | | | |
| 18. | Sebutkan nama benda yang ada di kelas yang berawalan huruf J? | ✓ | | | |
| 19. | Tanaman apa yang di tanam para petani di sawah? | ✓ | | | |
| 20. | Benda apa yang di pakai petani di sawah? | ✓ | | | |

| | | | | | |
|-----|---|---|---|--|--|
| 21. | Sebutkan nama buah yang berawalan huruf S? | ✓ | | | |
| 22. | Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf T? | ✓ | | | |
| 23. | Sebutkan nama benda yang ada dikamar mandi berawalan huruf G? | ✓ | | | |
| 24. | Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf H? | | ✓ | | |
| 25. | Hewan apa yang sering ada di sawah? | ✓ | | | |

KISI-KISI SOAL (INSTRUMEN PENELITIAN)

Sekolah : SDN 72 Rejang Lebong

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : 2/1

Alokasi : 35 menit

Kurikulum : K13

| No | Indikator Penelitian | Jenjang | Soal |
|-----|---|---------|------|
| 1. | Peserta didik mampu mengidentifikasi nama hewan yang berawalan huruf R | C1 | 1 |
| 2. | Peserta didik mampu mengidentifikasi nama hewan yang berawalan huruf A | C1 | 2 |
| 3. | Peserta didik mampu mengkategorikan suara anjing | C2 | 3 |
| 4. | Peserta didik mampu menyebutkan nama benda yang berawalan huruf S | C1 | 4 |
| 5. | Peserta didik mampu menyebutkan nama hewan yang berawalan huruf M | C1 | 5 |
| 6. | Peserta didik mampu mengkategorikan suara ayam | C2 | 6 |
| 7. | Peserta didik mampu menyebutkan nama benda yang berawalan huruf P | C1 | 7 |
| 8. | Peserta didik mampu menyebutkan nama buah yang berawalan huruf A | C1 | 8 |
| 9. | Peserta didik mampu menjelaskan pohon apa yang selalu ada di sawah | C2 | 9 |
| 10. | Peserta didik mampu mengemukakan fungsi traktor bagi petani | C2 | 10 |
| 11. | Peserta didik mampu menyebutkan nama buah yang berawalan huruf M | C1 | 11 |
| 12. | Peserta didik mampu menyebutkan nama hewan yang berawalan huruf G | C1 | 12 |
| 13. | Peserta didik mampu mengidentifikasi benda yang ada di kelas dengan berawalan huruf P | C2 | 13 |
| 14. | Peserta didik mampu menyebutkan nama hewan yang berawalan huruf B | C1 | 14 |
| 15. | Peserta didik mampu menyebutkan nama benda yang berawalan huruf L | C1 | 15 |
| 16. | Peserta didik mampu menyebutkan nama buah yang berawalan huruf D | C1 | 16 |
| 17. | Peserta didik mampu menyebutkan nama buah yang berawalan huruf P | C1 | 17 |
| 18. | Peserta didik mampu menyebutkan | C2 | 18 |

| | | | |
|-----|--|----|----|
| | nama benda yang ada di kelas yang berawalan huruf J | | |
| 19. | Peserta didik mampu menyebutkan tanaman apa yang di tanam petani di sawah | C2 | 19 |
| 20. | Peserta didik mampu menyebutkan benda apa yang dipakai petani di sawah | C2 | 20 |
| 21. | Peserta didik mampu menyebutkan nama buah yang berawalan huruf S | C1 | 21 |
| 22. | Peserta didik mampu menyebutkan nama hewan yang berawalan huruf T | C1 | 22 |
| 23. | Peserta didik mampu menyebutkan nama benda yang ada di kamar mandi berawalan huruf G | C2 | 23 |
| 24. | Peserta didik mampu menyebutkan nama hewan yang berawalan huruf H | C1 | 24 |
| 25. | Peserta didik mampu mengkategorikan hewan yang sering ada di sawah | C2 | 25 |

Tingkat Kesulitan Soal

| No. | Soal | Tingkat Kesulitan Soal |
|-----|---|------------------------|
| 1. | Peserta didik mampu mengidentifikasi nama hewan yang berawalan huruf R | Mudah |
| 2. | Peserta didik mampu mengidentifikasi nama hewan yang berawalan huruf A | Mudah |
| 3. | Peserta didik mampu mengategorikan suara anjing | Sedang |
| 4. | Peserta didik mampu menyebutkan nama benda yang berawalan huruf S | Mudah |
| 5. | Peserta didik mampu menyebutkan nama hewan yang berawalan huruf M | Mudah |
| 6. | Peserta didik mampu mengategorikan suara ayam | Sedang |
| 7. | Peserta didik mampu menyebutkan nama benda yang berawalan huruf P | Mudah |
| 8. | Peserta didik mampu menyebutkan nama buah yang berawalan huruf A | Mudah |
| 9. | Peserta didik mampu menjelaskan pohon apa yang selalu ada di sawah | Sedang |
| 10. | Peserta didik mampu mengemukakan fungsi traktor bagi petani | Sedang |
| 11. | Peserta didik mampu menyebutkan nama buah yang berawalan huruf M | Mudah |
| 12. | Peserta didik mampu menyebutkan nama hewan yang berawalan huruf G | Mudah |
| 13. | Peserta didik mampu mengidentifikasi benda yang ada di kelas dengan berawalan huruf P | Sedang |
| 14. | Peserta didik mampu menyebutkan nama hewan yang berawalan huruf B | Mudah |
| 15. | Peserta didik mampu menyebutkan nama benda yang berawalan huruf L | Mudah |
| 16. | Peserta didik mampu menyebutkan nama buah yang berawalan huruf D | Mudah |
| 17. | Peserta didik mampu menyebutkan nama buah yang berawalan huruf P | Mudah |
| 18. | Peserta didik mampu menyebutkan nama benda yang ada di kelas yang berawalan huruf J? | Sedang |
| 19. | Peserta didik mampu menyebutkan tanaman apa yang di tanam petani di sawah | Sedang |
| 20. | Peserta didik mampu menyebutkan benda apa yang dipakai petani di sawah | Sedang |
| 21. | Peserta didik mampu mengidentifikasi nama buah yang berawalan huruf S | Mudah |
| 22. | Peserta didik mampu menyebutkan nama hewan yang berawalan huruf T | Mudah |
| 23. | Peserta didik mampu menyebutkan nama benda yang ada di kamar mandi berawalan huruf G | Sedang |
| 24. | Peserta didik mampu menyebutkan nama hewan yang berawalan huruf H | Mudah |

| | | |
|-----|--|--------|
| 25. | Peserta didik mampu mengkategorikan hewan yang sering ada di sawah | Sedang |
|-----|--|--------|

Struktur Pembuatan Soal

| Menyebutkan Nama Hewan | Menyebutkan Nama Buah | Menyebutkan Nama Benda | Menganalisis tentang sawah |
|------------------------|-----------------------|------------------------|----------------------------|
| 1,2,3,5,12,14,22,24 | 8,11,15,16,17,21 | 7,13,18,23 | 9,,10,19,20,25 |

SOAL PILIHAN GANDA

1. Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf R? (C1)
 - A. Rusa
 - B. Kambing
 - C. Kelinci
2. Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf A? (C1)
 - A. Gorila
 - B. Jerapah
 - C. Ayam
3. Sebutkan bagaimana suara anjing? (C2)
 - A. Guk guk guk
 - B. kukuruyuk
 - C. mbeekkk
4. Sebutkan nama benda yang berawalan huruf S? (C1)
 - A. Sapu
 - B. Pintu
 - C. Kursi
5. Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf M? (C1)
 - A. Monyet
 - B. Kelinci
 - C. Tupai
6. Sebutkan bagaimana suara ayam? (C2)
 - A. mbeekkkk
 - B. kukuruyuk
 - C. guk guk guk
7. Sebutkan nama benda yang berawalan huruf P? (C1)
 - A. Tas
 - B. Payung
 - C. Kursi
8. Sebutkan nama buah yang berawalan huruf A (C1)
 - A. Anggur
 - B. Jeruk
 - C. Pisang
9. Pohon apa yang selalu ada di sawah? (C2)
 - A. Pohon kurma
 - B. Pohon semangka
 - C. Pohon kelapa

10. Apa fungsi traktor bagi petani? (C2)



- A. Membajak sawah
- B. Bermain lumpur
- C. Untuk bersenang-senang

11. Sebutkan nama buah yang berawalan huruf M? (C1)

- A. Pisang
- B. Jeruk
- C. Mangga

12. Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf G? (C1)

- A. Kucing
- B. Gajah
- C. Ayam

13. Sebutkan benda yang ada di kelas dengan berawalan huruf P? (C2)

- A. Papan tulis
- B. Spidol
- C. Kursi

14. Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf B? (C1)

- A. Kucing
- B. Kelinci
- C. Beruang

15. Sebutkan nama benda yang berawalan huruf L? (C1)

- A. Kursi
- B. Lampu
- C. Sapu

16. Sebutkan nama buah yang berawalan huruf D? (C1)

- A. Semangka
- B. Duku
- C. Jeruk

17. Sebutkan nama buah yang berawalan huruf P? (C1)

- A. Pisang
- B. Melon
- C. Semangka

18. Sebutkan nama benda yang ada di kelas yang berawalan huruf J?? (C2)

- A. Jam dinding
- B. Sapu
- C. Penggaris

19. Sebutkan tanaman apa yang di tanam petani di sawah? (C2)

- A. Rumput
- B. Padi
- C. Buah

20. Sebutkan benda apa yang dipakai petani di sawah? (C2)

- A. Cangkul
- B. Ember
- C. Pisau

21. Sebutkan nama hewan bertelur yang berawalan huruf A? (C1)

- A. Ayam
- B. Sapi
- C. Kucing

22. Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf T? (C1)

- A. Tikus
- B. Kucing
- C. Ayam

23. Sebutkan nama benda yang ada dikamar mandi berawalan huruf G? (C2)

- A. Gayung
- B. Sabun
- C. Sikat gigi

24. Sebutkan nama hewan yang berawalan huruf H? (C1)

- A. Harimau
- B. Kucing
- C. Kelinci

25. Hewan apa yang sering ada disawah? (C2)

- A. Kucing
- B. Monyet
- C. Burung

Kunci Jawaban

1. A. rusa
2. C. ayam
3. A. guk guk guk
4. A. sapu
5. A. monyet
6. B. kukuruyuuk
7. B. payung
8. B. anggur
9. C. pohon kelapa
10. A. membajak sawah
11. C. mangga
12. B. gajah
13. A. papan tulis
14. b. kelinci
15. B. lampu
16. B. duku
17. A. pisang
18. A. jam dinding
19. B. padi
20. A. cangkul
21. A. ayam
22. A. tikus
23. A. gayung
24. A. harimau
25. C. burung



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/278 /IP/DPMPTSP/V/2023

**TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor :430/In.34/FT/PP.00.9/05/2023 tanggal 30 Mei 2023 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Okta Vidia Yolanda / Curup, 08 Oktober 2000
NIM : 19591160
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)/ Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian : Penerapan Permainan ABC Lima Dasar untuk Meningkatkan Kosakata Siswa di SDN 72 Rejang Lebong
Lokasi Penelitian : SDN 72 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 31 Mei 2023 s/d 30 Agustus 2023
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
Pada Tanggal : 31 Mei 2023

Pt Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Rejang Lebong



Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Kepala SDN 72 Rejang Lebong
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 430 /In.34/FT/PP.00.9/05/2023
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian
30 Mei 2023

Yth Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Okta Vidia Yolanda
NIM : 19591160
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
Judul Skripsi : Penerapan Permainan ABC Lima Dasar untuk Meningkatkan Kosakata Siswa di SDN
72 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 30 Mei s.d 30 Agustus 2023
Tempat Penelitian : SDN 72 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTA: TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan A. Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Rabu JAM 7.30 TANGGAL 30 Nov TAHUN 2022
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : Okta Vidia Yolanda
NIM : 19591160
PRODI : PGMI
SEMESTER : 1
JUDUL PROPOSAL : Strategi Penggunaan ABC Lima Dasar
Untuk Meningkatkan Kosq kata Siswa di
SDN 72 RL

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. Penambahan Tron ABC 5 Dasar
Penelitian relevan teori ABC 5 Dasar, kata penggunaan dihapus
Pemurnan Masalah: Bagaimana penggunaan model ABC lima Dasar.
 - b. Sistematika Pembahasan
 - c.
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

Dra. Ratnawati, M. Pd

CURUP, 30 Nov 2022
CALON PEMBIMBING II

Yosi Yulizah, M. Pd,1

MODERATOR,



IAIN CURUP

| NO | TANGGAL | Hal-hal yang Dibicarakan | Paraf Pembimbing I | Paraf Mahasiswa |
|----|----------|---|--------------------|-----------------|
| 1 | 09/23/23 | Revisi Bab I-III Uraian Terakhir Revisi | [Signature] | [Signature] |
| 2 | 10/23/23 | Revisi Bab I-III Uraian Terakhir | [Signature] | [Signature] |
| 3 | 11/23/23 | Revisi Bab II, dan dan dan | [Signature] | [Signature] |
| 4 | 1/23/24 | Revisi Bab II, dan dan dan | [Signature] | [Signature] |
| 5 | 12/23/23 | Revisi Bab I, dan dan dan | [Signature] | [Signature] |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |



IAIN CURUP

| NO | TANGGAL | Hal-hal yang Dibicarakan | Paraf Pembimbing II | Paraf Mahasiswa |
|----|-----------|--------------------------|---------------------|-----------------|
| 1 | 17/2/2023 | Revisi | [Signature] | [Signature] |
| 2 | 8/2/2023 | Bab 1-2 | [Signature] | [Signature] |
| 3 | 31/1/2023 | Bab 3 | [Signature] | [Signature] |
| 4 | 12/1/2023 | AAC Bab 3 Revisi | [Signature] | [Signature] |
| 5 | 8/1/2023 | Bab 4 | [Signature] | [Signature] |
| 6 | 19/1/2023 | Revisi | [Signature] | [Signature] |
| 7 | 3/1/2023 | " " | [Signature] | [Signature] |
| 8 | 10/1/2023 | AAC Revisi | [Signature] | [Signature] |



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 4130 /In.34/FT/PP.00.9/05/2023
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

30 Mei 2023

Yth Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Okta Vidia Yolanda
NIM : 19591160
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
Judul Skripsi : Penerapan Permainan ABC Lima Dasar untuk Meningkatkan Kosakata Siswa di SDN
72 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 30 Mei s.d 30 Agustus 2023
Tempat Penelitian : SDN 72 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;
1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

BIOGRAFI PENULIS



Okta Vidia Yolanda atau biasa dipanggil (Okta), 8 Oktober 2000 Lahir di Kabupaten Rejang Lebong, Kecamatan Curup, Provinsi Bengkulu, Indonesia, Putri Pertama dari Bapak Fredy Rudy dan Ibu Juliani Safitri, yang terdiri dari 3 bersaudara 1 laki-laki dan satu perempuan.

Menempuh pendidikan pertama pada tahun 2007 di SDN 6 Curup Kota, lulus pada tahun 2013, tahun 2014 bersekolah di SMPN 1 Rejang Lebong, lulus pada tahun 2016, kemudian pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Rejang Lebong, lulus pada tahun 2019. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Tinggi di Institut Agama Islam Negeri Curup, yang insyaallah tahun ini mendapatkan gelar strata 1 (S1) dan menyelesaikan studi tahun 2023 dengan judul : *“Pengaruh Permainan ABC Lima Dasar Untuk Meningkatkan Kosakata Di SDN 72 Rejang Lebong”*

Demikian Riwayat Hidup untuk sekedar diketahui

Terima Kasih

Wassalam