PENGARUH *MODELING THE WAY* DENGAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN

(Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri 2 Soborejo, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI

Oleh :

Titin Mayasari
12.0305.0107

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2017

PENGARUH *MODELING THE WAY* DENGAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN

(Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri 2 Soborejo, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada Program S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Titin Mayasari
12.0305.0107

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017

PERSETUJUAN

PENGARUH *MODELING THE WAY* DENGAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN

(Penelitian pada Siswa Kelas 2 SD Negeri II Soborejo, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung)

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan untuk Memenuhi Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Nama : Titin Mayasari

NIM : 12.0305.0107

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Magelang, 29 November 2016

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Drs. Tawil, M.Pd, Kons.	Ari Suryawan, M. Pd
NIDN.008015071	NIDN. 0618128801

PENGESAHAN

PENGARUH *MODELING THE WAY* DENGAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN

(Penelitian pada Siswa Kelas 2 SD Negeri II Soborejo, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung)

Oleh :
Titin Mayasari
12.0305.0107

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji:
Hari : Rabu
Tanggal : 25 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi

1. Drs. Tawil, M. Pd, Kons. (Ketua/Anggota) (.....)
2. Ari Suryawan, M. Pd (Sekretaris/Anggota) (.....)
3. Dr. Purwati, M.Si.,Kons. (Anggota) (.....)
4. Galih Istiningsih, M. Pd (Anggota) (.....)

Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. Subiyanto, M. Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Titin Mayasari
NPM	:	12.0305.0107
Prodi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	:	Pengaruh *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan (Penelitian Pada Siswa Kelas II SD Negeri 2 Soborejo, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari di ketahui sebagai hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggung jawabkan berdasarkan aturan yang berlaku.

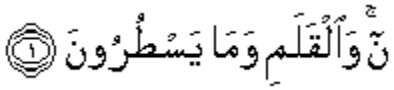
Demikian pernyataan ini di buat dengan sesungguhnya untuk di gunakan sebagai mana mestinya.

Magelang, Januari 2017



Titin Mayasari

MOTTO



“ *Nuun*, Demi pena dan hasil tulisan manusia dan malaikat. “

(QS Al-Qalam [68]1)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadirat Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan dan kuhadiahkan untuk:

1. Orangtuaku tercinta Bapak Sundaryono dan Ibu Sus Inayah, serta adikku Amalia Sofiana atas doa, kasih sayang dan dukungan yang selalu diberikan untukku.
2. Sahabat-sahabatku Martha Arum, Siti Misrokhah, Resti Apriliya W, Budy Kuncara, dan Saham yang selalu mendengarkan keluh kesahku.
3. Almamaterku tercinta, Universitas Muhammadiyah Magelang.

PENGARUH *MODELING THE WAY* DENGAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN SISWA KELAS II SD NEGERI 2 SOBOREJO

Titin Mayasari

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* terhadap kemampuan menulis permulaan di Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo. *Modeling The Way* diajarkan kepada siswa dengan menggunakan media yaitu media *Flashcard*.

Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan *One Group Pretest Posttest Design* dengan menggunakan satu sampel kelas yang digunakan untuk penelitian. Subjek penelitian yang diambil dalam penelitian adalah sebanyak 17 dari keseluruhan siswa kelas 2 yang mempunyai kemampuan menulis yang masih berubah-ubah dan masih rendah. Variabel yang diteliti yaitu variabel terikat berupa peningkatan kemampuan menulis permulaan, serta variabel bebas berupa penerapan *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes berupa soal uraian singkat dan observasi.

Kesimpulan hasil penelitian adalah *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis permulaan siswa kelas II di SD Negeri 2 Soborejo tahun pelajaran 2015/2016. Hasil yang diperoleh dengan menerapkan *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* terhadap siswa setelah diberikan tindakan adalah meningkatnya kemampuan menulis permulaan pada siswa kelas 2. Hasil penelitian menunjukkan nilai sesudah lebih besar dari nilai sebelum diberikan *treatment*. *Mean Rank* yang diperoleh adalah 9.00 sehingga *Sum Rank* dari 17 sampel 153.00.

Kata kunci : *Modeling The Way, Flashcard,* Menulis Permulaan

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Pengaruh *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Menulis Permulaan" pada siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung dengan lancar. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dapat terlaksana berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin dan kesempatan penulis untuk menuangkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Drs. Tawil, M. Pd.Kons, Dosen Pembimbing Skripsi 1 yang selalu memberikan izin dan kesempatan penulis untuk menuangkan gagasan dalam bentuk skripsi.
5. Ari Suryawan, M. Pd Dosen Pembimbing Skripsi II yang juga selalu memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi dalam menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik.
6. Kepada Sekolah SD Negeri 2 Soborejo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Hari Listya Murdiyati, S. Pd, guru kelas II selaku pembimbing SD Negeri 2 Soborejo yang telah membantu dan bekerjasama dengan penulis dalam melaksanakan penelitian.
8. Seluruh siswa kelas II SD Negeri 2 soborejo atas kerjasama yang diberikan selama penulis melaksanakan penelitian.

9. Teman, sahabat, dan seluruh keluarga PGSD UMM 2012 kelas B dan C yang telah berjuang bersama dan saling memberikan motivasi demi terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak senantiasa diharapkan oleh penulis. Semoga karya penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Temanggung, November 2016
Penulis,

Titin Mayasari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
LEMBAR PERNYATAAN iv
HALAMAN MOTTO v
HALAMAN PERSEMBAHAN vi
ABSTRAKSI vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR GRAFIK xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 4
C. Tujuan Penelitian 4
D. Manfaat Penelitian 4
BAB II KAJIAN PUSTAKA 6
A. Menulis Permulaan 6
B. Metode *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* 15
C. Pengaruh *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* terhadap kemampuan menulis permulaan 24
D. Teori/Konsep yang mendukung variabel penelitian 25
E. Kerangka Berfikir 26
F. Hipotesa Penelitian 27
BAB III METODE PENELITIAN 28
A. Jenis dan Desain Penelitian 28
B. Variabel Penelitian 30
C. Definisi Operasional Variabel 31
D. Populasi dan Sampel Penelitian 32
E. Metode dan Alat Pengumpulan Data 33
F. Instrumen Penelitian 34
G. Uji Coba Instrumen 36
H. Uji Instrumen Penelitian 36
I. Uji Reliabilitas Instrumen 40
J. Pelaksanaan Penelitian 42
K. Teknik Analisis Data 43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 46
A. Deskripsi Subjek Penelitian 46
B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian 46
C. Hasil Penelitian 50

D. Uji Hipotesis Penelitian 58
E. Pengambilan Keputusan 60
F. Hasil Nilai Pengukuran Kemampuan Menulis Permulaan 62
G. Pembahasan 64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 69
A. Kesimpulan 69
B. Saran 70
DAFTAR PUSTAKA 72
LAMPIRAN 74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	:	Desain Penelitian *One Group Pretest Posttest Desaign*.....	28
Tabel 3.2	:	Kisi-kisi Instrumen Penelitian Observasi	33
Tabel 3.3	:	Kisi-kisi Instrumen Penelitian Tes Tertulis	34
Tabel 3.4	:	Hasil Masukan Validator	37
Tabel 3.5	:	Uji Reliabilitas Soal	41
Tabel 3.6	:	Hasil Uji Normalitas	45
Tabel 4.1	:	Hasil Pengukuran Awal Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 2 Soborejo	51
Tabel 4.2	:	*Descriptive Statistics*	53
Tabel 4.3	:	Hasil Pengukuran Akhir Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 2 Soborejo	54
Tabel 4.4	:	*Descriptive Statistics*	55
Tabel 4.5	:	Peningkatan Hasil Pengukuran Awal dan Akhir Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 2 Soborejo	56
Tabel 4.6	:	*Descriptive Statistics*	57
Tabel 4.7	:	*Wilcozon Signed Rank Test*	59
Tabel 4.8	:	Hasil Pengamatan Psikomotorik	63
Tabel 4.9	:	Hasil Pengamatan Afektif	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Skema kerangka berpikir pengaruh *Modeling The Way* Dengan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Menulis Permulaan 26

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 : Hasil Pengukuran Awal Kemampuan Menulis Permulaan pada Siswa kelas II SD Negeri 2 Soborejo 52

Grafik 4.2 : Hasil Pengukuran Akhir Kemampuan Menulis Permulaan pada Siswa kelas II SD Negeri 2 Soborejo 55

Grafik 4.3 : Peningkatan Hasil Pengukuran Awal dan Akhir Kemampuan Menulis Permulaan Siswa kelas II SD Negeri 2 Soborejo 57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Ijin Penelitian	74
Lampiran 2.	Surat Keterangan Instansi	75
Lampiran 3.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	76
Lampiran 4.	Silabus	108
Lampiran 5.	Pedoman Observasi	120
Lampiran 6.	Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	124
Lampiran 7.	Validasi Lembar Kerja Siswa	133
Lampiran 8.	Validasi Penilaian Kognitif	139
Lampiran 9.	Hasil Uji Normalitas	147
Lampiran 10.	Hasil Uji Coba Validitas dan Reliabilitas Soal Menulis Permulaan melalui Uji SPSS	148
Lampiran 11.	Soal Pengukuran *Pretest*	153
Lampiran 12.	Soal Pengkuruan *Posttest*	157
Lampiran 13.	Hasil *Pretest* Siswa	162
Lampiran 14.	Hasil *Posttest* Siswa	168
Lampiran 15.	Nilai Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa	176
Lampiran 16.	Hasil Uji SPSS *Descriptive Statistics Pretest* dan *Posttest*	178
Lampiran 17.	Hasil Uji SPSS *Wilcoxon Signed Rank Test*.....	179
Lampiran 18.	Lembar Penilaian Afektif	180
Lampiran 19.	Lembar Penilaian Psikomotorik	183
Lampiran 20.	Hasil Lembar Kerja Siswa	186
Lampiran 21	Buku Bimbingan Penulisan Skripsi	194
Lampiran 22.	Dokumentasi	197

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu perkembangann potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara/masyarakat, dengan memilih isi (materi), strategi kegiatan, dan teknik penilaian yang sesuai. Pendidikan adalah suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Tujuan pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam kegiatan pendidikan, karena tidak akan memberikan arah ke mana harus menuju, tetapi juga memberikan ketentuan yang pasti dalam memilih materi (isi), metode, alat evaluasi dalam kegiatan yang dilakukan. Secara umum tujuan pendidikan dapat dikatakan membawa anak ke arah tingkat kedewasaan, artinya membawa anak didik agar dapat berdiri sendiri (mandiri) di dalam hidupnya di tengah-tengah masyarakat (Suryosubroto, 2010:2). Tujuan pendidikan memiliki dua fungsi yaitu memberikan arah kepada segenap kegiatan pendidikan, dan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan. Kemampuan dan kreativitas pendidik sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal, efektif, dan efisien di sekolah.

Sekolah Dasar memberikan sumbangan yang cukup besar dalam mencapai tujuan pendidikan. Namun, tidak semua Sekolah Dasar mampu mencapai tujuan pendidikan tersebut secara maksimal.

Semua mata pelajaran yang diajarkan tentunya mempunyai peranan yang sangat penting bagi kelangsungan belajar anak didik. Hal yang sangat erat kaitanya dengan belajar adalah kemampuan menulis. Kemampuan menulis biasanya terintegrasi dalam proses pembelajaran. Setiap mata pelajaran pasti memiliki tugas sebagai latihan dan pengayaan. Hal tersebut sering dilakukan secara terintegrasi dengan keterampilan menulis. Kemampuan menulis berkaitan erat dengan berbagai bidang studi (Iskandarwassid, 2008:248).

Penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat akan membantu mengefektifkan proses pembelajaran dan penyampaian pesan pada materi pelajaran menulis permulaan Bahwa pemakaian metode dan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Metode pembelajaran yang baik dapat mempengaruhi peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Iskandarwassid, 2008:9). Media adalah bagian yang tidak terpisaahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Azhar, 2014:2).

Kemampuan menulis setiap siswa berbeda, di mana siswa SDN II Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung masih terdapat siswa yang memiliki kemampuan menulis rendah. Salah satu penyebabnya adalah siswa masih kesulitan untuk memahamami materi menulis

permulaan yang disajikan guru secara abstrak. Sehingga masih banyak siswa yang kesulitan dalam menulis sebuah kata, karena tahapan berpikir mereka masih berada pada tahap operasional konkret. Banyak siswa kelas II SD menganggap menulis adalah sesuatu hal yang sulit. Hal tersebut disebabkan pula karena mereka belum bisa berpikir abstrak. Permasalahan serupa tentang kurangnya keterampilan menulis juga terjadi di SDN 2 Soborejo. Mereka kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran menulis permulaan. Kebanyakan siswa merasa bahwa pelajaran menulis permulaan sulit. Penggunakan metode dan media pada pembelajaran menulis permulaan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas II SDN 2 Soborejo. *Modeling The Way* bersumber pada pembelajaran langsung dan modeling sebagai pendekatan utama (Suprijono, 2009:47). Media *Flashcard* berupa kartu bergambar yang ukurannya sekitar 25 x 30 cm (Ismawati, 2011:146).

Metode Pembelajaran *Modeling the way* dengan berbantuan media *flashcard* ini, diharapkan akan meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa. Untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa, maka peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul "Pengaruh *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* terhadap kemampuan menulis permulaan". Penelitian ini mengambil objek siswa kelas II SD Negeri 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan yaitu apakah *Modeling the way* dengan media *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan menulis permulaan siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Modeling the way* dengan media *flashcard* terhadap kemampuan menulis permulaan siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis
    a. Menambah wawasan mengenai penggunaan metode *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* dalam pembelajaran siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.
    b. Menambah pengetahuan mengenai peningkatan kemampuan menulis permulaan siswa menggunakan metode *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* dalam pembelajaran siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

2. Manfaat praktis

Sebagai masukan dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas II SD N 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Menulis Permulaan

1. Pengertian Menulis

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dipergunakan dalam komunikasi secara tidak langsung. Keterampilan menulis tidak didapatkan secara alamiah, tetapi harus melalui proses belajar dan berlatih. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis, penulis harus terampil memanfaatkan grafologi, kosa kata, struktur kalimat, pengembangan paragraf, dan logika berbahasa. Menulis adalah suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Iskandarwassid, 2008:248).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam suatu sistem pembelajaran terdapat beberapa komponen yang saling berhubungan dalam menciptakan keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Komponen yang tergabung dalam keterampilan menulis yaitu : (1) penguasaan bahasa tulis yang akan berfungsi sebagai media tulisan, antara lain meliputi kosakata, struktur kalimat, paragraf, ejaan dan pragmatik, (2) penguasaan isi karangan sesuai dengan topik yang akan ditulis, dan (3) penguasaan tentang jenis-jenis tulisan yaitu bagaimana merangkai isi tulisan dengan menggunakan bahasa tulis sehingga membentuk sebuah komposisi yang diinginkan seperti esai,

artikel, cerita pendek atau makalah. Tujuan menulis adalah: 1) menceritakan sesuatu, 2) untuk memberikan petunjuk atau pengarahan, 3) untuk menjelaskan sesuatu, 4) untuk meyakinkan, dan 5) untuk merangkum.

2. Kemampuan Menulis Sekolah Dasar

Kemampuan menulis merupakan usaha yang dilakukan siswa dalam menjelaskan sesuatu dengan maksut dan tujuan yang diinginkan. Selanjutnya pendapat lain mengemukakan bahwa Kemampuan menulis permulaan berisi enam aspek. Keenam aspek itu adalah: 1) Menjiplak berbagai bentuk gambar; 2) Menebalkan berbagai bentuk gambar; 3) Menebalkan lingkaran dan menebalkan bentuk huruf; 4) Menulis kata yang bersumbet baik yang dilihatnya maupun pendikteaan guru dengan huruf otonom; 5) Menyalin kalimat sederhana yang didiktekan dengan huruf tegak bersambung; dan 6) Melengkapi kalimat sederhana yang belum selesai (Basriah, 2009:4)

Kemampuan atau keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapakan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain melalui bahasa tulis (Saleh Abbas, 2006:125). Dengan menulis maka seseorang akan dapat mengungkapkan ide ataupun sesuatu yang ada dalam pikirannya ke dalam lambang grafis, dengan tujuan orang lain dapat membaca apa yang telah diungkapkan. Selanjutnya, Saleh Abbas (2006:126) mengungkapkan bahwa belajar menulis secara konvensional diartikan sebagai belajar menuliskan sesuatu dalam

sistem tulisan tertentu yang dapat dibaca oleh orang yang telah menguasai sistem itu. Melalui tulisan, seseorang akan dapat mengungkapkan gagasan maupun perasaannya kepada orang lain melalui lambang-lambang grafis, tanpa harus bertemu langsung dengan orang lain tersebut. Orang akan mengetahui gagasan atau perasaan orang lain lewat tulisan jika orang itu memahami bahasa dan lambang grafis yang digunakan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah serangkaian kegiatan menuangkan ide/ pikiran maupun perasaannya ke dalam lambang grafis, dengan tujuan orang lain dapat mengetahui ide/pikiran maupun perasaanya tersebut jika orang yang membaca memahami bahasa dan lambang grafis tersebut. Supaya orang yang membaca dapat memahami isi tulisan, maka menulis harus menggunakan aturan.

3. Tujuan Menulis

Pembelajaran menulis dilaksanakan sejak dini, yakni sejak SD kelas rendah. Hal tersebut dilakukan mengingat betapa pentingnya kemampuan menulis itu. Dengan menulis siswa dapat mengungkapkan sesuatu yang ada dalam pikirannya, sehingga dapat dibaca oleh orang lain. Untuk mempelajari ilmu yang lain tidak bisa lepas dari menulis. Kemampuan menulis yang siswa miliki memungkinkan siswa untuk mengkomunikasikan ide, penghayatan dan pengalaman ke berbagai pihak, terlepas dari ikatan waktu dan tempat. Berkomunikasi tidaklah hanya dengan berbicara, tetapi

menulis juga merupakan salah satu bentuk dari komunikasi. Sebagai contoh, untuk berkomunikasi dengan suatu instansi biasanya memakai surat. Tulisan jangkauannya juga lebih luas dibandingkan hanya dengan berbicara. Misalnya, tulisan di surat kabar akan menjangkau semua pembaca surat kabar tersebut walaupun pembaca berada di tempat yang jauh. Menulis bertujuan agar seseorang dapat mengkomunikasikan ide, penghayatan dan pengalaman ke berbagai pihak, terlepas dari ikatan waktu dan tempat. Selain itu, menulis juga bertujuan untuk dapat memahami bahasa komunikasi. Dengan belajar menulis, maka seseorang akan dapat melakukan komunikasi dalam kehidupan sosialnya sehari – hari (Iskandarwassid, 2008:249).

4. Manfaat Menulis

Kemampuan baca tulis dikenal sebagai kunci pembuka untuk memasuki dunia yang lebih luas. Melalui pengajaran baca-tulis yang baik akan dapat dipacu penguasaan kemampuan berpikir kritis – kreatif dan perkembangan dimensi afektif dapat dioptimalkan. Itu berarti, selain membaca, menulis juga sangat penting manfaatnya bagi siswa. Dengan tulisan, maka gagasan/ide dapat diketahui oleh orang lain tanpa harus bertemu langsung. Anak juga akan dapat berpikir kritis dan kreatif dengan menuangkan gagasannya/pemikirannya ke dalam tulisan secara sistematis. Kemampuan afektif anak pun dapat dikembangkan melalui menulis, yakni kemampuan siswa mengembangkan perasaan dan emosinya secara lebih professional dan

bertanggung jawab kearah tercapainya keseimbangan antara rasio, indera, persepsi imajinasi, dan karsa (Iskandarwassid, 2008:250).

5. Kajian Menulis Permulaan

Anak-anak sudah terdorong untuk menulis jauh sebelum anak masuk TK. Anak sering kelihatan memegang alat tulis dan sibuk menulis. Hasil tulisannya walaupun masih berupa corat-coret atau gambar, jika anak ditanya menulis apa, anak akan menjawab sesuai dengan apa yang mereka maksudkan. Anak menulis dengan cara anak sendiri. Hal ini sebagai bukti bahwa anak sudah belajar menulis secara alami di rumah dan di masyarakat. Begitu anak mulai belajar menggunakan simbol-simbol untuk kata-kata, anak menyadari bahwa tulisan itu memiliki makna (Iskandarwassid, 2008:248).

Menulis permulaan adalah tujuan sementara yang kemudian diharapkan siswa akan berkembang dan menggunakan kemampuan menulisnya untuk menambah pengetahuan dan mengembangkan pribadinya lebih lanjut. Pembelajaran menulis permulaan difokuskan pada: penulisan huruf, penulisan kata,penulisan kalimat sederhana, dan penulisan tanda baca (Iskandarwassid, 2008:248). Menulis permulaan difokuskan pada penulisan huruf, penulisan kata, penggunaan kalimat sederhana, dan tanda baca (huruf capital, titik, koma, dan tanda tanya). Siswa kelas II SD diharapkan dapat menulis permulaan dengan ejaan yang benar dan dapat menyatakan ide/pesan secara tertulis.

Kemampuan menulis permulaan merupakan keterampilan yangharus dikuasai siswa sekolah dasar sejak dini, karena keterampilan menulis permulaan merupakan keterampilan yang sangat mendasar bagi siswa sekolah dasar. Menulis permulaan merupakan keterampilan menulis yang diajarkan pada kelas rendah, yakni kelas I dan II sekolah dasar sebagai pembelajaran menulis pada tingkat dasar. Pengetahuan dan kemampuan yang diperoleh siswa pada pembelajaran menulis permulaan tersebut akan menjadi dasar dalam peningkatan dan pengembangan kemampuan siswa pada jenjang selanjutnya. Apabila pembelajaran menulis permulaan yang dikatakan sebagai acuan dasar tersebut baik dan kuat, maka diharapkan hasil pengembangan keterampilan menulis sampai tingkat selanjutnya akan menjadi baik pula. Menulis merupakan kegiatan yang memerlukan kemampuan yang bersifat kompleks. Kemampuan yang diperlukan antara lain kemampuan berpikir secara teratur dan logis, kemampuan mengungkapkan pikiran atau gagasan secara jelas, dengan menggunakan bahasa yang efektif, dan kemampuan menerapkan kaidah tulis-menulis dengan baik (Iskandarwassid, 2008:251)..

Dari pernyataan tersebut ditegaskan, bahwa kemampuan menulis dapat diperoleh melalui proses yang panjang. Sebelum sampai pada tingkat mampu menulis, siswa harus mulai dari tingkat awal, tingkat permulaan, mulai dari pengenalan lambang-lambang bunyi. Pengetahuan dan kemampuan yang diperoleh pada tingkat

permulaan pada pembelajaran menulis permulaan itu, akan menjadi dasar peningkatan dan pengembangan kemampuan siswa selanjutnya. Apabila dasar itu baik dan kuat, maka dapat diharapkan hasil pengembangannya pun akan baik pula, dan apabila dasar itu kurang baik atau lemah, maka dapat diperkirakan hasil pengembangannya akan kurang baik juga.

6. Tujuan Menulis Permulaan

Dalam Depdiknas (2009:3) menyebutkan bahwa dalam pembelajaran menulis permulaan bertujuan agar siswa terampil dalam menulis, seperti berikut.

a. Menjiplak berbagai bentuk gambar, lingkaran dan bentuk huruf.
b. Menebalkan berbagai bentuk gambar, lingkaran, dan bentuk huruf.
c. Mencontoh huruf, kata, atau kalimat sederhana dari buku atau papan tulis dengan benar.
d. Melengkapi kalimat yang belum selesai berdasarkan gambar.
e. Menyalin puisi anak sederhana dengan huruf lepas.
f. Menulis kalimat sederhana yang didiktekan guru dengan huruf tegak bersambung.
g. Menyalin puisi anak dengan huruf tegak bersambung.
h. Melengkapi cerita sederhana dengan kata yang tepat.
i. Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis.

j. Menyalin puisi anak dengan huruf tegak bersambung.
k. Menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan.
l. Menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri menggunakan pilihan kata dan kalimat yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda titik.
m. Menulis puisi berdasarkan gambar dengan pilihan kata yang menarik.

Pada penelitian ini materi menulis permulaan yang akan diteliti yakni mendeskripsikan tumbuhan atau binatang secara sederhana dengan bahasa tulis, karena subjek penelitiannya adalah siswa kelas II SD semester 2. Mengingat materi tersebut dirasa sulit oleh siswa, maka peneliti mencoba untuk melakukan proses tindakan perbaikan pembelajaran pada materi tersebut.

7. Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas 2 SD

Siswa kelas 2 SD sudah memiliki kemampuan untuk menulis. Pengalaman menulis tersebut telah didapatkannya dari kelas I. Hanya saja kemampuanya dalam menulis permulaan perlu lebih dikembangkan lagi. Kemampuan siswa dalam menulis permulaan terus dilakukan supaya anak dapat menulis tingkat lanjut. Siswa kelas II SD diharapkan dapat menulis permulaan dengan ejaan yang benar dan dapat menyatakan ide pesan secara tertulis. Dari pernyataan

tersebut berarti siswa kelas II tingkat menulis permulaannya tidak lagi menyusun huruf menjadi kata atau kalimat. Siswa kelas II SD dituntut untuk mampu ke tahap menulis yang lebih tinggi, yakni selain mampu menggunakan ejaan yang benar juga diharapkan mampu menuangkan idenya ke dalam bahasa tulis. Kebanyakan siswa kelas II SD yang cara berpikirnya masih konkret akan merasa kesulitan untuk menuangkan idenya ke dalam tulisan. Sementara pada silabus, siswa kelas II semester 2 dituntut untuk mampu mendeskripsikan tumbuhan atau binatang secara sederhana dengan bahasa tulis. Untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan, peneliti menggunakan media *Flashcard* dengan *Modeling The Way*.

8. Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan

Berbagai upaya yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas tentunya banyak hal dan cara yang guru berikan. Tetapi banyak juga anggapan guru yang mereka lakukan dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa kurang berhasil. Guru melakukan berbagai upaya yang dilakukan agar yang mereka harapkan akan berhasil.

Banyak sekali upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada siswa SD kelas rendah. Kemampuan menulis siswa yang masih rendah tentu menjadi tantangan guru dalam kegiatan mengajar. Berbagai model, strategi, teknik, media dan lain sebagainya akan diterapkan dalam

pembelajaran. Metode pembelajaran yang tepat yang mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa (Iskandarwassid, 2008:248).

Kemampuan menulis siswa SD khususnya kelas II, masih banyak yang memiliki kesulitan. Kesulitan yang biasanya anak peroleh adalah ketika ingin menulis namun masih belum paham terhadap tulisan yang akan mereka rangkai. Hal ini yang menjadi tugas seorang guru untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa.

Berbagai Model, Metode, teknik, media dan sebagainya yang digunakan dalam pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan Metode *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

B. Metode *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang telah teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud. Berdasarkan definisi di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa metode merupakan jalan atau cara yang ditempuh seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Sedangkan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik (Suprijono, 2011:54). Metode

Pembelajaran: dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, baik secara individual ataupun secara kelompok agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik (Suprijono, 2011:54).

2. Pengertian Metode Pembelajaran *Modeling the way*

Metode *Modeling The Way* ini bersumber pada pembelajaran langsung dan modeling sebagai pendekatan utamanya. Pembelajaran langsung adalah gaya mengajar dimana pendidik terlibat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada siswa dan mengajarkannya langsung kepada seluruh kelas. *Modeling* berarti mendemonstrasikan suatu prosedur kepada siswa. *Modeling* mengikuti urutan-urutan sebagai berikut:

a. Pendidik mendemonstrasikan perilaku yang hendak dicapai sebagai hasil belajar.
b. Perilaku itu dikaitkan dengan perilaku-perilaku lain yang sudah dimiliki siswa.
c. Pendidik mendemonstrasikan berbagai bagian perilaku tersebut dengan cara yang jelas, terstruktur, dan berurutan disertai

penjelasan mengenai apa yang dikerjakannya setelah setiap langkah selesai dikerjakan.

d. Siswa perlu mengingat langkah-langkah yang dilihatnya dan kemudian menirukannya.

Tujuan metode ini adalah memperjelas pengertian konsep atau suatu teori. Penggunaan metode pembelajaran *Modeling The Way* dalam pembelajaran drama diharapkan dapat memancing perhatian siswa untuk memusatkan dan menitik beratkan sesuatu yang dianggap. Metode ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikan keterampilan spesifik yang dipelajari di kelas melalui demonstrasi (Hisyam, 2006:78).

Modeling The Way bersumber pada pembelajaran langsung dan *modeling* sebagai pendekatan utama. Pembelajaran langsung adalah gaya mengajar dimana guru terlihat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada siswa dan mengajarkannya langsung kepada seluruh kelas (Suprijono, 2009:47). Metode pembelajaran *Modeling The Way* memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikan, melalui peragaan dan keterampilan yang diajarkan di kelas. *Modeling The Way* merupakan teknik kepada peserta didik untuk berlatih, melalui demonstrasi, keterampilan khusus yang diajarkan di kelas.

Dari beberapa uraian dapat disimpulkan *Modeling The Way* adalah kegiatan mendemonstrasikan suatu keterampilan yang dilakukan guru dengan cara memberikan rangsangan disertai contoh

cara melakukannya sehingga siswa dapat secara langsung melihat dan mempraktikkannya berdasarkan contoh dari guru. Metode pembelajaran *Modeling The Way* juga memerlukan kreativitas dari guru untuk membuat suasana pembelajaran menjadi lebih baik. Metode pembelajaran *Modeling The Way* merupakan metode yang tepat digunakan dalam pembelajaran di kelas rendah.

Menurut Hisyam (2006:78), langkah-langkah dari metode pembelajaran *Modeling The Way* sebagai berikut :

a. Setelah pembelajaran satu topik tertentu, identifikasi beberapa situasi umum dimana siswa dituntut untuk menggunakan keterampilan yang baru dibahas.
b. Bagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil menurut jumlah siswa yang diperlukan untuk mendemonstrasikan satu skenario (minimal 2 atau 3 siswa).
c. Berikanlah waktu kepada siswa 10-15 menit untuk menciptakan skenario kerja.
d. Beri waktu 5-7 menit untuk berlatih.
e. Secara bergiliran tiap kelompok diminta mendemonstraikan kerja masing-masing. Setelah selesai, beri kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan masukan pada setiap demonstrasi yang dilakukan.
f. Guru memberikan penjelasan secukupnya untuk mengklarifikasi.

3. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah alat bantu dan bahan pembelajaran. Dengan menggunakan alat bantu maka alat indra terpacu, hal ini dapat mendorong semangat belajar siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan (Sri Anitah, 2009:34). Manfaat media sebagai berikut: 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas; 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra; 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; 4) memungkinkan anak belajar mandiri sesui dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya; 5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama; 6) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran.

Menurut Sitiatava (2013:28) media adalah perantara atau penghantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media merupakan sarana pembelajaran mampu mengkonkretkan benda. Media belajar

merupakan alat-alat yang bisa membantu siswa belajar untuk mencapai tujuan belajar. Guru harus berusaha agar materi yang disampaikan atau disajikan mampu diserap dengan mudah oleh siswa. Apabila pengajaran disampaikan dengan bantuan alat-alat yang menarik, maka siswa akan merasa senang dan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sebagai perantara informasi dari guru kepada siswa agar informasi mudah diterima oleh siswa.

4. Pengertian Media *Flashcard*

Media *flashcard* berupa kartu sebanyak 30 sampai 40 buah, bahan yang paling baik untuk membuat kartu-kartu tersebut adalah kertas manila (Ismawati 2011:146). Media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm. Gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambar atau foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran kartu-kartu tersebut. Gambar yang ada pada media ini adalah rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan pada bagian belakangnya. Kelebihan media *flashcard* sebagai berikut: 1) mudah dibawa kemana-mana; 2) praktis dalam membuat dan menggunakannya; 3) mudah diingat karna menarik perhatian; 4) sangat menyenangkan sebagai media pembelajaran dan bisa juga digunakan dalam bentuk permainan. Media *Flashcard*

merupakan metode permainan yang dilakukan dengan cara menunjuk gambar secara cepat untuk memicu otak .

Untuk membuat *flashcard*, pendidik harus mempersiapkan atau mengikuti beberapa langkah. Berikut adalah langkah-langkah tersebut:

a. Menyiapkan kertas yang agak tebal seperti kertas dupleks atau dari bahan kardus sebagai alas.
b. Menentukan ukuran kertas yaitu 25x30 cm.
c. Memotong kertas sesuai dengan ukurannya.
d. Menyiapkan kertas HVS kemudian menulis atau print materi yang akan dijadikan media pengajaran pada kertas tersebut.
e. Menempelkan kertas HVS tersebut pada kertas alas yang sudah dipotong.
f. Memberikan tulisan atau pesan pada bagian belakang kartu tersebut sesuai dengan objek yang ada di bagian depannya.

Maka, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

a. *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
b. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
c. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
d. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
e. Sederhana dan mudah membuatnya.

Langkah-langkah penggunaan media *flashcard* adalah kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa, cabutlah satu per satu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan, berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk didekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut.

5. Perbedaan *Modeling The Way* dengan *Modeling The Way* menggunakan Media *Flashcard*

Modeling The Way bersumber pada pembelajaran langsung dimana guru terlibat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada siswa dan mengajarkannya langsung kepada seluruh siswa di dalam kelas (Suprijono, 2009:47). *Modeling The Way* dilakukan guru dengan memberikan contoh langsung di depan kelas, sehingga siswa mampu melakukannya kembali sesuai yang diajarkan. Pembelajaran menggunakan *Modeling The Way* tanpa menggunakan media hanya memfokuskan terhadap perilaku yang guru lakukan. Pembelajaran ini mempermudah khususnya siswa kelas rendah dalam menerima pembelajaran.

Modeling The Way dengan berbantuan media *Flashcard* tentu saja lebih meningkatkan antusias siswa dalam belajar. *Modeling The Way* diajarkan dengan memberikan contoh dan ditambahkan dengan menggunakan media *Flashcard* berupa kartu bergambar, tentu saja akan memudahkan siswa di kelas rendah yaitu kelas II Sekolah

Dasar dalam menerima pembelajaran. *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* akan mengkonkretkan perihal pembelajaran, sehingga pemikiran siswa yang abstrak mampu ditunjukkan dengan kartu bergambar.

6. Kegunaan *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard*

Modeling The Way sering digunakan untuk proses pembelajaran pada siswa kelas rendah, karena metode ini guru secara langsung memberikan pembelajaran dengan memberikan contoh langsung. Sehingga, siswa akan lebih mudah dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selain metode ini, peneliti juga menambah dengan media yaitu media *flashcard*. Media *flashcard* merupakan media yang menarik dan tepat jika digunakan dalam pembelajaran SD kelas rendah. Media ini juga akan memudahkan guru dalam membelajarkan menulis permulaan.

Penggunaan *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, media juga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, sehingga materi akan lebih mudah ditangkap oleh siswa. Dengan penggunaan metode pembelajaran *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard*, peneliti menginginkan pembelajaran menulis permulaan di siswa kelas II SDN 2 Soborejo dapat meningkat.

C. Pengaruh *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Menulis Permulaan

Peran metode dan media dalam penelitian ini adalah untuk mengkonkretkan materi dalam pembelajaran menulis permulaan. Melalui metode pembelajaran *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* siswa dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk lebih realistik. Media *Flashcard* juga mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *Flashcard* dirasa akan lebih mengoptimalkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas II SD Negeri 2 Soborejo, dikarenakan dengan menggunakan media *Flashcard* siswa akan terlibat aktif dalamproses pembelajaran.
2. Media *Flashcard* dapat mengkongkretkan materiajar, sehingga siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Jika anak terlibat aktif dalam pembelajaran biasanya anak akan mudah meningat materi yang telah diajarkan guru.

Menurut teori konstruktivistik, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, melainkan siswa harus membagun sendiri pengetahuan di dalam benaknya (Novi, 2006:108). Berdasarkan pendapat Novi, hanya dengan Media *Flashcard* saja belum cukup untuk dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas II SD. Untuk mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran guru juga menggunakan Metode *Modeling The Way*. Penggunaan metode *Modeling*

The Way dengan Media *Flashcard* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

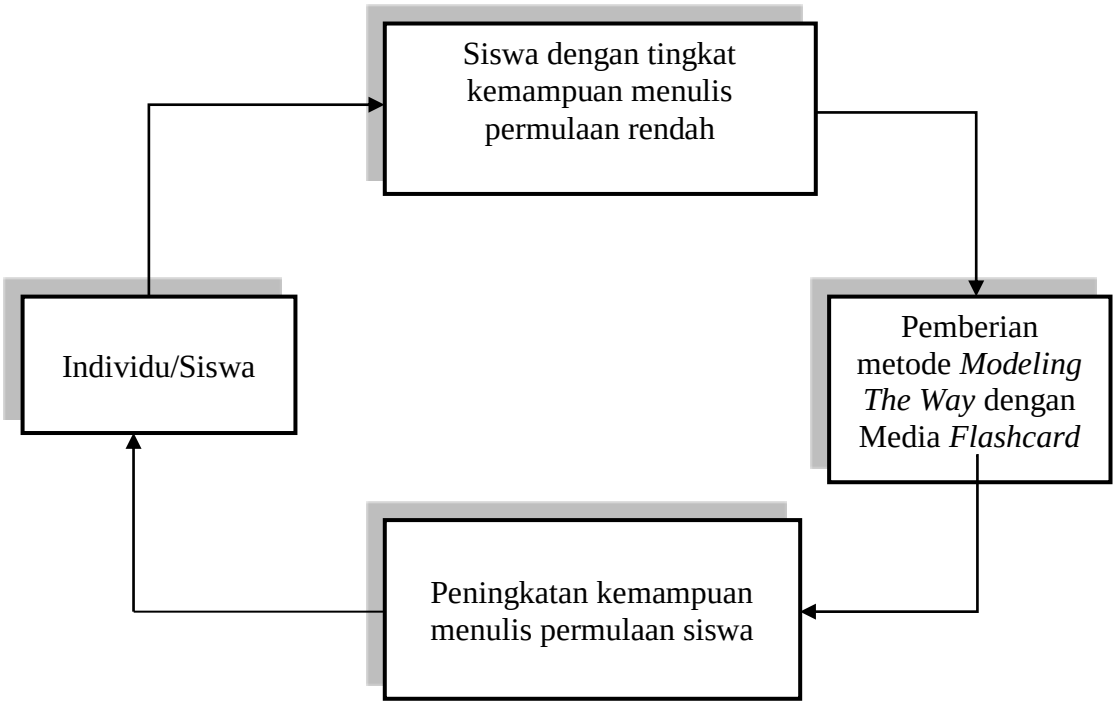
D. Teori / Konsep yang Mendukung Variabel Penelitian

Penelitian tentang *Modeling The Way* sudah diteliti oleh para peneliti yang lain. Selain itu, media *Flashcard* juga sudah diteliti oleh peneliti yang lain. Sehingga dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi peneliti untuk lebih mengakuratkan penelitian. Skripsi PGSD Universtas Negeri Semarang Jurusan PGSD (Tahun 2013) yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa melalui *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Semarang " Oleh Anestasia Wahyu Tiarasari. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* berpengaruh untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara jawa pada siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Semarang.

Penelitian Anestasia Wahyu Tiarasari tersebut, relevan dengan penelitian ini. Persamaan dengan penelitian ini adalah *Modeling The Way* dengan media *Flashcard*. Selain memiliki persamaaan, penelitian ini juga memiliki perbedaan yaitu penelitian Anestasia Wahyu Tiarasari untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan aksara jawa di kelas IV dengan jenis Penelitin Tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian ini untuk mengetahui kemampuan menulis permulaan pada siswa kelas 2 dengan jenis penelitian *One Group Preetest Posttest Design.*

E. Kerangka Berpikir

Penelitian menggunakan metode pembelajaran *Modeling the way* dengan media *flashcard* pada siswa kelas II Sekolah Dasar, maka kerangka berpikirnya :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesa Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis permulaan.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian Pre-eksperimen. Dengan desain eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pretest Posttest* Design (Syamsuddin, 2006:170). Rancangan ini terdiri dari satu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa penerapan strategi *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard*. Desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi *pretest* (tes awal) dan akhir pembelajaran sampel diberi *posttest* (tes akhir). Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui peningkatan kemampuan menulis permulaan setelah diterapkan strategi pembelajaran *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard.* Berikut merupakan tabel desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design.*

Tabel 3.1
Desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*

Pretest	*Treatment*	*Posttest*
O_1	X	O_2

(Emzir, 2008:96)

Keterangan :

O1 : Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O2 : Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

X : Penerapan *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard*

Langkah-langkah Penelitian menurut Syamsuddin (2006:169) :

1. Melakukan kajian secara induktif yang berkait erat dengan permasalahan yang hendak dipecahkan.
2. Mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah.
3. Melakukan studi literatur dan beberapa sumber yang relevan, memformulasikan hipotesis penelitian, menentukan variabel, dan merumuskan definisi operasional dan definisi istilah.
4. Membuat rencana penelitian yang didalamnya mencakup kegiatan:
   a. Mengidentifikasi variabel luar yang tidak diperlukan, tetapi memungkinkan terjadinya kontaminasi proses eksperimen.
   b. Menentukan cara mengontrol.
   c. Memilih rancangan penelitian yang tepat.
   d. Menentukan populasi, memilih sampel (contoh) yang mewakili serta memilih sejumlah subjek penelitian.
   e. Membagi subjek dalam kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen.
   f. Membuat instrumen, memvalidasi instrumen dan melakukan studi pendahuluan agar diperoleh instrumen yang memenuhi persyaratan untuk mengambil data yang diperlukan.
   g. Mengidentifikasi prosedur pengumpulan data. dan menentukan hipotesis.

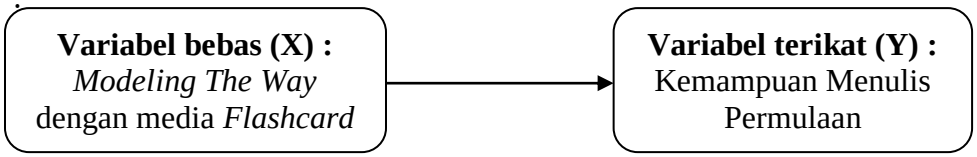
B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:2).

Penelitian ini terdapat dua variabel yang menjadi objek penelitian, yaitu:

1. Variabel Independen/bebas (X) sering disebut dengan variabel stimulus, *predictor, antecedent*. Variabel ini adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat (Sugiyono, 2013:4) variabel bebas penelitian ini adalah *Modeling the way* dengan media *flashcard* .
2. Variabel Dependen/terikat (Y) sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat, yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2013:4). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan menulis permulaan siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

Gambaran hubungan antar variabel X dan variabel Y adalah Pengaruh *Modeling the way* dengan Media *Flashcard* terhadap kemampuan menulis permulaan. Maka dapat digambarkan sebagai berikut :



Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu *Modeling the way* dengan Media *Flashcard,* sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan menulis permulaan pada siswa kelas II SD Negeri 2 Soborejo.

C. Definisi Operasional Variabel

1. Kemampuan Menulis Permulaan

   Kemampuan Menulis permulaan merupakan usaha/kegiatan yang dilakukan siswa dalam magsut dan tujuan yang diinginkan bertujuan membentuk kemampuan menulis siswa.

2. Penerapan Metode Pembelajaran *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard*

   Penerapan metode pembelajaran *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* merupakan upaya yang dilakukan peneliti dalam memberikan pembelajaran kepada siswa dengan metode yang digunakan dengan maksud dan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitasas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:61).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung dengan jumlah siswa yaitu 17 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013:62). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

3. TeknikSampling

Teknik penelitian ini mengambil teknik *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2013:68).

E. Metode dan Alat Pengumpulan Data.

Untuk mendapatkan data yang akan dijadikan acuan penelitian, peneliti menggunakan teknik:

1. Observasi

Untuk mengetahui perkembangan kemampuan menulis permulaan siswa dilakukan teknik observasi. Observer bertugas untuk melakukan pengamatan dan penilaian melalui pengisian lembar aktivitas siswa dan kegiatan mengajar guru pada setiap pertemuan. Observasi dilakukan di siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Observasi

No.	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/ Instrumen
1.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis permulaan melalui *Modeling The Way* dengan media *Flashcard*	1. Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran. 2. Memperhatikan media dan penjelasan guru. 3. Bertanya dan menjawab pertanyaan. 4. Diskusi kelompok. 5. Membuat skenario sesuai tema. 6. Menampilkan skenario	1. Siswa 2. Foto	1. Lembar Observasi

2. Tes

Tes ialah seperangkat rangsangan atau stimulus yang diberikan kepada siswa dengan magsud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Tes berupa uraian singkat dilakukan untuk mengetahui keberhasilan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan diterapkannya metode pembelajaran *modeling the way* dengan media *flashcard* siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

Tabel 3.3
Kisi-kisi instrumen penelitian tes tertulis

No.	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/ Instrumen
1.	Kemampuan Menulis permulaan melalui *Modeling The Way* dengan media *Flashcard*	1. Kebenaran jawaban 2. Penulisan huruf jelas 3. Penggunaan huruf tepat	Siswa	Lembar tes kemampuan menulis permulaan

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yangditeliti. Dalam sebuah penelitian, dibutuhkan instrumen penelitian sebagai alatuntuk memperoleh data penelitian. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian iniyaitu silabus pembelajaran kelas 2 Sekolah Dasar, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kisi-kisi soal, soal-soal tes,lembar jawab tes, kunci jawaban tes, dan pedoman penilaian.

1) Silabus

Silabus merupakan rancangan program pembelajaran satu atau kelompok mata pelajaran yang berisi tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa, pokok materi yang harus dipelajari siswa serta bagaimana cara mempelajarinya dan bagaimana cara untuk mengetahui pencapaian kompetensi dasar yang telah ditentukan. Silabus digunakan sebagai acuan guru untuk merencanakan dan melaksanakan program pelajaran.

2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah program perencanaan yang disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran untuk setiap kegiatan proses pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dibuat sebelum peneliti melakukan penelitiannya.

3) Soal-soal Tes

Sebelum soal-soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, terlebih dahulu soal tersebut akan diuji cobakan kepada siswa diluar sampel yaitu siswa kelas II SD Negeri Pancuranmas Magelang. Uji coba (*try out*) ini dimaksudkan agar diperoleh instrumen yang valid dan reliabel sehingga nantinya diperoleh hasil penelitian yang valid dan reliabel.

G. Uji Coba Instrumen

Tujuan uji coba instrumen ialah untuk mengetahui valid (kesahan) dan reabilitas (keajegan). Uji coba instrumen ini diberikan kepada siswa diluar sampel penelitian, yaitu siswa kelas II SD Negeri Pancuranmas Magelang dengan jumlah 25 siswa.

H. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Konstruk

   Uji validitas dalam penelitian ini salah satunya menggunakan *construst validity* yaitu validitas instrumen yang disusun berdasarkan teori yang relevan. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan pendapat ahli atau uji ahli (*expert judgement*) guna mengetahui layak tidaknya instrumen yang peneliti gunakan kepada beberapa pihak seperti dosen ahli dan guru kelas. Instrumen yang diuji berupa lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa, dan Lembar Penilaian Kognitif berupa soal tes uraian singkat.

   Uji validitas instrumen dilakukan oleh 2 dosen ahli yaitu Bapak Arif Wiyat Purnanto, M. Pd dan Bapak Ari Suryawan, M. Pd selaku dosen PGSD bidang ahli pendidikan. Validator instrumen penelitian yang kedua yaitu Ibu Hari Listya Murdiyati, S. Pd selaku guru kelas 2 SD Negeri II Soborejo. Berikut ini merupakan hasil masukan validator.

Tabel 3.4
Hasil masukan validator

No.	Validator	Lembar Validasi	Masukan/Saran
1.	Bapak Arif Wiyat Purnanto, M. Pd	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Sudah baik dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sedikit catatan materi ajar agar di perluas.
		Lembar Kerja Siswa (LKS)	LKS sudah dapat digunakan, tetapi ada hal yang perlu diperbaiki mengenai gambar alat peraga kurang jelas.
		Penilaian Kognitif Soal tes uraian singkat	Soal dapat digunakan dengan catatan sedikit revisi pada kalimat dan tanda baca yang kurang sesuai .
2.	Bapak Ari Suryawan, M. Pd	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	RPP sudah dapat digunakan dan sudah memenuhi semua aspek penilaian.
		Lembar Kerja Siswa (LKS)	LKS sudah cukup memenuhi aspek penilaian dan sesuai proses pembelajaran
		Penilaian Kognitif soal tes uraian singkat	Soal dapat digunakan. Soal sudah cukup baik dalam mengukur kemampuan menulis siswa.
3.	Ibu Hari Listya Murdiyati, S. Pd	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	RPP sudah lengkap dan sesuai untuk digunakan di kelas rendah atau di kelas 2 Sekolah Dasar.
		Lembar Kerja Siswa (LKS)	LKS dapat digunakan. Sudah dapat membuat siswa terkesan pada LKS yang menarik.
		Penilaian Kognitif soal tes uraian singkat	Soal yang dibuat cukup kreatif dengan memberikan contoh konkret berupa gambar dan mudah dipahami siswa.

2. Validitas Konstrak

Validitas Konstrak adalah validitas yang menunjukkan sejauh mana hasil tes yang mampu mengungkap *trait* atau suatu konstrak teoritik yang hendak diukurnya (Sugiyono, 2013:7). Validitas berasal dari bahasa inggris "*validity*" yang berarti keabsahan. Validitas adalah alat ukur untuk menilai apakahsuatu konsep telah dijabarkan secara benar ke dalam indikator-indikator padatingkat empirik. Pengertian lain menyatakan bahwa validitas adalah derajatketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Data yang validadalah data "yang tidak berbeda" antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengandata yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian(Sugiyono, 2013:348). Validitas konstrak digunakan untuk menguji validitas butir soal tes kognitif. Tes yang diujicobakan berjumlah 25 soal uraian singkat dengan jumlah responden sebanyak 25 siswa.

Untuk mengetahui validitas item butir soal digunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program *SPSS 16.0 for windows*. Pengujian Validitas penelitian ini dilakukan di siswa kelas 2 SDN Pancuranmas Kabupaten Magelang. Pengujian validitas soal dengan soal uraian guna mengetahui validitas soal yang dibuat.

Tabel 3.4
Uji Validitas Soal

No. Soal	**r_{xy}**	**R_{tabel} 5% (25)**	**Keterangan**
1.	0,930	0,396	VALID
2.	0,584	0,396	VALID
3.	0,349	0,396	TIDAK VALID
4.	0,815	0,396	VALID
5.	0,908	0,396	VALID
6.	0,476	0,396	VALID
7.	0,937	0,396	VALID
8.	0,930	0,396	VALID
9.	0,863	0,396	VALID
10.	0,863	0,396	VALID
11.	0,910	0,396	VALID
12.	0,872	0,396	VALID
13.	0,476	0,396	VALID
14.	0,917	0,396	VALID
15.	0,645	0,396	VALID
16.	0,886	0,396	VALID
17.	0,662	0,396	VALID
18.	0,931	0,396	VALID
19.	0,929	0,396	VALID
20.	0,451	0,396	VALID
21.	0,921	0,396	VALID
22.	0,196	0,396	TIDAK VALID
23.	-0,265	0,396	TIDAK VALID
24.	0,934	0,396	VALID
25.	0,095	0,396	TIDAK VALID

Jumlah soal yang diberikan (N) adalah 25 soal dengan bentuk soal uraian singkat. Kriteria item yang dinyatakan valid sahih adalah item dengan nilai r yang diperoleh $\mathbf{R_{hitung}}$ lebih besar dari $\mathbf{R_{tabel}}$ pada taraf signifikan 5%. Dari 25 soal uji coba, diperoleh 21 soal yang memiliki $\mathbf{R_{hitung}}$ lebih besar dari $\mathbf{R_{tabel}}$ sehingga terdapat 4 soal yang dikategorikan tidak valid.

I. Uji Reliabilitas Instrumen

Sama halnya dengan validitas, kata reliabilitas berasal dari bahasa inggris "*reliability*" yang berarti kemantapan atau keajegan. Sehingga secara sederhana pengertian reliabilitas merujuk pada masalah keajegan (tetap) atau kemantapan alat ukur yang dipakai. Ada tiga aspek penting dalam reliabilitas, yaitu dapat diandalkan (*dependability*), dapat diramalkan (*predictability*) dan menunjukan ketepatan. Jadi suatu alat ukur yang reliabel adalah alat ukur yang dapat digunakan untuk memprediksi atau meramalkan karena hasilnya selalu konstan (tetap) dari pengukuran satu ke pengukuran berikutnya. Pengujian reabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan test-retest (*stability*), equivalent, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu (Sugiyono, 2013:354).

Penelitian ini reliabilitas instrumen dilakukan dengan *internal consistency* yaitu pengujian reabilitas dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen (Sugiyono, 2013:354).

Tabel 3.5
Uji Reliabilitas Soal

Variabel	$\mathbf{r_{xy}}$	$\mathbf{R_{tabel}}$ **5% (25)**	**Keterangan**
Kemampuan Menulis Permulaan	0,953	0,396	Reliabel

Dari tabel Tabel 3.5 soal yang diberikan dapat dinyatakan reliabel karena $\mathbf{R_{hitung}}$ Lebih besar dari $\mathbf{R_{tabel}}$. Dapat dilihat dalam bentuk angka $\mathbf{R_{hitung}}$ 0,953 lebih besar dari $\mathbf{R_{tabel}}$ 0,396. Soal yang telah dilakukan uji reliabilitas dan dinyatakan reliabel dapat digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian. Soal dalam penelitian ini berjumlah 25 soal. Selanjutnya dilakukan uji validitas dan didapatkan sejumlah soal yang valid. Kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas soal dengan hasil reliabel.

J. Pelaksanaan Penelitian

1. Tahap proses penelitian

a. Persiapan, tujuannya adalah untuk menyiapkan segala peralatan seperti persiapan ruangan, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Pre-eksperimental, tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi sebelum diberikan perlakuan.

c. Pelaksanaan, tujuannya adalah untuk mengumpulkan data data yang akan menjadi bahan dari penelitian.

d. Post eksperimental,tujuannya adalah untuk mengetahui hasil dari pembelajaran setelah diberikan perlakuan.

2. Prosedur penelitian

Adapun prosedur penelitianya adalah sebagai berikut:

a. Kondisi Awal

Guru menggunakan metode konvensional dan belum menerapkan metode *Modeling the way* dengan media *Flashcard*.

b. Tindakan

Menerapkan metode *Modeling the way* dengan media *Flashcard*.

c. Kondisi akhir

Dengan diterapkannya metode *Modeling the way* dengan media *Flashcard* diharapkan siswa menjadi antusias,

memiliki motivasi yang tinggi, siswa terlihat serius, ada umpan balik antara siswa dan guru, kemampuan menulis permulaan siswa meningkat.

K. Teknik Analisis Data

Jenis penelitian yang dilakukan adalah berupa eksperimen. Eksperimen merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain. Dalam hal ini peneliti mengeksperimenkan suatu strategi pembelajaran yaitu metode pembelajaran *Modeling the way* dengan media *Flashcard*. Pengaruh perlakuan yang dicari adalah terhadap kemampuan menulis permulaan siswa.

Jenis data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data *pretest* dan *posttest* siswa. Setelah data terkumpul yaitu *pretest* dan *post test*. Analisis data ini digunakan untuk mengetahui keadaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran metode eksperimen serta untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan. Setelah dianalisis maka akan didapatkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

Data yang diperoleh dari hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir menulis permulaan diakumulasi dan selanjutnya dianalisis. Karena data yang diperoleh adalah data kuantitatif (berbentuk angka-angka), maka pengujian hipotesis menggunakan metode statistik. Penelitian ini menggunakan uji statistik non-parametrik untuk sampel yang berhubungan

atau uji peringkat bertanda *wilcoxon*, subjek mendapat pengukuran yang sama, yaitu diukur "sebelum" dan "setelah" diberi perlakuan.

Pengujian hipotesis kuantitatif menggunakan metode statistik dengan memperhatikan hasil dari pengujian prasyarat, jika hasil penelitian menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen, maka digunakan uji hipotesis parametrik. Sedangkan apabila hasil pengujian prasyarat menunjukkan data tidak berdistribusi normal atau homogen, maka menggunakan uji hipotesis non parametrik.

Penelitian ini menggunakan pengujian hipotesis dengan bantuan program *SPSS (Statistical Package for Sosial Science)* 16 *for windows*. Dalam penelitian ini jumlah sampel kecil atau kurang dari 30, selain itu penelitian ini menggunakan sampel berpasangan atau berhubungan artinya bahwa subjek yang diukur sama, di mana kemampuan awal dan kemampuan akhir yang diukur adalah sama, sehingga peneliti menggunakan uji hipotesis *Wilcoxon test* atau uji peringkat bertanda (Santoso, 2009:24).

Uji *wilcoxon* merupakan pengembangan dari uji t dengan ketelitian hasil, selain menunjukkan arah perbedaan analisis, *wilcoxon* juga dapat menunjukkan arah perbedaan antara kelompok-kelompok yang dibandingkan. Santoso (2009:24) menyatakan, *wilcoxon* tidak hanya digunakan untuk mengetahui berapa jumlah orang atau sampel yang mengalami peningkatan, akan tetapi juga untuk mengetahui besarnya peningkatan yang dicapai.

Penelitian ini dengan judul pengaruh *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* berpengaruh terhadap Kemampuan Menulis Permulaan menggunakan Uji *wilcoxon,* karena dalam uji normalitas data yang ditunjukkan berupa data yang tidak normal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.6

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.235	17	.014	.801	17	.002
Posttest	.282	17	.001	.794	17	.002

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas dalam Tabel 3.6, data tidak normal ditunjukkan dalam data *shapiro-wilk* yang menunjukkan sig. 0,002 kurang dari statistik tabel yaitu 0,05, sehingga data yang ditunjukkan tidak normal. Data yang tidak normal kemudian diolah menggunakan uji *wilcoxon*dengan menggunakan SPSS.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Subjek Penelitian

Penelitian dilaksaanakan di Sekolah Dasar Negeri II Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung. Sekolah Dasar Negeri II Soborejo terdapat 6 kelas yaitu kelas 1, 2, 3, 4, 5, dan 6. Sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari kelas II. Dikelas II terdapat 17 siswa dengan 10 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Seluruh siswa digunakan sebagai sampel penelitian dengan metode pembelajaran *Modelling The Way* dengan media *Flashcard*.

B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Peneliti mendeskripsikan penelitian yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mempermudah pelaksanaan dan pengamatan selama penelitian berjalan. Dalam pelaksanaan *Pretest* dan *posttest,* pengukuran dilakukan selama 45 menit. *Pretest* dilakukan sebelum dilakukan *treatment* dan *posttest* dilakukan setelah dilakukannya *treatment*.

Penelitian tentang Pengaruh *Modelling The Way* dengan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Menulis Permulaan dideskripsikan sebagai berikut :

1. *Pretest*

a. Hari/Tanggal : Senin, 18 April 2016

b. Kegiatan : Melakukan pengukuran awal kemampuan menulis permulaan terhadap sampel penelitian

c. Sasaran : Seluruh siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo dengan jumlah 17 siswa.

d. Tempat : Kelas II Sekolah Dasar Negeri II Soborejo.

e. Uraian kegiatan :

Pretest dilaksanakan selama 1 kali dilakukan pada hari senin tanggal 18 April 2016 untuk mengukur kemampuan awal menulis permulaan sebelum dilaksanakan *treatment*. Waktu yang dibutuhkan kurang lebih selama 45 menit. Kemudian soal *Pretest* dibagikan dengan diberitahukan petunjuk pengerjaan soal. Soal berupa uraian singkat dengan jumlah 20 soal.

2. *Treatment*

a. Hari/Tanggal

Pertemuan 1 : Selasa, 19 April 2016

Pertemuan 2 : Kamis, 21 April 2016

Pertemuan 3 : Sabtu, 23 April 2016

Pertemuan 4 : Selasa, 26 April 2016

Pertemuan 5 : Rabu, 27 April 2016

Pertemuan 6 : Kamis,28 April 2016

b. Kegiatan : Melaksanakan *treatment* dengan menerapkan Metode *Modelling The Way* dengan Media *Flashcard*

c. Sasaran : Seluruh siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo dengan jumlah 17 siswa

d. Tempat : Kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo

e. Uraian kegiatan

Treatment diberikan 6 kali, dalam satu kali *Treatment* dibutuhkan waktu satu jam pelajaran (2 kali 35 menit), adapun bentuk pelaksanaan penelitian sebagai berikut :

1) *Treatment* pertama, ketiga, dan kelima guru mendemonstrasikan materi tumbuhan/binatang di sekitar sebagai dasar membelajarkan menulis permulaan menggunakan media *Flashcard.* Guru membentuk kelompok dengan masing-masing kelompok 3-4 siswa, kemudian secara berkelompok siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa yang sebelumnya sudah dijelaskan petunjuk dan cara mengerjakan dengan media *Flashcard. Flashcard* terdapat berbagai tulisan yang berisi ciri-ciri tumbuhan/binatang di sekitar. Masing-masing siswa mengambil satu kartu dan kemudian didiskusikan bersama anggota kelompok untuk menentukan tumbuhan/binatang yang disebutkan dari berbagai ciri-ciri yang dikumpulkan. Setelah menemukan jawabannya, kemudian perwakilan masing-masing kelompok maju ke depan meja guru untuk mengambil gambar tumbuhan/binatang yang sesuai dengan kesepakatan kelompok. Setelah kembali ke anggota kelompok masing-masing, *flashcard* seluruhnya tiap-tiap kelompok menulis jenis tumbuhan/hewan dan disusun di lembar jawab LKS dengan

menempelkan gambar dan dibawahnya disusun ciri-ciri tumbuhan/hewan yang diperoleh. Masing-masing kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dengan membacakan ciri-ciri tumbuhan/binatang.

2) *Treatment* kedua, keempat, dan keenam guru mendemonstrasikan *materi* puisi tumbuhan/binatang di sekitar sebagai dasar membelajarkan menulis permulaan menggunakan media *Flashcard.* Guru membagikan *flashcard* secara acak dengan siswa menutup mata dan meletakkan kartu di depan masing-masing siswa dan dengan 4 warna yaitu merah, kuning, hijau dan biru dibagikan secara acak. Kemudian siswa diarahkan untuk membentuk kelompok dengan menyesuaikan warna kartu yang berada di hadapan kemudian berkumpul membentuk kelompok dengan siswa yang mendapatkan warna kartu yang sama sehingga masing-masing kelompok 3-4 siswa. Secara berkelompok siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang sebelumnya sudah dijelaskan petunjuk dan cara mengerjakan dengan media *Flashcard*. *Flashcard* terdapat berbagai tulisan yang berisi satu baris puisi tumbuhan/binatang di sekitar, kemudian didiskusikan bersama anggota dalam kelompok untuk menentukan judul puisi tumbuhan/binatang yang disebutkan dari beberapa bait puisi yang dikumpulkan. Kemudian setelah menemukan jawabannya, kartu *flashcard* seluruhnya tiap-tiap kelompok disusun rapi dalam lembar

jawab LKS dengan menuliskan judul puisidan dibawahnya disusun bait-bait puisi tumbuhan/hewan yang diperoleh sesuai susunan yang didiskusikan oleh kelompok..

3. *Posttest*

a. Hari/Tanggal : Sabtu, 30 April 2016

b. Kegiatan : Mengukur kemampuan akhir setelah siswa mendapatkan *treatment*

c. Sasaran : Seluruh siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo dengan jumlah 17 siswa

d. Tempat : Kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo

e. Uraian kegiatan

Posttest dilakukan satu kali yaitu setelah keenam *treatment* selesai. *Posttest* digunakan sebagai cara untuk mengetahui kemampuan akhir kemampuan menulis siswa. Prosedur pelaksanaan *posttest* sama dengan prosedur pelaksanaan *Pretest*, yaitu soal berupa uraian singkat dengan jumlah 20 soal.

C. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Modelling The Way* dengan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Menulis pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah 17 siswa yaitu 10 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penelitian ini disusun menggunakan teknik kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental*, desain penelitian yang

digunakan adalah *one group Pre-test post-test design*. Proses penelitian dilaksanakan kurang lebih selama 7 minggu. *Treatment* diberikan selama 6 kali, dalam satu kali pertemuan *treatment* dilakukan selama satu jam pelajaran (2 kali 35 menit).

1. Kemampuan awal menulis permulaan siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo sebelum diberikan *treatment*

   Pengukuran awal kemampuan menulis permulaan dilaksanakan pada tanggal 18 April 2016. Pengukuran awal bertujuan sebagai langkah untuk mengetahui kemampuan menulis permulaan siswa kelas II. Kemampuan menulis permulaan siswa kelas II sebelum dilakukan *treatment* digambarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.1
Hasil Pengukuran Awal Kemampuan Menulis Permulaan
Siswa Kelas II SD N 2 Soborejo

No.	**Nama Siswa**	**Total Skor Benar**	**Nilai**
1	AT	40	50
2	WY	38	47,5
3	WD	60	75
4	UK	62	77,5
5	BA	60	75
6	HS	61	76,3
7	ID	59	73,8
8	KR	62	77,5
9	AD	69	86,3
10	NA	68	85
11	PH	69	86,3
12	WS	74	92,5
13	RM	64	80
14	RT	71	88,8
15	VL	71	88,8
16	VN	71	88,8
17	WL	70	87,5

Berdasarkan Tabel 4.1, dapat diketahui skor awal kemampuan menulis permulaan sampel penelitian sebelum diberikan *treatment*. Nilai terendah adalah 47,5 sedangkan untuk perolehan nilai tertinggi adalah 92,5. Data tersebut disajikan dalam grafik berikut ini.



Grafik 4.1
Hasil Pengukuran Awal Kemampuan Menulis Permulaan

Hasil *pretest* penelitian tentang kemampuan menulis permulaan sebelum dilaksanakan *treatment* dengan metode pembelajaran *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* dapat diketahui dari seluruh sampel dengan dihitung menggunakan *description statistic*.

Tabel 4.2
Nilai Terendah, Nilai Tertinggi, dan Rata-Rata Hasil Pengukuran Awal Tentang Kemampuan Menulis Permulaan

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	17	47.5	92.5	78.624	12.7178
Valid N (listwise)	17				

Berdasarkan tabel *description statistic* tersebut dapat diketahui bahwa nilai terendah sebelum dilakukan *treatment* dari 17 sampel penelitian adalah 47,5 nilai tertinggi 92,5 dan nilai mean dari keseluruhan sampel adalah 78,7.

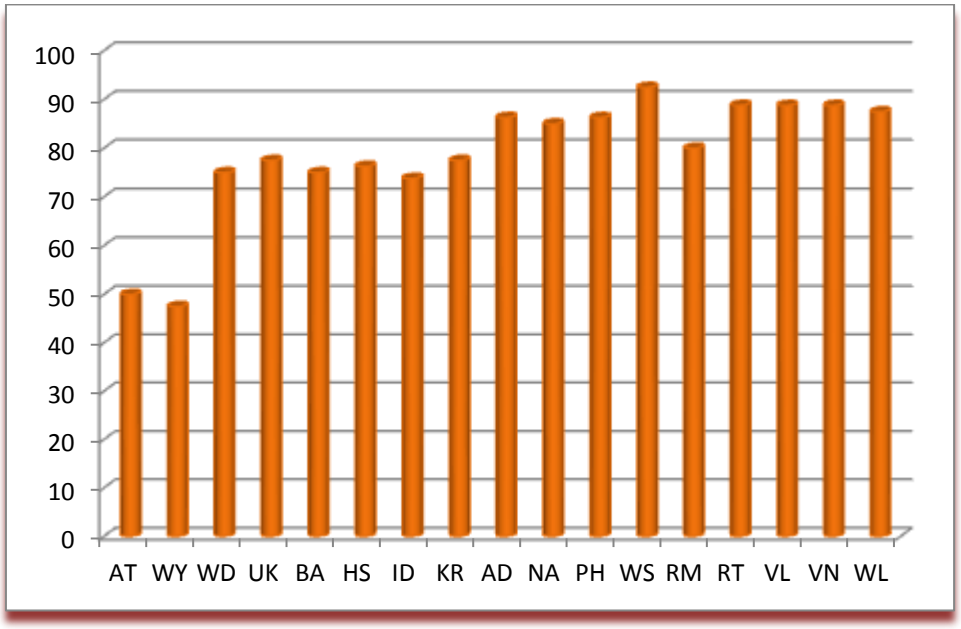
2. Kemampuan akhir menulis permulaan siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo setelah diberikan *treatment*

Pengukuran akhir kemampuan menulis permulaan pada siswa kelas II SD N 2 Soborejo dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 30 April 2016. Dilakukan dengan menguji kemampuan menulis siswa dengan memberikan soal berupa uraian singkat. Kemampuan menulis permulaan siswa kelas II setelah dilakukan *treatment* digambarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Hasil Pengukuran Akhir Kemampuan Menulis Permulaan
Siswa Kelas II SD N 2 Soborejo

No.	Nama Siswa	Total Skor Benar	Nilai
1	AT	53	66,3
2	WY	44	55
3	WD	72	90
4	UK	79	98,8
5	BA	63	78,8
6	HS	70	87,5
7	ID	74	92,5
8	KR	70	87,5
9	AD	70	87,5
10	NA	76	95
11	PH	79	98,8
12	WS	79	98,8
13	RM	71	88,8
14	RT	79	98,8
15	VL	76	95
16	VN	80	100
17	WL	72	90

Berdasarkan Tabel 4.3 terlihat bahwa kemampuan akhir menulis permulaan siswa kelas II SD N 2 Soborejo mengalami peningkatan. Hasil akhir tersebut digambarkan dalam grafik berikut ini.



Grafik 4.2
Hasil Pengukuran akhir Kemampuan Menulis Permulaan

Hasil pengukuran akhir kemampuan menulis permulaan siswa kelas II SD N 2 Soborejo dapat dilihat dalam tabel *descriptive statistic*. Dengan tabel tersebut dapat diketahui nilai terendah, nilai tertinggi, dan nilai mean dari keseluruhan sampel penelitian.

Tabel 4.4
Nilai Terendah, Nilai Tertinggi, dan Rata-Rata Hasil Pengukuran Akhir Tentang Kemampuan Menulis Permulaan

Description Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest	17	55.0	100.0	88.771	12.1774
Valid N (listwise)	17				

Berdasarkan Tabel *Description Statistics* nilai terendah dari 17 sampel penelitian adalah 55, nilai tertinggi 100, dan nilai rata-rata dari keseluruhan sampel adalah 88,8.

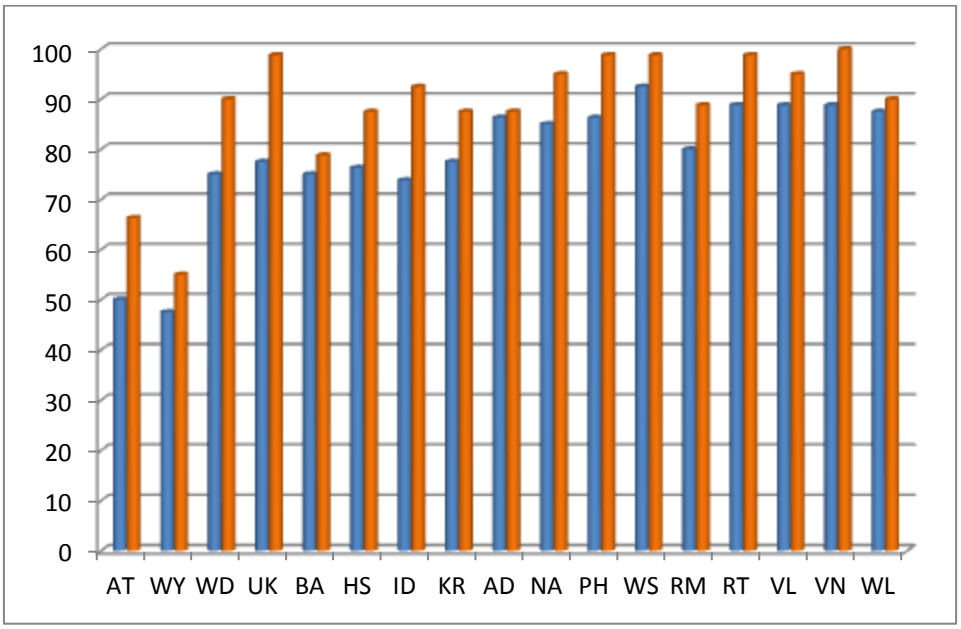
3. Peningkatan Kemampuan akhir menulis permulaan siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo setelah diberikan *treatment* metode pembelajaran *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard*.

Data yang diperoleh dari hasil penelitian pada siswa kelas 2 SD N II Soborejo menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan menulis permulaan setelah mendapatkan *treatment* melalui metode pembelajaran *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard*. Peningkatan yang dicapai dapat diketahui dari selisih nilai sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Peningkatan nilai tersebut disajikan dalam Tabel berikut:

Tabel 4.5
Peningkatan Hasil Pengukuran Awal dan Akhir Kemampuan Menulis Permulaan siswa kelas 2 SD N II Soborejo

No.	**Nama Siswa**	**Hasil Pengukuran Kemampuan Menulis Permulaan**		
		Sebelum	**Setelah**	**Peningkatan Nilai**
1	AT	50	66,3	16,3
2	WY	47,5	55	7,5
3	WD	75	90	15
4	UK	77,5	98,8	21,3
5	BA	75	78,8	3,8
6	HS	76,3	87,5	11,2
7	ID	73,8	92,5	18.7
8	KR	77,5	87,5	10
9	AD	86,3	87,5	1,2
10	NA	85	95	10
11	PH	86,3	98,8	12,5
12	WS	92,5	98,8	6,3
13	RM	80	88,8	8,8
14	RT	88,8	98,8	10
15	VL	88,8	95	6,2
16	VN	88,8	100	11,2
17	WL	87,5	90	2,5

Peningkatan kemampuan menulis permulaan siswa kelas II SD N 2 Soborejo, digambarkan dalam grafik berikut:



Grafik 4.3
Peningkatan Hasil Pengukuran Awal dan Akhir Kemampuan Menulis Permulaan siswa kelas II SD N 2 Soborejo

Peningkatan nilai pengukuran awal dan pengukuran akhir kemampuan menulis permulaan pada siswa kelas II dapat diketahui melalui pengukuran menggunakan tabel *descriptive statistic*. Dengan pengukuran tersebut, dapat diketahui nilai minimum, nilai maksimum, dan rata-rata dari keseluruhan sampel penelitian.

Tabel 4.6
Nilai Terendah, Nilai Tertinggi, dan Rata-Rata Hasil Pengukuran Awal dan Akhir Tentang Kemampuan Menulis Permulaan

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	17	47.50	92.50	78.6235	12.7177
Posttest	17	55.00	100.00	88.771	12.1774
Valid N (listwise)	17				

Hasil yang diperoleh dari Tabel *descriptive statistic* tersebut diketahui bahwa nilai minimum sebelum diberikan *treatment* dari 17 sampel penelitian kelas II adalah 47,5. Kemudian setelah mendapatkan *treatment* metode *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* nilai meningkat menjadi 55. Nilai maksimum sebelum *treatment* adalah 92,5 kemudian setelah dilakukan *treatment* nilai maksimum mengalami peningkatan menjadi 100. Nilai rata-rata atau mean terdapat peningkatan, nilai rata-rata sebelum dilakukan *treatment* adalah 78.7 dan setelah dilakukan treatment menjadi 88.8. berdasarkan peningkatan nilai tersebut, diketahui bahwa kemampuan menulis permulaan siswa kelas II SD N 2 Soborejo dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran *Modeling The Way* dengan media *Flashcard.*

D. Uji Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yang berbunyi ada pengaruh *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* terhadap peningkatan kemampuan menulis permulaan pada siswa kelas II SD N 2 Soborejo, selanjutnya dianalisis menggunakan uji peringkat bertanda *Wilcoxon* dengan bantuan *SPSS 16 for windows* dengan uji hipotesis *wilcozon test* atau uji peringkat bertanda. Teknik *Wilcoxon Signed Rank Test* ini digunakan hanya untuk data bertipe interval atau ratio, namun datanya tidak mengikuti distribusi normal. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan statistik nonparametrik uji

Wilcoxon dengan N = 17. Hasil perhitungan kemampuan menulis permulaan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	17[b]	9.00	153.00
	Ties	0[c]		
	Total	17		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics[b]

	Posttest - Pretest
Z	-3.624[a]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan pengukuran Tabel 4.7 *wilcoxon signed rank test*, maka dapat diketahui hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan. *Negative Rank* merupakan selisih nilai "*Pretest*" dan "*Posttest*" yang bernilai negatif. Dalam penelitian ini tidak ditemukan nilai negatif serta perolehan nilai setelah diberikan perlakuan lebih kecil daripada sebelum diberikan perlakuan. Sehingga semua sampel mengalami peningkatan kemampuan menulis permulaan setelah mendapatkan *treatment* dengan metode pembelajaran *Modeling The Way* dengan media *Flashcard*.

Positive Rank merupakan selisih antara nilai "sesudah" dengan "sebelum" diberikan *treatment* yang bernilai positif, dalam artian nilai sesudah lebih besar dari nilai sebelum diberikan *treatment*. Dari 17 sampel yang mendapatkan perlakuan, tidak ada yang mendapatkan nilai negatif, sehingga dapat diketahui bahwa semua sampel mengalami peningkatan kemampuan menulis permulaan. Penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.7 nilai Z yaitu -3.624 dan *Asymp. Sig.* (*2-tailed*) adalah 0.000. sehingga dapat diambil kesimpulan untuk uji satu sisi dan tingkat signifikansi 5%, maka didapat statistik tabel *Wilcoxon*= 0,05. Karena hasil statistik hitung lebih kecil dari statistik tabel (0.000< 0,05), maka dikatakan bahwa *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan menulis permulaan. .

Ties merupakan data "sebelum" dan "sesudah" yang bernilai sama. Penelitian ini, ties bernilai 0, sehingga dapat diketahui bahwa tidak ada sampel yang mendapatkan nilai sesudah dan sebelum mendapatkan *treatment* bernilai sama (tidak mengalami peningkatan).

E. Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan untuk uji hipotesis penelitian menggunakan uji perangkat bertanda *Wilcoxon* dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan cara membandingkan statistik hitung dengan statistik tabel atau dapat pula dengan cara membaca kurve normal. Dalam penelitian ini pengambilan keputusan dilakukan dengan cara membandingkan statistik hitung dengan statistik tabel sebagai berikut:

Dengan membandingkan statistik hitung dengan statistik tabel.

Jika Statistik Hitung > Statistik Tabel, maka Ho ditolak

Jika Statistik Hitung < Statistik Tabel, maka Ho diterima

1. Statistik Hitung

   Dari *output* yang terdapat dalam tabel 4.7 terlihat bahwa dari 17 subjek penelitian, tidak ada data yang memiliki beda negatif/*negative ranks* (lihat a) atau dapat dikatakan bahwa tidak terdapat nilai siswa sebelum diberikan t*reatment* yang lebih besar dari nilai siswa sesudah diberikan *treatment,* 17 bertanda positif/*positive ranks* (lihat b) atau dapat dikatakan bahwa semua nilai siswa sesudah diberikan *treatment* lebih besar dari nilai siswa sebelum dilakukan *treatement* dan 0 atau tidak ada nilai siswa yang sama *(ties)* sebelum diberikan *treatment* dengan nilai sesudah diberikan *treatment* (lihat c). Dalam uji *wilcoxon* yang dipakai adalah uji hipotesis penelitian. Penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.7 nilai Z yaitu -3.624 dan *Asymp. Sig.* (*2-tailed*) adalah 0.000.

2. Satistik Tabel

   Melihat Tabel 4.7 *Wilcoxon Signed Rank* , untuk uji satu sisi dan tingkat signifikansi 5%, maka didapat statistik tabel *Wilcoxon* = 0,05. Karena hasil statistik hitung lebih kecil dari statistik tabel (0.000 < 0,05), maka dikatakan bahwa *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan menulis permulaan. Dari hasil uji statatistik diketahu bahwa semua nilai pada subjek penelitian lebih besar sesudah diberikan *treatment* dibandingkan dengan nilai pada subjek

penelitian sebelum diberikan *treatment*, hal ini membuktikan bahwa *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan menulis permulaan siswa kelas II SD Negeri 2 Soborejo. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yang berbunyi "ada pengaruh *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* terhadap kemampuan menulis permulaan", terbukti.

F. Hasil Nilai Pengukuran Kemampuan Menulis Permulaan

1. Nilai Psikomotorik Siswa

Penelitian ini dilakukan pengukuran kemampuan menulis permulaan dengan ranah psikomotorik. Penilaian Psikomotorik digunakan sebagai data pendukung yang dapat memperkuat data mengenai peningkatan kemampuan menulis permulaan pada saat pembelajaran menggunakan *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard*. Kemampuan menulis permulaan ranah psikomotorik diukur menggunakan lembar aktifitas siswa yang telah dikembangkan sebelumnya oleh peneliti.

Penilaian psikomotorik dilaksanakan siswa pada saat melaksanakan aktivitas kerja kelompok dalam mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Pengukuran dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa berlangsung. Berikut ini merupakan nilai psikomotorik yang diperoleh siswa. Data akan disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.8
Hasil Pengamatan Psikomotorik

Data	Pertemuan Ke-					
	1	2	3	4	5	6
Nilai terendah	25	28	28	29	29	29
Nilai tertinggi	16	13	14	16	16	17
Rata-rata	21,2	23,8	24,3	25,1	25,6	26.3

Penilaian ranah psikomotorik didasarkan pada kisi-kisi lembar deskriptor penilaian psikomotorik. Aspek penilaian psikomotik berupa sub ranah psikomotorik yaitu *Moving, Manipulating*, dan *Communicating*. Pada Tabel 4.8 hasil pengamatan psikomotorik dapat dilihat bahwa pada pertemuan 1 rata-rata 21,2 dan mengalami peningkatan pada pertemuan 6 dengan rata-rata 26,3. Sehingga dapat disimpulkan bahwa psikomotorik siswa dengan *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* mengalami peningkatan.

2. Nilai Afektif Siswa

Penelitian ini dilakukan pengukuran kemampuan menulis permulaan dengan ranah afektif. Penilaian afektif digunakan sebagai data pendukung yang dapat memperkuat data mengenai peningkatan kemampuan menulis permulaan pada saat pembelajaran menggunakan *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard*. Kemampuan menulis permulaan ranah afektif diukur menggunakan lembar aktifitas siswa yang telah dikembangkan sebelumnya oleh peneliti.

Penilaian afektif dilaksanakan siswa pada saat melaksanakan aktivitas belajar di dalam kelas. Pengukuran dilakukan

dengan mengamati siswa berlangsung ketika proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini merupakan nilai afektif yang diperoleh siswa. Data akan disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.9
Hasil Pengamatan afektif

Data	Pertemuan Ke-					
	1	2	3	4	5	6
Nilai terendah	27	27	28	28	28	29
Nilai tertinggi	14	13	14	16	16	17
Rata-rata	23,2	24,8	25	25,1	26,6	28

Penilaian ranah afektif didasarkan pada kisi-kisi lembar deskriptor penilaian afektif. Aspek penilaian psikomotik berupa sub ranah afektif yaitu *Receiving, Responding*, dan *Valuing*. Pada tabel hasil pengamatan afektif dapat dilihat bahwa pada pertemuan 1 rata-rata 23,2 dan mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap pertemuan. Pada pertemuan 6 dengan rata-rata 26,3,sehingga dapat disimpulkan bahwa penilaian afektif siswa dengan *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* mengalami peningkatan.

G. Pembahasan

Hasil penelitian pada saat tes awal secara keseluruhan meunjukkan bahwa secara umum kemampuan menulis permulaan siswa kelas 2 SD Negeri II Soborejo masih rendah. Penyebab diperolehnya kemampuan menulis permulaan yang masih rendah bisa disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu motivasi anak terhadap menulis permulaan, metode dan model pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan

pembelajaran. Pembelajaran Menulis di SD tidak dapat disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja karena menulis memerlukan berbagai metode dalam pembelajarannya.

Peneliti mencoba untuk menerapkan strategi pembelajaran *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* dimana siswa dibagi dalam kelompok kecil yang heterogen agar siswa berhasil dalam mencapai tujuan pendidikannya dalam menulis permulaan. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Basriah (2009:4) "Kemampuan menulis permulaan berisi enam aspek. Keenam aspek itu adalah: 1) Meniiplak berbagai bentuk gambar; 2) Menebalkan berbagai bentuk gambar; 3) Menebalkan lingkaran dan menebalkan bentuk huruf; 4) Menulis kata yang bersumber baik yang dilihatnya maupun pendikteaan guru dengan huruf otonom; 5) Menyalin kalimat sederhana yang didiktekan dengan huruf tegak bersambung; dan 6) Melengkapi kalimat sederhana yang belum selesai. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa".

Secara umum metode pembelajaran *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* ini dapat menggairahkan siswa dalam belajar. Siswa merasa senang dan memiliki pandangan positif pada menulis. Melalui *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* pembelajaran ini, siswa dapat berbagi dan saling mengisi satu sama lain, sehingga masalah-masalah yang tidak dapat dipecahkan

sendirian dapat dipecahkan melalui diskusi kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Suprijono, (2009:47) yang mengatakan bahwa, "*Modeling The Way* bersumber pada model pembelajaran langsung dan modeling sebagai pendekatan utama. Pembelajaran langsung adalah gaya mengajar dimana guru terlihat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada siswa dan mengajarkannya langsung kepada seluruh kelas."

Dalam penelitian ini menggunakan *Pretest* dan *Posttest* untuk mengukur kemampuan menulis permulaan siswa. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi pelajaran. Sedangkan *Posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anestasia Wahyu Tiarasari tahun 2013 yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa melalui *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Semarang*."* Hasil pengujian hipotesis dengan dilakukan tiga kali siklus pembelajaran. Pada siklus I rata-rata nilai siswa mencapai 68,1 dengan ketuntasan klasikal 61,1%, pada siklus II rata-rata nilai siswa mencapai 72,1 dengan ketuntasan klasikal 72,2%, dan pada siklus III rata-rata nilai siswa mencapai 79 dengan ketuntasan klasikal 83,3%. Hal ini berarti bahwa *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* berpengaruh meningkatkan Keterampilan menulis aksara jawa IPS pada siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Semarang

Penelitian tentang "Pengaruh Strategi *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* terhadap kemampuan menulis permulaan" yang ditujukan pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo, dihasilkan bahwa terdapat perubahan atau peningkatan kemampuan menulis permulaan setelah mendapatkan *treatment* melalui metode pembelajaran *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard.* Sebelum diberikan *treatment* kemampuan menulis permulaan sampel diukur untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya *treatment* diberikan sebanyak 6 kali pertemuan dengan mengembangkan 2 kompetensi dasar, yaitu mendeskripsikan tumbuhan/binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis dan menyalin puisi anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dideskripsikan sebelumnya, diketahui bahwa terdapat perbedaan antara nilai kemampuan menulis permulaan sebelum dan nilai kemampuan menulis permulaan sesudah *treatment*. Rata-rata nilai sebelum perlakuan adalah 78,7 sedangkan nilai rata-rata setelah diberikan *treatment* adalah 88,8, sehingga selisih nilai yang diperoleh cukup signifikan yaitu 10,1. Test (Uji Peringkat Bertanda *Wilcoxon*) memperoleh *p-value* 0,000 dibagi 2, sehingga diperoleh *p-value* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari nilai *p-value*tabel dengan tingkat signifikansi 5%. Hasil ini menggambarkan bahwa metode pembelajaran *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan menulis permulaan pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *wilcoxon signed rank*. Uji peringkat *wilcoxon* memberikan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,000. Karena penelitian ini menggunakan uji satu arah, maka nilai *Exact. Sig* dibagi dua (0,000 : 2 = 0). Selanjutnya pengambilan keputusan didasarkan pada nilai *Exact. Sig* ≤ taraf nyata (α = 0,05), yaitu 0 ≤ 0,05 maka diartikan bahwa ada pengaruh *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* terhadap kemampuan menulis permulaan pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini yaitu *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis permulaan siswa kelas II di SD Negeri 2 Soborejo tahun pelajaran 2015/2016. Hasil yang diperoleh dengan menerapkan *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* kepada siswa setelah diberikan tindakan adalah meningkatnya kemampuan menulis permulaan pada siswa kelas II. Hasil penelitian menunjukkan nilai sesudah lebih besar dari nilai sebelum diberikan *treatment*. *Mean Rank* yang diperoleh adalah 9.00 sehingga *Sum Rank* dari 17 sampel 153.00.

Nilai kemampuan menulis permulaan siswa kelas II SD N 2 Soborejo diperoleh dari *pretest* dan *posttest* yang dilakukan. *Pretest* diberikan sebelum peneliti melaksanakan *treatment*, sedangkan *posttest* dilakukan setelah diberikan *treatment*. Treatment dilakukan berulang sebanyak 6 kali pertemuan dengan mengembangkan dua Kompetensi Dasar. Nilai yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* diakumulasikan dan diukur sebagai langkah untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis permulaan yang dicapai oleh siswa. Hasil rata-rata yang diperoleh dari pengukuran akhir terhadap siswa mengalami peningkatan

dibandingkan dengan hasil yang diperoleh dalam pengukuran awal. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan nilai *Asymp. Sig*. yang lebih kecil dari taraf signifikasi α 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis penelitian "*Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis permulaan" dapat diterima dan terbukti kebenarannya.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo, peneliti memberikan saran-saran yang membangun untuk pendidik dan peneliti selanjutnya. Saran-saran tersebut sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Saran bagi pendidik Sekolah Dasar, khususnya bagi pendidik Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo adalah untuk mengimplementasikan metode pembelajaran *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* di dalam kelas sebagai kegiatan alternatif yang menyenangkan, serta sebagai dasar untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas II Sekolah Dasar.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu menggunakan metode *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard*yang lebih inovatif dan kreatif untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas II Sekolah Dasar, ataupun dalam penggunaan metode *Modeling The Way*

dengan Media *Flashcard*untuk mengembangkan kemampuan menulis permulaan yang lebih bervariatif.

DAFTAR PUSTAKA

Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Basriati. 2009. *Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan dengan Metode Latihan Siswa Kelas I SDN 060 Tanjung Rambutan Kecamatan Kampar*.Jurnal Penelitian dan Evaluasi.Hlm. 14.

Emzir, Prof. Dr.2008.*Metode Penelitian Pendidikan*.Jakarta:PT Rajagrafindo Persada.

Iskandarwassid, dan Vismaia S. Damaianti. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung:PT Remaja Rosdnakarya.

Ismawati, Esti. 2011. *Perencanaan Pengajaran Bahasa*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Purnamasari, Herni dkk. 2012. *Kunci Determinasi dan Flashcard sebagai media pembelajaran Inkuiri Klasifikasi Makhluk Hidup SMP*. Unnes Science Educational Journal. Hlm. 106.

Putra, Sitiatava Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press.

Resmini, Novi.2006.*Membaca dan Menulis di Sekolah Dasar*.Bandung:UPI PRESS.

Rifa'i, Achmad dan Catharina, Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan.* Semarang: UNNES Press.

Santoso,S. 2009. SPSS (Statistical Product and Service Solution. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.

Suryosubroto, B. 2010. *Beberapa Aspek Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta : Penerbit Rineka Cipta.

Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus.2011.*Strategi Pembelajaran*.Jakarta:PT Bumi Aksara.

Ungguh, Jasa Muliawan. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan dengan Studi Kasus*. Jogjakarta : Penerbit Gava Media.

Zaini, Hisyam dan Bermawy Munthe. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif.* Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Zaini, Hisyam. 2006. *Strategi Pembelajaran Aktif.* Yogyakarta: CTSD (*Center for Teaching Staff Development*).

_____. 2009. *Panduan Untuk Guru Membaca dan Menulis Permulaan*. Jakarta: Departemen Pendidikan nasional.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata 1
(Terakreditasi "B" SK. BAN-PT No: 003/BAN-PT/Ak-XIV/S1/V/2011)
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata 1
(Terakreditasi "C" SK BAN-PT No: 024/BAN-PT/Ak-XV/S1/VIII/2012)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1
(Terakreditasi "C" SK BAN-PT No: 403/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2014)
Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 psw 119 Fax. 361004

Nomor : 344/FKIP/II.3.AU/F/2016
Lampiran : 1 bendel
Perihal : **IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI**

Kepada
Yth. Kepala SD Negeri II Soborejo Pringsurat
Di
Kab. Temanggung

Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak/ Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa	: Titin Mayasari
N P M	: 12.0305.0107
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh *Modelling The Way* dengan Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan (Penelitian Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri II Soborejo Pringsurat Temanggung)
Lokasi / Obyek	: SD Negeri II Soborejo Pringsurat
Waktu Pelaksanaan	: 19 Februari 2016 – 19 Mei 2016

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi.
Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb

Magelang, 17 Februari 2016
Dekan,

Drs. H. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

Lampiran 2. Surat Keterangan Instansi

PEMERINTAHAN KABUPATEN TEMANGGUNG
DINAS PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS KECAMATAN PRINGSURAT
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 SOBOREJO
Alamat: RT 2 RW 1 Soborejo, Pringsurat, Temanggung. Pos: 56272

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/ 68 / 2016

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama	: **SUPARNGAT, S. Pd.**
NIP	: 19631215 199301 1 001
Pangkat / Gol	: Pembina / IV a
Jabatan	: Kepala Sekolah SD Negeri 2 Soborejo
Unit Kerja	: SD Negeri 2 Soborejo

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: **TITIN MAYASARI**
NIM	: 12.0305.0107.
Program Studi	: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah melakukan pengambilan data untuk menyusun skripsi dengan judul " *Pengaruh Modeling The Way dengan media Flashcard* terhadap kemampuan menulis permulaan pada siswa kelas 2 SD Negeri 2 Soborejo , Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung" mulai 19 Februari 2016 sampai 19 Mei 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Soborejo, 14 November 2016
Kepala Sekolah

DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN TEMANGGUNG
SD NEGERI 2 SOBOREJO

SUPARNGAT, S. Pd.
NIP. 19631215 199301 1 001

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri II Soborejo
Tema	: Disekitarku
Kelas/Semester	: II (Dua) / 2 (Dua)
Pertemuan	: 1 (Satu)
Hari, tanggal	: Selasa, 19 April 2016
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Standar Kompetensi

8. Menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda di sekitar dan menyalin puisi anak

B. Kompetensi Dasar

8.1 Mendeskripsikan tumbuhan/binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasatulis

C. Indikator

1. Kognitif

a. Proses
   1) Mendeskripsikan tumbuhan/binatang di sekitar
   2) Mendiskusikan ciri-ciri tumbuhan/binatang di sekitar

b. Produk
   1) Menjelaskan tumbuhan/binatang disekitar
   2) Mengerjakan soal tumbuhan/binatang di sekitar

2. Afektif

a. Karakter
   1) Mampu mendeskripsikan tumbuhan/binatang di sekitar, dengan rasa percaya diri.

2) Mampu mendeskripsikan ciri-ciri tumbuhan/binatang, dengan rasa percaya diri.
3) Mampu menyelesaikan tugas soal tumbuhan/binatang di sekitar,dengan jujur

b. Keterampilan sosial
1) Mampu berkerjasama dengan teman ketika mendiskusikan tumbuhan/binatang di sekitar
2) Mampu membantu anggota kelompok mendeskripsikan ciri-ciri tumbuhan/binatang di sekitar
3) Mampu menghargai pendapat dalam mendiskusikan tumbuhan/binatang di sekitar

3. Psikomotorik

1) Mampu mendeskripsikan tumbuhan/binatang di sekitar
2) Mampu menyelesaikan soal tumbuhan/binatang di sekitar

D. TujuanPembelajaran

1. Kognitif
a. Proses
1) Melalui demonstrasi, siswa dapat mendeskripsikan tumbuhan/binatang di sekitar
2) Melalui diskusi, siswa dapat mendiskusikan tumbuhan/binatang di sekitar
3) Melalui penugasan, siswa dapat menyelesaikan soal tumbuhan/binatang di sekitar

b. Produk
1) Melalui demonstrasi, siswa dapat mendeskripsikan tumbuhan/binatang di sekitar
2) Melalui diskusi, siswa dapat menjelaskan tumbuhan/binatang di sekitar
3) Melalui diskusi, siswa dapat menyelesaikan soal tumbuhan/binatang di sekitar dengan benar

2. Afektif
a. Karakter
1) Melalui demostrasi, siswa dapat menjelaskan tumbuhan/binatang di sekitar dengan percaya diri
2) Melalui demonstrasi,siswa dapat menjelaskan ciri-ciri tumbuhan/binatang di sekitar dengan percaya diri
3) Melalui penugasan, siswa dapat menyelesaikan soal tumbuhan/binatang di sekitar dengan jujur

b. Keterampilan Sosial
   1) Melalui demonstrasi, siswa dapat berkerjasama mendiskusikan tumbuhan/binatang di sekitardengan tanggung jawab.
   2) Melalui diskusi, siswa dapat membantu menjelaskan tumbuhan/binatang di sekitar dengan tepat
   3) Melalui diskusi,siswa dapat menghargai pendapat dalam mendiskusikan soal tumbuhan/binatang di sekitar dengan baik.

3. Psikomotorik
   1) Melalui diskusi, siswa dapat tumbuhan/binatang di sekitar dengan tepat
   2) Melalui diskusi, siswa dapat mengerjakan soal tumbuhan/binatang di sekitar dengan tepat

E. Materi Pembelajaran

Tumbuhan/Binatang di sekitar

F. Metode, Model dan Media Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : Model Pembelajaran Aktif
2. Metode Pembelajaran : *Modeling The Way*, Demonstrasi,
   : Diskusi Kelompok, Tanya jawab,
   : penugasan dan pengamatan, dan ceramah
3. Media Pembelajaran : *Flashcard*

G. Langkah Pembelajaran

LANGKAH PEMBELAJARAN	SKENARIO PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	METODE	KARAKTER
Pra Kegiatan awal	**Tahap 1 Persiapan** a. Guru mengucapkan salam ketika masuk ke dalam kelas. b. Guru dan siswa berdoa untuk mengawali pembelajaran c. Guru memanggil siswa secara bergiliran sebagai bukti presensi.	3 menit	Pengamatan	Religius Disiplin Jujur
1. Kegiatan Awal (appersepsi± 10 menit)	a. Mengkondisikan kelas untuk siap belajar. b. Guru melakukan			

	apersepsi dengan cara memberikan pertanyaan tentang tumbuhan/binatang di sekitar "siapa yang memiliki hewan peliharaan dirumah?" c. Guru memberikan motivasi dengan menggunakan tepuk hewan. d. Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.	7 menit	Ceramah	Disiplin Apresiatif
2. Kegiatan Inti (45 menit)	**Tahap II Eksplorasi** a. Guru menyampaikan materi tentang tema disekitarku. b. Guru memberikan tanya jawab dengan siswa tentang materi dengan tema disekitarku. c. Guru memberikan contoh soal dengan media *flashcard* dan siswa diminta memperhatikan. d. Guru mendemonstrasikan materi tumbuhan/binatang di sekitar sebagai dasar membelajarkan menulis permulaan menggunakan media *flashcard.*	15 menit	Demonstrasi *Modeling The Way*	Rasa ingin tahu Teliti
	Tahap III Elaborasi a. Guru membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-4 siswa b. Guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada tiap-tiap kelompok dengan memberikan permasalahan kepada	5 menit	Diskusi Kelompok *Modeling The Way*	Toleransi Kerja sama

	siswa dengan membentuk sebuah kata/jenis yang berhubungan dengan disekitar			
	a. Guru membagi *flashcard* yang telah terdapat tulisan guna menciptakan sebuah kata/jenis sebagai dasar pembentukan skenario kerja. b. Siswa diberikan waktu selama 5-10 menit untuk membuat kalimat dari *flashcard* yang telah dibagi. c. Guru berkeliling untuk mengamati, membimbing, memotivasi, memfasilitasi serta membantu siswa yang memerlukan bantuan.	15 menit	Tanya jawab *Modeling The Way*	Apresiatif
	Tahap IV Konfirmasi a. Secara bergiliran tiap kelompok diminta mendemonstrasikan kinerja masing-masing. b. Kelompok lain menanggapi presentasi dari kelompok yang maju. c. Guru memberikan penjelasaan secukupnya untuk mengklarifikasi. d. Guru memberikan motivasi terhadap siswa agar lebih semangat dalam pembelajaran.	7 menit	Tanya jawab *Modeling The Way*	Disiplin Berani Percaya diri
	Tahap V Penghargaan a. Guru memberikan reward kepada kelompok yang memiliki antusias belajar tinggi	3 menit	Pengamatan	Jujur Percaya Diri Berani

	b. Guru memberikan reward kepada siswa yang berhasil mengikuti pembelajaran dengan tertib			
3. Penutup (interalisasidan refleksi± 15 menit)	a. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas. b. Guru memberikan soal *posttest* kepada siswa sebagai evaluasi akhir pembelajaran c. Guru mengakhiri pembelajaran dan salam	15 menit	Penugasan	Berani Jujur Mandiri

H. Sumber Belajar

Sumber belajar	Pustaka rujukan	1. Ismoyo dan Romiyatun. 2007.*Aku Bangga Bahasa Indonesia 2*.Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2. Rositawaty dan Aris Muharam. 2008.*Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 2*.Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
	Media	Media*Flashcard*
	Alat pelajaran	1. Buku pelajaran 2. Alat tulis

I. Penilaian

TEKNIK DAN BENTUK	INSTRUMEN/ SOAL	KRITERIA PENILAIAN
1. Tes tertulis	1. Mengerjakan Soal Tes tertulis	Kriteria Penilaian Terlampir
2. Pengamatan	2. Mengamati kemampuan siswa dalam menulis permulaan.	
3. Tugas	3. Unjuk kerja menyelesaikan soal dirumah (tugas rumah)	

Soborejo, 19 April 2016

Guru Kelas 2
SDN II Soborejo

Hari Listya Murdiyati, S. Pd

Peneliti

Titin Mayasari
NIM. 12.0305.0107

Kepala Sekolah
SDN II Soborejo

DINAS PENDIDIKAN * UNIT PELAKSANA TEKNIS * SD NEGERI 2 SOBOREJO * KECAMATAN PRINGSURAT * KABUPATEN TEMANGGUNG

Suparngat, S. Pd
NIP. 19631215 199301 ! 001

Lampiran RPP 1 Kisi-kisi Materi Ajar

KISI-KISI MATERI AJAR

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo
Kelas/Semester : II/2
Standar Kompetensi : 8. Menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda di
: sekitar dan menyalin puisi anak

Kompetensi Dasar	**Indikator Pencapaian Kompetensi**		
	Kognitif	**Afektif**	**Psikomotorik**
8.1 Mendeskripsikan tumbuhan/binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis 8.2 Menulis permulaan dengan melengkapi puisi tumbuhan/binatang di sekitar secara sederhana	1. Siswa dapat mengenal jenis tumbuhan dan binatang 2. Siswa dapat menuliskan ciri-ciri tumbuhan dan binatang 3. Siswa dapat mengenal puisi sederhana tentang tumbuhan dan binatang 4. Siswa dapat menulis puisi sederhana tentang tumbuhan dan hewan	Karakter : 1. Siswa dapat bekerja sama dalam menyikapi pembelajaran 2. Siswa dapat memiliki rasa untuk menghormati sesama Keterampilan Sosial: 1. Siswa dapat memiliki tanggung jawab dalam menyikapi masalah 2. Siswa memiliki sikap berani dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat	1. Siswa mampu mengikuti permainan dan persaingan secara baik pada saat pembelajaran dengan penuh semangat 2. siswa mampu menyelesaikan latihan dan tugas yang diberikan oleh guru

Lampiran RPP 2 Materi Pelajaran

MATERI PELAJARAN

Sekolah : **Sekolah Dasar Negeri II Soborejo**

Tema : **Disekitarku**

Kelas/Semester : **II (Dua) / 2 (Dua)**

Standar Kompetensi

8. Menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda di sekitar dan menyalin puisi anak

Kompetensi Dasar

8.1 Mendeskripsikan tumbuhan/binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis

Indikator

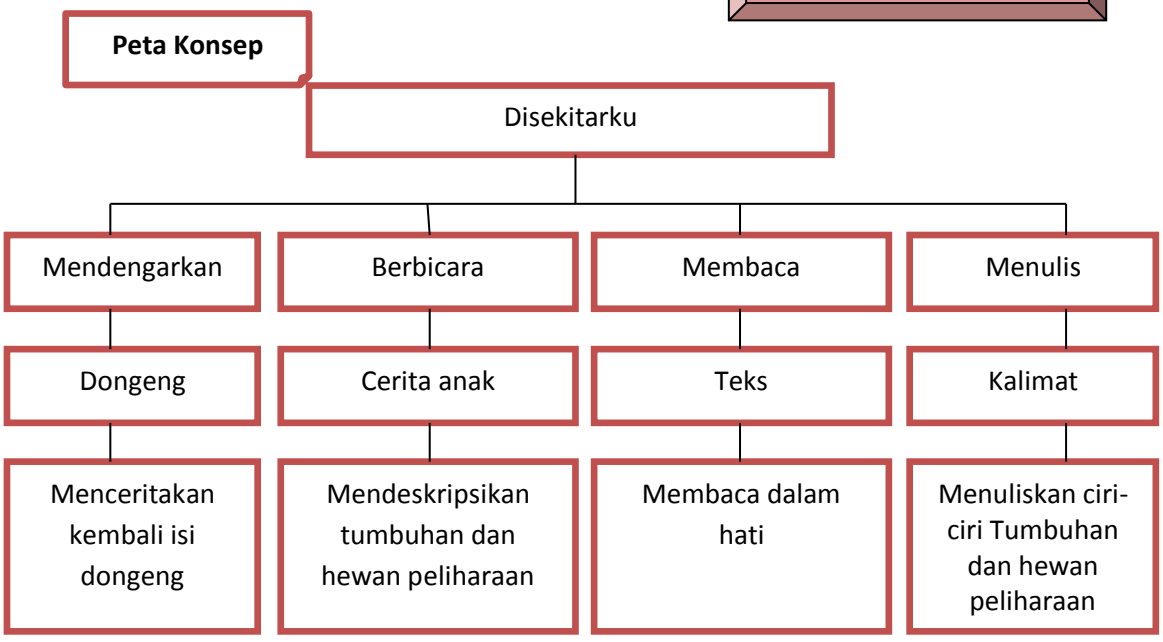
Mendeskripsikan tumbuhan/binatang secara sederhana dengan bahasa tulis.

Materi Pelajaran :

Bab

Di sekitarku

Peta Konsep



menyebutkan ciri-ciri tumbuhan dan binatang

di sekitar rumahmu ada tumbuhan

ada juga hewan

kamu bisa mengetahui ciri-cirinya

ayo, perhatikan contoh berikut

pohon kelapa

pohon kelapa pohonnya tinggi

daunnya panjang berwarna hijau

daunnya bisa dibuat sapu lidi

buahnya berbentuk bulat

buahnya disebut buah kelapa



pohon melati

pohon melati pohonnya pendek

pohon melati berdaun kecil

bunganya berwarna putih

bunganya berbau harum



kelinci

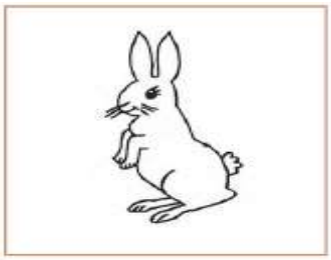
kelinci hidup di darat

jalannya melompat-lompat

hidungnya selalu bergerak-gerak

telinganya lebar

wortel makanan kesukaannya



mari berlatih bersama-sama

ayo sebutkan ciri-ciri gambar di bawah ini





pohon pisang pohon mangga ayam jago

binatang ini ada di sekitar tempat tinggalmu

ayo sebut ciri cirinya



namaku ☐

suaraku ☐

aku punya ☐ mata

aku punya ☐ kaki

aku punya ☐ telinga

aku punya [ ] panjang di atas mulutku



namaku [ ]

warnaku [ ]

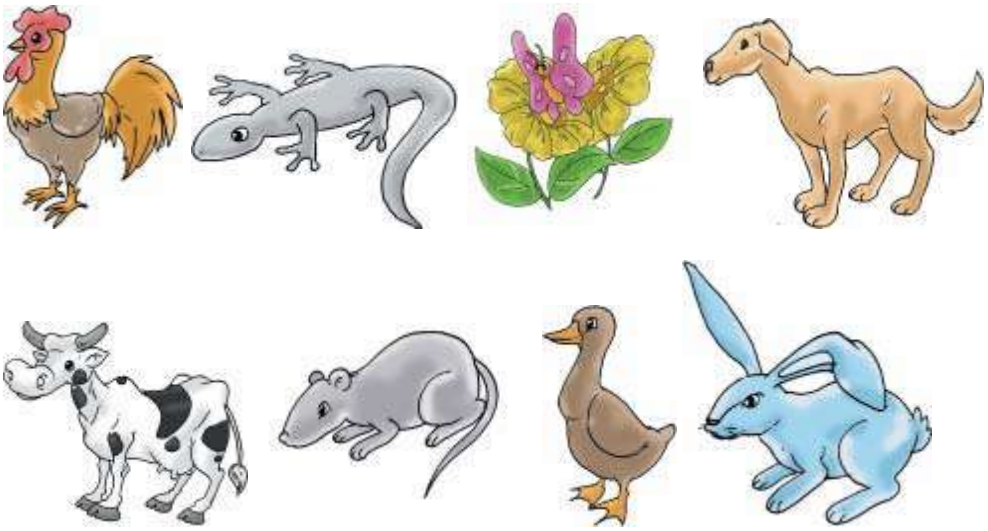
aku hidup di [ ]

aku juga punya [ ] di atas mulutku

ayo lanjutkan

sebut ciri ciri binatang

yang kamu lihat sesuai gambar seperti contoh tadi di atas



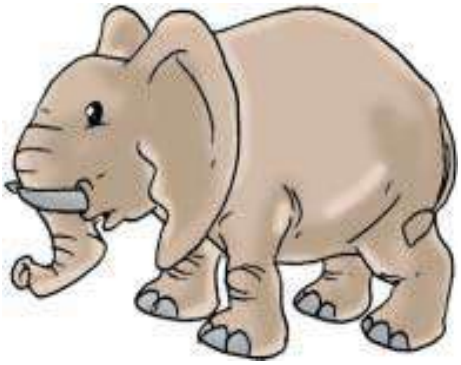
ayo bermain tebak tebakan



aku dan temanku ada
pada gambar di samping

aku dan temanku suka melompat
huruf awal namaku
dan temanku adalah k
aku dapat hidup
di darat dan air
temanku hanya hidup
di darat

ayo siapa dapat sebutkan nama dan ciri ciri
aku dan temanku
di depan kelas
peragakan pula caraku melompat



gajah binatang berbadan besar
telinga gajah lebar
hidung gajah panjang
hidung gajah disebut belalai
gajah punya dua buah gading
di kiri dan kanan belalai

LEMBAR KERJA SISWA

MEDIA *FLASHCARD*

kelas II

oleh kelompok: ……..

ketua kelompok : ……..

anggota kelompok : 1. ……..

2. ……..

3. ……..

4. ……..

SEKOLAH DASAR NEGERI II SOBOREJO
KECAMATAN PRINGSURAT
KABUPATEN TEMANGGUNG

LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

STANDAR KOMPETENSI

8. menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda di sekitar

KOMPETENSI DASAR

8.1mendeskripsikan tumbuhan/binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasatulis

INDIKATOR PENCAPAIAN

mendeskripsikan tumbuhan/binatang di sekitar

TUJUAN PEMBELAJARAN

siswa dapat mendeskripsikan tumbuhan/binatang di

ALAT DAN BAHAN

media flashcard, pensil dan buku tulis

GAMBAR ALAT PERCOBAAN



kerjakan tugas dibawah ini dengan berdiskusi bersama kelompokmu!

1. siapkanlah alat dan bahan yang diperlukan
2. carilah kata pada media flashcardyang telah diberikan dan diskusikan dengan kelompokmu
3. berdiskusilah dan peragakan di depan kelas bersama kelompokmu

☺Selamat mengerjakan

DAFTAR PUSTAKA

Ismoyo dan Romiyatun. 2007. *Aku Bangga Bahasa Indonesia 2.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

KRITERIA PENILAIAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

NILAI	KRITERIA
90 - 100	Jika empat deskriptor yang tampak
80 - 90	jika tiga deskriptor yang tampak
70 - 80	jika dua deskriptor yang tampak
60 - 70	Jika satu atau deskriptor tidak tampak sama sekali

Deskriptor :

4. Kebenaran jawaban
5. Penulisan huruf jelas
6. Penggunaan huruf tepat
7. Presentasi

Rumus Penilaian Akhir :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai Maksimal}} x\ 100$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri II Soborejo
Tema	: Disekitarku
Kelas/Semester	: II (Dua) / 2 (Dua)
Hari, tanggal	: Kamis, 21 April 2016
Pertemuan	: 2 (Dua)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Standar Kompetensi

8. Menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda di sekitar dan menyalin puisi anak

B. Kompetensi Dasar

8.2 Menulis permulaan dengan melengkapi puisi tumbuhan/binatang di sekitar secara sederhana

C. Indikator

1. Kognitif

b. Proses
   1) Mendeskripsikan puisi tumbuhan/binatang di sekitar
   2) Mendiskusikan puisi tumbuhan/binatang di sekitar

c. Produk
   1) Menulis puisi tumbuhan/binatang disekitar
   2) Mengerjakan soal puisi tumbuhan/binatang di sekitar

2. Afcektif

a. Karakter
   1) Mampu mendeskripsikan puisi tumbuhan/binatang di sekitar, dengan rasa percaya diri.
   2) Mampu menyelesaikan tugas soal puisi tumbuhan/binatang di sekitar,dengan jujur

b. Keterampilan sosial

1) Mampu berkerjasama dengan teman ketika mendiskusikan puisitumbuhan/binatang di sekitar
2) Mampu membantu anggota kelompok mendeskripsikan puisi tumbuhan/binatang di sekitar
3) Mampu menghargai pendapat dalam mendiskusikan puisi tumbuhan/binatang di sekitar

3. Psikomotorik

1) Mampu mendeskripsikan puisi tumbuhan/binatang di sekitar
2) Mampu menyelesaikan soal melengkapi puisi tumbuhan/binatang di sekitar

D. TujuanPembelajaran

1. Kognitif
   a. Proses
      1) Melalui demonstrasi, siswa dapat mendeskripsikan puisi tumbuhan/binatang di sekitar
      2) Melalui diskusi, siswa dapat mendiskusikan puisi tumbuhan/binatang di sekitar
      3) Melalui penugasan, siswa dapat menyelesaikan soal melengkapi puisi tumbuhan/binatang di sekitar
   b. Produk
      1) Melalui demonstrasi, siswa dapat mendeskripsikan puisi tumbuhan/binatang di sekitar
      2) Melalui diskusi, siswa dapat menyelesaikan soal puisi tumbuhan/binatang di sekitar dengan benar
2. Afektif
   a. Karakter
      1) Melalui demostrasi, siswa dapat menjelaskan puisi tumbuhan/binatang di sekitar dengan percaya diri
      2) Melalui penugasan, siswa dapat menyelesaikan soal puisi tumbuhan/binatang di sekitar dengan jujur
   b. Keterampilan Sosial
      1) Melalui demonstrasi, siswa dapat berkerjasama mendiskusikan puisi tumbuhan/binatang di sekitardengan tanggung jawab.
      2) Melalui diskusi, siswa dapat membantu menjelaskan puisi tumbuhan/binatang di sekitar dengan tepat
      3) Melalui diskusi,siswa dapat menghargai pendapat dalam mendiskusikan soal puisi tumbuhan/binatang di sekitar dengan baik.

3. Psikomotorik
   a. Melalui diskusi, siswa dapat melengkapi puisi tumbuhan/binatang di sekitar dengan tepat
   b. Melalui diskusi, siswa dapat mengerjakan soal tumbuhan/binatang di sekitar dengan tepat

E. Materi Pembelajaran

Puisi Tumbuhan/Binatang di sekitar

F. Metode, Model dan Media Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : Model Pembelajaran Aktif
2. Metode Pembelajaran : *Modeling The Way*, Demonstrasi,
   : Diskusi Kelompok, Tanya jawab,
   : penugasan dan pengamatan, dan ceramah
3. Media Pembelajaran : *Flashcard*

G. Langkah Pembelajaran

LANGKAH PEMBELAJARAN	SKENARIO PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	METODE	KARAKTER
Pra Kegiatan awal	**Tahap I Persiapan** a. Guru mengucapkan salam ketika masuk ke dalam kelas. b. Guru dan siswa berdoa untuk mengawali pembelajaran c. Guru memanggil siswa secara bergiliran sebagai bukti presensi.	3 menit	Pengamatan	Religius Disiplin
1. Kegiatan Awal (appersepsi± 10 menit)	a. Mengkondisikan kelas untuk siap belajar. b. Guru melakukan apersepsi dengan cara memberikan pertanyaan tentang tumbuhan/binatang di sekitar "siapa yang suka membaca puisi hewan/tumbuhan?" c. Guru memberikan motivasi dengan menggunakan tepuk ayam.	7 menit	Tanya jawab *Modeling The Way*	Disiplin Apresiatif

	d. Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.			
2. Kegiatan Inti (45 menit)	**Tahap II Eksplorasi** a. Guru menyampaikan materi tentang puisi tumbuhan/ binatang disekitarku b. Guru memberikan tanya jawab dengan siswa tentang materi puisi disekitarku c. Guru memberikan contoh soal dengan media *flashcard* dan siswa diminta memperhatikan d. Guru mendemonstrasikan materi puisi tumbuhan/binatang di sekitar sebagai dasar membelajarkan menulis permulaan menggunakan media *flashcard*	15 menit	Demonstrasi *Modeling The Way*	Rasa ingin tahu Teliti
	Tahap III Elaborasi a. Guru membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-4 siswa. b. Guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada tiap-tiap kelompok dengan memberikan permasalahan kepada siswa dengan membentuk sebuah kata/jenis yang berhubungan dengan disekitar kemudian menyusun puisi sederhana.	5 menit	Diskusi Kelompok *Modeling The Way*	Toleransi Kerja sama
	a. Guru membagi *flashcard* yang terdapat tulisan guna			

	menciptakan sebuah kata/jenis sebagai dasar pembentukan skenario kerja. b. Siswa diberikan waktu selama 5-10 menit untuk membuat puisi sederhana dari *flashcard* yang telah dibagi. c. Guru berkeliling untuk mengamati, membimbing, memotivasi, memfasilitasi serta membantu siswa yang memerlukan bantuan.	15 menit	Tanya jawab	Apresiatif
	Tahap IV Konfirmasi a. Secara bergiliran tiap kelompok diminta mendemonstrasikan kinerja masing-masing b. Kelompok lain menanggapi presentasi dari kelompok yang maju c. Guru memberikan penjelasaan secukupnya untuk mengklarifikasi d. Guru memberikan motivasi terhadap siswa agar lebih semangat dalam pembelajaran	7 menit	Tanya jawab *Modeling The Way*	Disiplin Berani Percaya diri
	Tahap V Penghargaan a. Guru memberikan reward kepada kelompok yang memiliki antusias belajar tinggi b. Guru memberikan reward kepada siswa yang berhasil mengikuti pembelajaran dengan tertib	3 menit	Pengamatan	Teliti Jujur

3. Penutup (interalisasidan refleksi± 15 menit)	a. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas. b. Guru memberikan soal *posttest* kepada siswa sebagai evaluasi akhir pembelajaran c. Guru mengakhiri pembelajaran dan salam	15 menit	Penugasan	Berani Jujur Mandiri

H. Sumber Belajar

Sumber belajar	Pustaka rujukan	3. Ismoyo dan Romiyatun. 2007.*Aku Bangga Bahasa Indonesia 2*.Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 4. Rositawaty dan Aris Muharam. 2008.*Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 2*.Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
	Media	Media*Flashcard*
	Alat pelajaran	5. Buku pelajaran 6. Alat tulis

I. Penilaian

TEKNIK DAN BENTUK	INSTRUMEN/ SOAL	KRITERIA PENILAIAN
1. Tes tertulis	1. Mengerjakan Soal Tes tertulis	Kriteria Penilaian Terlampir
2. Pengamatan	2. Mengamati kemampuan siswa dalam menulis permulaan.	
3. Tugas	3. Unjuk kerja menyelesaikan soal dirumah (tugas rumah)	

Soborejo, 21 April 2016

Guru Kelas 2
SDN II Soborejo

Hari Listya Murdiyati, S. Pd

Peneliti

Titin Mayasari
NIM. 12.0305.0107

Kepala Sekolah
SDN II Soborejo

Supamgat, S. Pd
NIP. 19631215 199301 1 001

Lampiran RPP 1 Kisi-kisi Materi Ajar

KISI-KISI MATERI AJAR

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo
Kelas/Semester : II/2
Standar Kompetensi : 8. Menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda di
: sekitar dan menyalin puisi anak

Kompetensi Dasar	**Indikator Pencapaian Kompetensi**		
	Kognitif	**Afektif**	**Psikomotorik**
8.1 Mendeskripsikan tumbuhan/binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis 8.2 Menulis permulaan dengan melengkapi puisi tumbuhan/binatang di sekitar secara sederhana	1. Siswa dapat mengenal jenis tumbuhan dan binatang 2. Siswa dapat menuliskan ciri-ciri tumbuhan dan binatang 3. Siswa dapat mengenal puisi sederhana tentang tumbuhan dan binatang 4. Siswa dapat menulis puisi sederhana tentang tumbuhan dan hewan	Karakter : 1. Siswa dapat bekerja sama dalam menyikapi pembelajaran 2. Siswa dapat memiliki rasa untuk menghormati sesama Keterampilan Sosial: 1. Siswa dapat memiliki tanggung jawab dalam menyikapi masalah 2. Siswa memiliki sikap berani dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat	1. Siswa mampu mengikuti permainan dan persaingan secara baik pada saat pembelajaran dengan penuh semangat 2. siswa mampu menyelesaikan latihan dan tugas yang diberikan oleh guru

Lampiran RPP 2 Materi Pelajaran

MATERI PELAJARAN

Sekolah **: Sekolah Dasar Negeri II Soborejo**

Tema **: Disekitarku**

Kelas/Semester **: II (Dua) / 2 (Dua)**

Standar Kompetensi

8. Menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda di sekitar dan menyalin puisi anak

Kompetensi Dasar

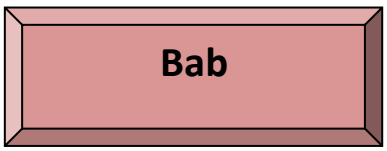
8.2 Menulis permulaan dengan melengkapi puisi tumbuhan/binatang di sekitar secara sederhana

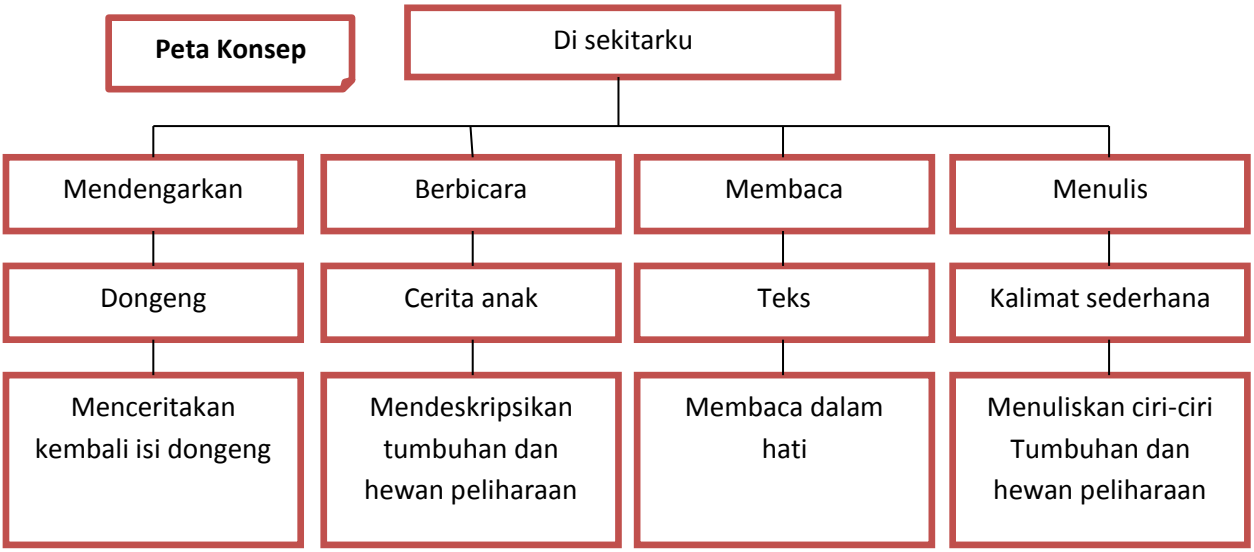
Indikator

Mendeskripsikan puisi tumbuhan/hewan secara sederhana

Materi Pelajaran :

Disekitarku





ayo berlatih puisi



bunga matahari

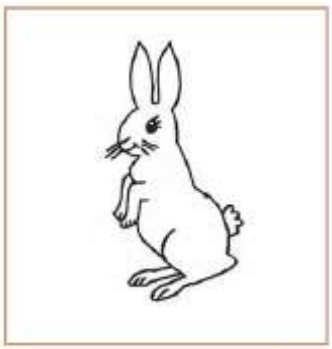
bunga matahari

indah mekar di pagi hari

mahkotamu berwarna kuning

bungamu bundar dan besar sekali

kelinciku



kelinciku yang lucu

tubuhmu diselimuti bulu

jalanmu melompat lompat

kesana kemari di halamanku

ayo berlatih melengkapi puisi

peliharaanku

aku suka memelihara binantang

..... adalah peliharaanku

setiap pagi membangunkan tidurku

suara berkokok yang merdu



puisi di atas yang menjadi hewan

peliharaan adalah .....



kupu kupu

kupu kupu yang lucu

sayapmu berwarna warni

hinggap dan pandai ..... tinggi

membuat orang kagum melihatmu

puisi di atas kupu kupu pandai ..... tinggi

aku mawar



bungaku indah aneka warna

ada merah putih atau merah jambu

bauku sangat harum

batangku berduri

sisi daunku tajam

manusia suka padaku

karena bentuk dan bauku

aku ditanam di halaman rumah

puisi di atas bunga mawar ditanam di .....

LEMBAR KERJA SISWA

MEDIA *FLASHCARD*

kelas II

oleh kelompok: ……..

ketua kelompok : ……..

anggota kelompok : 1. ……..

2. ……..

3. ……..

4. ……..

SEKOLAH DASAR NEGERI II SOBOREJO

KECAMATAN PRINGSURAT

KABUPATEN TEMANGGUNG

LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

STANDAR KOMPETENSI

8. menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda di

KOMPETENSI DASAR

8.1menulis permulaan dengan melengkapi puisi tumbuhan/binatang di sekitar secara sederhana

INDIKATOR PENCAPAIAN

mendeskripsikan puisi tumbuhan/binatang di

TUJUAN PEMBELAJARAN

siswa dapat melengkapi puisi tumbuhan/binatang di sekitar

ALAT DAN BAHAN

media flashcard, pensil dan buku tulis

GAMBAR ALAT PERCOBAAN



kerjakan tugas dibawah ini dengan berdiskusi bersama kelompokmu!

1. siapkanlah alat dan bahan yang diperlukan
2. carilah kata atau judul puisi pada media flashcard yang telah diberikan dan diskusikan dengan kelompokmu
3. berdiskusilah dan peragakan di depan kelas bersama kelompokmu

☺Selamat mengerjakan

DAFTAR PUSTAKA

Ismoyo dan Romiyatun. 2007. *Aku Bangga Bahasa Indonesia 2.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

KRITERIA PENILAIAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

NILAI	KRITERIA
90 - 100	Jika empat deskriptor yang tampak
80 - 90	jika tiga deskriptor yang tampak
70 - 80	jika dua deskriptor yang tampak
60 - 70	Jika satu atau deskriptor tidak tampak sama sekali

Deskriptor :

1. Kebenaran jawaban
2. Penulisan huruf jelas
3. Penggunaan huruf tepat
4. Presentasi

Rumus Penilaian Akhir :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai Maksimal}} x\ 100$$

Lampiran 4. Silabus

SILABUS

Kelas II

Tema 4 : Disekitarku

Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

TEMA KELAS II

Disekitarku

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
			4x 30 JP	
Bahasa Indonesia • Menerima Bahasa Indonesia sebagai anugrah Tuhan yang dapat digunakan untuk mempersatukan bangsa (KI 1-KD1)	• Mulai terlihat senang menggunakan bahasa Indonesia dalam mengungkapkan pikirannya kepada teman, guru, orang tua, dan anggota keluarga • Mulai terlihat senang menggunakan bahasa Indonesia dalam mengungkapkan perasaannya kepada teman, guru, dan orang tua	**Pada tema Aku dan sekolahku pembelajaran dilaksanakan selama 4 minggu** **Minggu 1** • Pembelajaran diawali dengan berdoa dengan sikap yang benar dan bahasa yang baik • Menyanyi lagu anak (Misal : Oh Ibu dan Ayah, Banyak Kawan) yang menggambarkan perilaku patuh pada aturan • Menanggapi gambar contoh perilaku patuh dan tidak patuh pada aturan di rumah • Bekerja kelompok menemukan manfaat mematuhi peraturan dan akibat yang ditimbulkan apabila tidak mematuhi peraturan dalam kehidupan sehari-hari di rumah • Bermain peran " Makan bersama Keluarga " (cara	@ 35 menit	• gambar hewan dan tumbuhan yang tumbuh di sekolah • gambar peristiwa/keadaan alam • berbagai benda yang ada di lingkunagn sekolah • peralatan untuk olah raga • karya seni dan karya kreatif • benda/bahan alam
• Mendengarkan penggunaan bahasa Indonesia yang baik untuk berdoa (sesuai	• Bersikap khusuk (menjaga keheningan) dalam mendengarkan doa • Mengambil sikap duduk atau berdiri dengan			

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
agama yang dianutnya) di sekolah dan di rumah.(KI 1-KD2)	berdiam diri • Mencontoh kata-kata dalam doa yang didengar pada saat berdoa sendiri	mengungkapkan terimakasih kepada Tuhan dan kepada orang tua) • Bermain peran kegiatan yang menunjukkan sikap menyayangi tumbuhan dan hewan sebagai wujud aturan di rumah dan di masyarakat • Bermain pesan berantai • Menggali pengalaman peserta didik tentang keadaan alam pada siang hari, misalnya terang dan suhu udara lebih hangat/panas karena ada cahaya matahari. • Bercerita tentang aktifitas peserta didik pada waktu siang hari • Menggabungkan sekelompok benda dengan sekelompok benda yang lain • Menghitung jumlah/banyak hasil penggabungan sekelompok benda • Menulis dan membaca bentuk penjumlahan dari menggabung sekelompok benda dengan sekelompok benda yang lain • Menghitung hasil penjumlahan sampai 50, sampai 100 dan sampai 200 dengan bantuan benda, alat peraga • Menghitung hasil penjumlahan dengan berbagai urutan • Menyimpulkan penjumlahan dapat dilakukan dengan urutan sembarang • Mengingat hasil penjumlahan sampai 50, sampai 100 dan sampai 200 • Menyebutkan arti penting aktivitas pemanasan sebelum mempraktekkan aktivitas fisik secara sederhana		• lingkungan sekolah • peraturan sekolah/kelas • gambar seri • kartu huruf, kartu kata, kartu kalimat • kartu tanda baca • lambang negara • teks bacaan/teks cerita/koran/media lain • satuan panjang tak baku/diri sendiri • satuan berat • papan pajangan
• Mengucapkan doa dengan bahasa yang baik sesuai dengan agama yang dianutnya (KI 1-KD3))	• Melafalkan kata-kata teks doa dengan jelas • Melafalkan kata-kata teks doa dengan intonasi yang sesuai			
• Menyapa dan menyampaikan ucapan selamat, terima kasih atau permohonan maaf sesuai dengan konteksnya (KI 2-KD 1)	• Mengucapkan sapaan yang sesuai • Mengucapkan terima kasih secara tepat • Mengucapkan maaf secara tepat			

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
• Gemar menggali informasi melalui membaca dan mendengarkan dari sumber lain berdasarkan rasa ingin tahu (KI 2-KD2)	• Menanya sesuatu kepada orang lain • Mendengarkan penjelasan tentang sesuatu • Mencari informasi dari berbagai media	• Mempraktekakan gerak lompat ke kiri/kanan dengan dua kaki • Mempraktekkkan gerak melompat dari atas peti dan membentangkan kedua tangan ke samping saat di udara dan mendarat dengan dua kaki mengeper • Memberi pendapat atas karya seni dan karya kreatif yang disiapkan guru • Mengumpulkan benda-benda di sekitar sekolah yang dapat digunakan untuk membuat karya seni (Misal bahan alam untuk kolase : biji-bijian, kulit pohon pisang, daun pisang, kulit jagung, kapas dll Penilaian : • Tes tertulis • tes lisan • tes perbuatan • Unjuk kerja • Observasi **Minggu II** • Menceritakan tentang kerjabakti di lingkungan sekolah • Mendiskusikan sanksi bagi yang tidak mematuhi aturan di sekolah.		
• Menunjukkan kepedulian terhadap makhluk hidup dalam kehidupan sehari-hari (KI 2-KD4)	• Menyanyangi tumbuhan (menyiram tumbuhan, tidak menginjak rumput, tidak memetik bunga di taman, dsb) • Memberi makan dan membersihkan hewan piaraan serta tidak menyakiti.			
• Mendengarkan pesan pendek, larangan, permintaan, penolakan, teks pendek, lagu anak-anak dan memberikan tanggapan yang sesuai (KI 3-KD1)	• Menyebutkan hal-hal yang dikandung dalam pesan pendek • Menyebutkan hal-hal yang tidak boleh dilakukan • Membedakan pernyataan pemberitahuan dan pernyataan larangan • Mengucapkan kembali			

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
	pernyataan penolakan • Menyebutkan kembali hal-hal yang menarik dalam teks • Mengajukan pertanyaan berdasarkan teks yang diperdengarkan • Menyebutkan hal-hal menarik yang terdapat dalam syair lagu • Mengajukan pertanyaan berdasarkan isi syair lagu	• Mencatat siswa yang terlambat datang ke sekolah. • Menentukan perilaku patuh terhadap tata tertib disekolah melalui diskusi kelompok • Mendemonstrasikan sikap perilaku patuh pada tatatertib yang berlaku di sekolah seperti petugas p3k , petugas piket. • Mengurutkan dan mempercakapkan isi gambar seri (misal: aku sebagai petugas piket) • Menceritakan isi gambar seri yang menggambarkan contoh perilaku tertib di sekolah • Menyanyi lagu anak yang berhubungan dengan merawat tanaman dan atau hewan (contoh lagu : Lihat Kebunku, Tiga Ekor Ikan Kecil dll) • Memasangkan tanda baca yang tepat pada kalimat berita maupun kalimat larangan • Menandai kalimat larangan dalam teks bacaan • Meletakkan kata yang tepat pada kalimat larangan, permintaan, penolakan • Bermain dengan kartu kata merangkai huruf menjadi kata dan kalimat yang tepat • Menceritakan aktifitas peserta didik pada malam hari • Menggali pengalaman peserta didik tentang keadaan alam pada malam hari, misalnya gelap dan suhu udara dingin karena tidak ada cahaya matahari, pada malam hari ada cahaya bulan dan bintang yang bersinar lembut • Mengambil, memindah, sejumlah benda dari sekelompok benda yang ada • Menghitung jumlah benda yang tersisa dari sekumpulan		
• Membacakan kalimat sederhana dan puisi anak-anak (dengan lafal dan intonasi yang tepat) dan menjelaskan isi (KI 3-KD2)	• Melafalkan kalimat dengan intonasi yang tepat • Menyebutkan kembali isi kalimat • Menyebutkan hal-hal menarik dari puisi • Mengajukan pertanyaan berdasarkan kalimat yang dibaca • Mengajukan pertanyaan berdasarkan puisi yang dibacakan			
• Mendengarkan cerita tentang kegiatan sehari-	• Menyebutkan kegiatan sehari-hari • Mengungkapkan keadaan alam sekitar (manusia,			

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
hari, gambaran tentang alam sekitar, dan memahami isinya (KI 3-KD3)	benda, binatang, tumbuhan, suasana) yang diamati • Mengajukan pertanyaan berdasarkan cerita yang diperdengarkan • Menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan cerita yang diperdengarkan	benda yang telah diambil • Menulis dan membaca bentuk pengurangan dari hasil Mengambil, memindah, sejumlah benda dari sekelompok benda yang ada • Menghitung hasil pengurangan sampai 50, sampai 100 dan sampai 200 dengan bantuan benda, alat peraga • Mengamati bentuk pengurangan bilangan dari bentuk penjumlahan yang diberikan • Menyimpulkan pengurangan kebalikandari penjumlahan • Mengingat hasil penjumlahan sampai 50, sampai 100 dan sampai 200 • Guru menjelaskan akibat yang dapat ditimbulkan terhadap fisik apabila berdiri tidak benar • Mempraktikakn gerakan menarik tangan secara berpasangan • Menyebutkan apa yang dirasakan pada tubuh setelah mempraktekkan gerakan kelenturan • Mempraktekkan gerak berjalan, bergoyang dan mengayunkan lengan ke berbagai arah mengikuti irama • Membuat kolase dari bahan alam yang dikumpulkan dari sekitar sekolah • Merapikan peralatan dan membersihkan ruangan setelah selesai bekerja Penilaian :		
• Bercerita tentang pengalaman yang mengesankan	• Memilih peristiwa yang akan diceritakan (di rumah, di jalan, di sekolah, di tempat wisata) • Mencertaikan pengalaman yang menyenangkan • Menceritakan pengalam yang tidak menyenangkan			
• Menceritakan kegiatan sehari-hari yang menerapkan pola hidup hemat energi (KI 4- KD2) •				
• Menyampaikan	• Membedakan keadaan alam			

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
informasi (jadwal upacara, piket kelas, kerjabakti, dsb.) kepadateman, anggota keluarga (KI 4-KD5) • Mengamati keadaan dan kenampakan alam, aktivitas makhluk hidup (pada waktu siang dan malam hari) dan menanggapinya secara lisan dengan kalimat [(Seandainya saya _____, saya akan _____.") berdasarkan hasil pengamatan)]	(cahaya dan suhu) pada waktu siang dan malam hari • Menceritakan aktifitas siswa pada siang waktu dan malam hari • Membedakan aktifitas makhluk hidup pada waktusiang dan malam hari. • Menyebutkan nama-nama kenampakan alam seperti gunung, sungai, pantai, teluk, sawah, hutan yang ada di lingkungan tempat tinggla dan sekolah • Bercerita tentang kelestarian alam yang berada di lingkungan tempat tinggal dan sekolah	• Tes tertulis • tes lisan • tes perbuatan • Hasil karya • Unjuk kerja • Observasi **Minggu III** • Menyanyikan lagu " Garuda Pancasila " • Mengamati simbol – simbol sila dari Pancasila kemudian menuliskan isi simbol tersebut • Memasangkan arti dari sila Pancasila dengan gambar – gambar dari sila pancasila. • Mengumpulkan gambar – gambar perilaku yang mencerminkan sikap sesuai dengan sila yang ada di Pancasila • Memberi komentar atas gambar perilaku yang ada dalam gambar yang dikumpulkannya dengan lafal yang benar • Menjawab pertanyaan isi cerita yang dibacanya yang berhubungan dengan merawat hewan dan atau tanaman • Membuat kalimat tanya berdasarkan teks bacaan yang diperdengarkan guru • Memberi nomor pada kata –kata yang ada membentuk kalimat		
• Menerapkan cara membaca (permulaan) dengan cara	• Berposisi duduk secara benar • Meletakkan bacaan dengan jarak mata yang			

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
yang benar (cara duduk, jarak mata dan buku, cara memegang buku, cara membalik halaman buku, memilih tempat dengan cahaya yang terang) (KI 4-KD8)	benar • Memegang teks bacaan dengan tepat • Membalik halaman buku dengan benar • Memilih tempat membaca dengan cahaya yang terang	lengkap • Meletakkan tanda baca yang tepat pada kalimat yang diperlihatkan guru • Mengamati lingkungan di sekitar melalui kegiatan di luar kelas kemudian mewujudkannya melalui karya seni rupa " Menggambar dengan crayon ' • Menggambar sungai, gunung, hutan atau kenampakan alam yang lain dari hasil pengamatan di lingkungan sekitar dengan crayon • Melalui gambar hasil karyanya peserta didik memaparkan isi karyanya • menanggapi pertanyaan guru tentang panjang dan berat benda serta jarak suatu tempat • Praktek langsung mengukur panjang benda dengan satuan tidak baku (jengkal, langkah, dsb) secara manual (memegang) atau menggunakan alat, kemudian menuliskan hasilnya • membedakan benda berbeda ukuran melalui kegiatan penemuan benda-benda di sekitar sekolah • Berlomba mengambil contoh alat ukur panjang yang diminta guru • Mendeskripsikan cara kerja alat ukur panjang • Memprediksi alat ukur yang cocok digunakan untuk mengukur panjang suatu benda • Mendiskusikan cara menjaga kebersihan kelas dan di luar kelas • Mempraktekkan gerak menangkap bola dari arah kanan badan menggunakan tangan kiri • Mempraktekkan gerak melompat dari ketinggian dan mendarat dengan kedua kaki mengeper • Mencap dari bahan alam yang ditemukan di kebun sekolah		
• Menerapkan cara menulis (permulaan)dengan benar (cara duduk, cara memegang pensil, cara meletakkan buku, jarak mata dan buku, dan memilih tempat dengan cahaya	• Berposisi duduk secara benar • Meletakkan buku dengan jarak mata yang benar • Memegang alat tulis dengan tepat • Memilih tempat menulis dengan cahaya yang terang • Merangkai huruf menjadi kata dan kalimat			

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
yang terang) (KI 4-KD9)		• Merapikan peralatan dan membersihkan ruangan setelah selesai bekerja Penilaian : • Tes tertulis • tes lisan • tes perbuatan • Hasil karya • Unjuk kerja • Observasi **Minggu IV** • Secara berkelompok peserta didik membuat yel-yel Pancaila Dasar Negara • Bermain kartu bergambar simbol – simbol dari pancasila.		

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		• Mengamati simbol – simbol sila dari Pancasila kemudian menuliskan artinya. • Melingkari kalimat di koran/buku bacaan/media lain yang menunjukkan sikap sesuai dengan sila –sila yang ada di dalam pancasila • Menyusun kalimat tanya dari syair lagu • Menanggapi pertanyaan guru tentang isi lagu • Menanggapi gambar tentang peristiwa yang menyenangkan dan mnyedihkan yang dialami baik di rumah, di jalan, di sekolah maupun di tempat wisata • Menceritakan perasaan yang timbul ketika menemui peristiwa yang menyenangkan maupun yang menyedihkan • Memberi contoh peristiwa menyenangkan dan menyedihkan yang pernah dialami dengan cara mengisi tabel yang disiapkan guru • Menyanyikan lagu-lagu mengenai keindahan alam di indonesia • Menceritakan kegiatan dirumah dan sekolah tentang menjaga kebersihan sebagai bentuk kepedulian siswa dalam melestarikan alam • Menandai benda yang lebih berat atau lebih ringan • Memilih contoh alat ukur berat yang sesuai untuk mengukur berat suatu benda • Praktek langsung mengukur berat benda dengan satuan tak baku (timbangan, jungkat jungkit atau neraca) kemudian dilaporkan hasilnya secara lisan dan tertulis • Memprediksi berat suatu benda lebih berat atau lebih ringan yang kemudian dibuktikan dengan mengukur benda tersebut dengan satuan tak baku (timbangan, jungkat jungkit atau neraca) • Menentukan berbagai pasangan bilangan dengan jumlah tertentu		

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		• Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 200 • Memperagakan gerak berlari ke depan dengan langkah kecil dan besar • Mempraktekkan gerak berjalan ke depan dengan tumpuan kedua tangan kedua tungkai diluruskan ke depan • Mempraktekkan gerak melempar sasaran bergerak dengan tangan kanan/kiri • memperindah ruang kelas dengan mendesain papan pajangan dengan hasil karyanya • Merapikan peralatan dan membersihkan ruangan setelah selesai bekerja Penilaian :		

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		• Tes tertulis • tes lisan • tes perbuatan • Hasil karya • Unjuk kerja • Observasi		

Kepala Sekolah
SDN II Soborejo

Suparngat, S. Pd
NIP. 19631215 199301 1 001

Soborejo, April 2016
Guru Kelas 2
SDN II Soborejo

Hari Listya Murdiyati, S. Pd

Lampiran 5. Pedoman Observasi

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Judul : Pengaruh *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* terhadap kemampuan menulis permulaan pada siswa kelas 2 SDN II Soborejo.

No.	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/ Instrumen
1.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis permulaan melalui *Modeling The Way* dengan media *Flashcard*	1. Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran. 2. Memperhatikan media dan penjelasan guru. 3. Bertanya dan menjawab pertanyaan. 4. Diskusi kelompok. 5. Membuat skenario sesuai tema. 6. Menampilkan skenario	1. Siswa 2. Foto	Lembar Observasi
2.	Kemampuan Menulis permulaan melalui *Modeling The Way* dengan media *Flashcard*	1. Kebenaran jawaban 2. Penulisan huruf jelas 3. Penggunaan huruf tepat	Siswa	Lembar tes kemampuan menulis permulaan

KISI-KISI SOAL

MATERI POKOK	C1	C2	C3	JUMLAH
Ciri-ciri tumbuhan dan binatang (60 %)	$= \frac{30}{100} \times \frac{60}{100} \times 20$ $= 4\ SOAL$	$= \frac{20}{100} \times \frac{60}{100} \times 20$ $= 3\ SOAL$	$= \frac{20}{100} \times \frac{60}{100} \times 20$ $= 3\ SOAL$	10 SOAL
Puisi anak (40 %)	$= \frac{40}{100} \times \frac{40}{100} \times 20$ $= 3\ SOAL$	$= \frac{40}{100} \times \frac{40}{100} \times 20$ $= 3\ SOAL$	$= \frac{50}{100} \times \frac{40}{100} \times 20$ $= 4\ SOAL$	10 SOAL
JUMLAH				**20 SOAL**

TABEL KISI-KISI PENYUSUNAN SOAL

NO	STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	KELAS/ SEMESTER	MATERI POKOK	INDIKATOR SOAL	RANAH	JENIS SOAL	NOMOR SOAL
1.	8. Menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda di sekitar dan menyalin puisi anak	8.1 Mendeskripsikan tumbuhan/binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis	II / 2	• Menyebutkan ciri-ciri tumbuhan dan binatang	• Siswa dapat mendeskripsikan ciri-ciri binatang • Siswa dapat mendeskripsikan ciri-ciri tumbuhan • Siswa dapat mendeskripsikan binatang • Siswa dapat mendeskripsikan tumbuhan	C1 C3 C2 C3	Uraian Uraian Uraian Uraian	1,2,3,10 4,7 5,9,10 8

		8.2 Menyalin puisi anak		• Puisi anak	• Siswa dapat melengkapi puisi anak • Siswa dapat mendeskripsikan puisi	C1 C2 C3	Uraian Uraian Uraian	11,12,18 13,14,15 16,17,19, 20

Lampiran 6. Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri II Soborejo
Tema : Disekitarku
Semester/Kelas : 2/II
Indikator : Mendeskripsikan tumbuhan secara sederhana dengan bahasa tulis.

I. Petunjuk

Berilah skor pada kolom dengan tanda centang (√) menurut pendapat Bapak/Ibu sesuai deskriptor dibawah ini :

Skor 4 = Pemenuhan aspek sudah memenuhi 80 – 100 %
Skor 3 = Pemenuhan aspek sudah memenuhi 60 – 79 %
Skor 2 = Pemenuhan aspek sudah memenuhi 40 – 59 %
Skor 1 = Pemenuhan aspek hanya memenuhi 20 – 39 %

II. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No.	Aspek yang dinilai	Deskriptor		Skor Penilaian			
				1	2	3	4
A	Kesesuaian SK, KD, indikator, dan alokasi waktu dengan proses pembelajaran	1	Indikator sesuai dengan SK dan KD			✓	
		2	Rumusan indikator berisi perilaku untuk mengukur tercapaianya KD			✓	
		3	Kesesuaian alokasi waktu				✓
B	Tujuan Pembelajaran	1	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator				✓
		2	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan aspek ABCD			✓	
		3	Rumusan tujuan pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik				✓
C	Pengembangan materi dan bahan ajar	1	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
		2	Materi pembelajaran mendukung pencapaian tujuan pembelajaran				✓
		3	Materi pembelajaran dijabarkan			✓	

			dalam bahan ajar secara memadai				
D	Metode Pembelajaran	1	Metode pembelajaran bervariasi dan tercermin dalam langkah-langkah pembelajaran				✓
		2	Mengaplikasikan *Modeling the way* yang tercermin dalam langkah-langkah pembelajaran				✓
E	Langkah Pembelajaran	1	Kegiatan awal berisi penggalian kompetensi yang akan diajarkan dengan konteks kehidupan siswa			✓	
		2	Menyajikan informasi terkait kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran			✓	
		3	Kegiatan akhir pembelajaran berisi kesimpulan/ refleksi/ tindak lanjut				✓
F	Sumber belajar	1	Sumber belajar sesuai untuk mendukung tercapaianya tujuan pembelajaran				✓
		2	Sumber rujukan sesuai dengan tata tulis ilmiah			✓	
		3	Sumber belajar bervariasi terbagi atas sumber rujukan, media pembelajaran dan alat pelajaran				✓
G	Penilaian	1	Alat penilaian sesuai dan mencakup seluruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik				✓
		2	Pedoman penskoran/ kunci jawaban dicantumkan secara jelas dan tepat				✓
Total skor						69	

III. Kriteria Penilaian :

Penialaian :	**Keterangan :**
68 – 76 = A 58 – 67 = B 39 – 57 = C 20 – 38 = D 0 - 19	A. RPP dapat digunakan B. RPP dapat digunakan dengan revisi kecil C. RPP dapat digunakan dengan revisi besar D. RPP dapat digunakan dengan revisi keseluruhan E. RPP tidak dapat digunakan

IV. Saran dan Komentar

RPP dapat digunakan dan sudah memenuhi semua aspek kognitif, afektif dan psikomotor

Magelang, 14 April 2016

Validator

Hari Listya Murdiyati, S. Pd

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri II Soborejo
Tema : Disekitarku
Semester/Kelas : 2/II
Indikator : Mendeskripsikan tumbuhan secara sederhana dengan bahasa tulis.

I. Petunjuk

Berilah skor pada kolom dengan tanda centang (√) menurut pendapat Bapak/Ibu sesuai deskriptor dibawah ini :

Skor 4 = Pemenuhan aspek sudah memenuhi 80 – 100 %
Skor 3 = Pemenuhan aspek sudah memenuhi 60 – 79 %
Skor 2 = Pemenuhan aspek sudah memenuhi 40 – 59 %
Skor 1 = Pemenuhan aspek hanya memenuhi 20 – 39 %

II. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No.	Aspek yang dinilai	Deskriptor		Skor Penilaian			
				1	2	3	4
A	Kesesuaian SK, KD, indikator, dan alokasi waktu dengan proses pembelajaran	1	Indikator sesuai dengan SK dan KD				✓
		2	Rumusan indikator berisi perilaku untuk mengukur tercapaianya KD			✓	
		3	Kesesuaian alokasi waktu				✓
B	Tujuan Pembelajaran	1	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator				✓
		2	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan aspek ABCD				✓
		3	Rumusan tujuan pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik				✓
C	Pengembangan materi dan bahan ajar	1	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
		2	Materi pembelajaran mendukung pencapaian tujuan pembelajaran				✓
		3	Materi pembelajaran dijabarkan				

			dalam bahan ajar secara memadai				✓
D	Metode Pembelajaran	1	Metode pembelajaran bervariasi dan tercermin dalam langkah-langkah pembelajaran				✓
		2	Mengaplikasikan *Modeling the way* yang tercermin dalam langkah-langkah pembelajaran				✓
E	Langkah Pembelajaran	1	Kegiatan awal berisi penggalian kompetensi yang akan diajarkan dengan konteks kehidupan siswa				✓
		2	Menyajikan informasi terkait kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran				✓
		3	Kegiatan akhir pembelajaran berisi kesimpulan/ refleksi/ tindak lanjut			✓	
F	Sumber belajar	1	Sumber belajar sesuai untuk mendukung tercapaianya tujuan pembelajaran			✓	
		2	Sumber rujukan sesuai dengan tata tulis ilmiah			✓	
		3	Sumber belajar bervariasi terbagi atas sumber rujukan, media pembelajaran dan alat pelajaran				✓
G	Penilaian	1	Alat penilaian sesuai dan mencakup seluruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik			✓	
		2	Pedoman penskoran/ kunci jawaban dicantumkan secara jelas dan tepat				✓
Total skor				71			

III. Kriteria Penilaian :

Penialaian :	**Keterangan :**
68 – 76 = A 58 – 67 = B 39 – 57 = C 20 – 38 = D 0 - 19	A. RPP dapat digunakan B. RPP dapat digunakan dengan revisi kecil C. RPP dapat digunakan dengan revisi besar D. RPP dapat digunakan dengan revisi keseluruhan E. RPP tidak dapat digunakan

IV. Saran dan Komentar

RPP dapat digunakan.

Magelang, April 2016

Validator

Arif Wiyat Purnanto, M. Pd

NIK. 158808157

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	:	SDN II Soborejo
Tema	:	Disekitarku
Semester/Kelas	:	2/II
Indikator	:	Mendeskripsikan tumbuhan secara sederhana dengan bahasa tulis

I. Petunjuk

Mohon untuk diberi skor sesuai deskriptor pada kolom yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu.

II. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	**Identitas sekolah dalam RPP memenuhi aspek :** a. Mata Pelajaran/Tema b. Satuan Pendidikan c. Kelas/Semester d. Pertemuan e. Alokasi waktu	4
2	**RPP telah memuat :** a. Standar kompetensi b. Kompetensi Dasar c. Indikator d. Tujuan pembelajaran e. Materi ajar f. Model/pendekatan/strategi/metode/ teknik pembelajaran g. Kegiatan pembelajaran h. Alat/bahan/sumber belajar i. Penilaian	4
3	**Kegiatan pembelajaran dalam RPP memenuhi tahap :** a. Kegiatan pendahuluan b. Kegiatan inti c. Kegiatan penutup	3
4	**RPP telah mengakomodasi kompetensi, indikator, penilaian dan alokasi waktu :** a. Kesesuaian dengan kompetensi b. Indikatornya mengacu pada kompetensi dasar	3

	c. Kesesuaian indikator dengan alokasi waktu d. Indikator dapat dan mudah diukur e. Indikator mengandung kata-kata kerja operasional f. Penilaian pembelajaran tepat sesuai dengan yang akan diteliti (misal aspek kognitif, afektif atau psikomotorik)	
5	**RPP sudah mencerminkan :** a. Langkah-langkah pembelajaran strategi *Modeling The Way* dengan berbantuan media *flashcard* b. Mengakomodir variabel terikat yang diteliti	2
Total skor		16

III. Kriteria Penilaian :

No.	Deskriptor
1.	Skor 4. Jika memenuhi aspek a, b, c, d, dan e 3. Jika salah satu aspek tidak terpenuhi 2. Jika dua aspek tidak terpenuhi 1. Jika tiga atau lebih aspek tidak terpenuhi
2.	Skor 4. Jika memenuhi aspek a, b, c, d, e, f, g, h, dan i 3. Jika salah satu aspek tidak terpenuhi 2. Jika dua aspek tidak terpenuhi 1. Jika tiga atau lebih aspek tidak terpenuhi
3.	Skor 4. Jika memenuhi aspek a, b, dan c 3. Jika salah satu aspek tidak terpenuhi 2. Jika dua aspek tidak terpenuhi 1. Jika tiga aspek tidak terpenuhi
4.	Skor 4. Jika memenuhi aspek a, b, c, d, e, dan f 3. Jika salah satu aspek tidak terpenuhi 2. Jika dua aspek tidak terpenuhi 1. Jika tiga atau lebih aspek tidak terpenuhi
5.	Skor 4. Jika memenuhi du aspek 3. Jika memenuhi dua aspek tetapi masih terdapat kekurangan 2. Jika hanya memenuhi satu aspek 1. Jika kedua aspek tidak terpenuhi

Penialaian :	Keterangan :
17 – 20 = A 13 – 16 = B 9 – 12 = C 5 – 8 = D	A. RPP dapat digunakan B. RPP dapat digunakan dengan revisi kecil C. RPP dapat digunakan dengan revisi besar D. RPP tidak dapat digunakan

IV. Kesimpulan dan saran

Digunakan dng sedikit revisi

Magelang, April 2016

Validator

(Ari Suryawan, M.Pd)

NIDN. 0618128801

Lampiran 7. Validasi Lembar Kerja Siswa

VALIDASI LEMBAR KERJA SISWA

Petunjuk :

Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia dengan deskriptor nilai :

Skor 4 = Pemenuhan aspek sudah memenuhi 80 – 100 %
Skor 3 = Pemenuhan aspek sudah memenuhi 60 – 79 %
Skor 2 = Pemenuhan aspek sudah memenuhi 40 – 59 %
Skor 1 = Pemenuhan aspek hanya memenuhi 20 – 39 %

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	**Isi**				
	Kesesuaian dengan tujuan hasil belajar				✓
	Kebenaran isi/ materi				✓
	Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkatan siswa				✓
	Dapat menciptakan aktivitas belajar siswa				✓
2.	**Bahasa**				
	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD			✓	
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa				✓
	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓
	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti			✓	
	Kejelasan petunjuk mengerjakan				✓
Total Skor		34			

Kriteria Penilaian

31 – 36 = LKS dapat digunakan

24 – 30 = LKS dapat digunakan tetapi dengan revisi kecil

17 – 23 = LKS dapat digunakan tetapi dengan revisi besar

10 - 16 = LKS dapat digunakan tetapi dengan revisi keseluruhan

0 - 9 = LKS tidak dapat digunakan

Saran dan komentar

LKS dapat digunakan

Magelang, 14 April 2016

Validator

Hari Listya Murdiyati, S. Pd

I

VALIDASI LEMBAR KERJA SISWA

Petunjuk :

Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia dengan deskriptor nilai :

Skor 4 = Pemenuhan aspek sudah memenuhi 80 – 100 %
Skor 3 = Pemenuhan aspek sudah memenuhi 60 – 79 %
Skor 2 = Pemenuhan aspek sudah memenuhi 40 – 59 %
Skor 1 = Pemenuhan aspek hanya memenuhi 20 – 39 %

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	**Isi**				
	Kesesuaian dengan tujuan hasil belajar				✓
	Kebenaran isi/ materi			✓	
	Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkatan siswa			✓	
	Dapat menciptakan aktivitas belajar siswa				✓
2.	**Bahasa**				
	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				✓
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa			✓	
	Bahasa yang digunakan komunikatif			✓	
	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti				✓
	Kejelasan petunjuk mengerjakan			✓	
Total Skor		31			

Kriteria Penilaian

31 – 36 = LKS dapat digunakan

24 – 30 = LKS dapat digunakan tetapi dengan revisi kecil

17 – 23 = LKS dapat digunakan tetapi dengan revisi besar

10 - 16 = LKS dapat digunakan tetapi dengan revisi keseluruhan

0 - 9 = LKS tidak dapat digunakan

Saran dan komentar

LKS sudah dapat digunakan, tetapi ada beberapa hal yang harus diperbaiki.

Magelang, April 2016

Validator

Arif Wiyat Purnanto, M. Pd

NIK. 158808157

VALIDASI LEMBAR KERJA SISWA

Petunjuk :

Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia dengan deskriptor nilai :

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Tidak Baik

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	**Isi**				
	Kesesuaian dengan tujuan hasil belajar			✓	
	Kebenaran isi/ materi				✓
	Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkatan siswa			✓	
	Dapat menciptakan aktivitas belajar siswa			✓	
2.	**Bahasa**				
	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD			✓	
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa				✓
	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓
	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti			✓	
	Kejelasan petunjuk mengerjakan				✓
Total Skor			31		

Kriteria Penilaian

30 – 36 = LKS dapat digunakan
23 – 29 = LKS dapat digunakan tetapi dengan revisi kecil
16 – 22 = LKS dapat digunakan tetapi dengan revisi besar
9 - 16 = LKS tidak dapat digunakan

Saran dan komentar

Lks dapat digunakan

Magelang, April 2016
Validator

Ari Suryawan, M.pd
NIK. 158808132

Lampiran 8. Validasi Penilaian Kognitif

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOGNITIF

Pembelajaran Menulis Permulaan
Kelas/ Semester : II / 2

A. Petunjuk

Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa butir-butir soal evaluasi pembelajaran menulis permulaan di Sekolah Dasar Negeri II Soborejo, berilah skor sesuai deskriptor yang telah ditentukan.

No.	Aspek yang diperhatikan	Skor	Deskriptor	Skor Penilaian
1.	Materi	4	Soal sesuai dengan indikator soal dalam kisi-kisi dan sesuai dengan jenis bentuk soal yang dipergunakan.	
		3	Soal sesuai dengan indikator soal dalam kisi-kisi, namun masih kurang sesuai dengan jenis bentuk soal yang dipergunakan.	4
		2	Soal kurang sesuai dengan indikator soal dalam kisi-kisi dan kurang sesuai dengan jenis bentuk soal yang dipergunakan.	
		1	Soal tidak sesuai dengan indikator soal dalam kisi-kisi dan soal tidak sesuai dengan jenis bentuk soal yang dipergunakan.	
2.	Konstruksi	4	Soal dirumuskan dengan singkat, jelas, tegas dan soal logis ditinjau dari segi materi	4
		3	Soal dirumuskan dengan singkat, jelas, tegas dan soal kurang logis	

			ditinjau dari segi materi	
		2	Soal dirumuskan dengan kurang singkat, kurang jelas, kurang tegas dan soal kurang logis ditinjau dari segi materi	
		1	Soal dirumuskan dengan tidak singkat, tidak jelas, tidak tegas dan soal tidak logis ditinjau dari segi materi	
3.	Bahasa	4	Bahasa soal sudah komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa	4
		3	Bahasa soal sudah komunikatif tetapi kurang sesuai dengan jenjang pendidikan siswa	
		2	Bahasa soal kurang komunikatif dan kurang sesuai dengan jenjang pendidikan siswa	
		1	Bahasa soal tidak komunikatif dan tidak sesuai dengan jenjang pendidikan siswa	
Total Skor				12

B. Kriteria Penilaian

11 - 12	:	Soal dapat digunakan
9 - 10	:	Soal dapat digunakan dengan catatan/revisi kecil
7 - 8	:	Soal dapat digunakan dengan catatan/revisi besar
5 - 6	:	Soal dapat digunakan dengan revisi keseluruhan
3 - 4	:	Soal tidak dapat digunakan

C. Komentar dan saran

Soal dapat digunakan
.....
.....
.....

Magelang, 14 April 2016
Validator



Hari Listya Murdiyati, S. Pd

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOGNITIF

Pembelajaran Menulis Permulaan
Kelas/ Semester : II / 2

A. Petunjuk

Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa butir-butir soal evaluasi pembelajaran menulis permulaan di Sekolah Dasar Negeri II Soborejo, berilah skor sesuai deskriptor yang telah ditentukan.

No.	Aspek yang diperhatikan	Skor	Deskriptor	Skor Penilaian
1.	Materi	4	Soal sesuai dengan indikator soal dalam kisi-kisi dan sesuai dengan jenis bentuk soal yang dipergunakan.	
		3	Soal sesuai dengan indikator soal dalam kisi-kisi, namun masih kurang sesuai dengan jenis bentuk soal yang dipergunakan.	4
		2	Soal kurang sesuai dengan indikator soal dalam kisi-kisi dan kurang sesuai dengan jenis bentuk soal yang dipergunakan.	
		1	Soal tidak sesuai dengan indikator soal dalam kisi-kisi dan soal tidak sesuai dengan jenis bentuk soal yang dipergunakan.	
2.	Konstruksi	4	Soal dirumuskan dengan singkat, jelas, tegas dan soal logis ditinjau dari segi materi	4
		3	Soal dirumuskan dengan singkat, jelas, tegas dan soal kurang logis	

			ditinjau dari segi materi	
		2	Soal dirumuskan dengan kurang singkat, kurang jelas, kurang tegas dan soal kurang logis ditinjau dari segi materi	
		1	Soal dirumuskan dengan tidak singkat, tidak jelas, tidak tegas dan soal tidak logis ditinjau dari segi materi	
3.	Bahasa	4	Bahasa soal sudah komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa	
		3	Bahasa soal sudah komunikatif tetapi kurang sesuai dengan jenjang pendidikan siswa	3
		2	Bahasa soal kurang komunikatif dan kurang sesuai dengan jenjang pendidikan siswa	
		1	Bahasa soal tidak komunikatif dan tidak sesuai dengan jenjang pendidikan siswa	
Total Skor				//

B. Kriteria Penilaian

11 - 12	:	Soal dapat digunakan
9 - 10	:	Soal dapat digunakan dengan catatan/revisi kecil
7 - 8	:	Soal dapat digunakan dengan catatan/revisi besar
5 - 6	:	Soal dapat digunakan dengan revisi keseluruhan
3 - 4	:	Soal tidak dapat digunakan

C. Komentar dan saran

Masih terdapat beberapa penggunaan kalimat dan tanda baca yang kurang sesuai. Instrumen sudah dapat digunakan.

Magelang, April 2016

Validator

Arif Wiyat Purnanto, M. Pd

NIK. 158808157

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOGNITIF

Pembelajaran Menulis Permulaan
Kelas/ Semester : II / 2

A. Petunjuk

Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa butir-butir soal evaluasi pembelajaran menulis permulaan di SD N II Soborejo, berilah skor sesuai deskriptor yang telah ditentukan.

No.	Aspek yang diperhatikan	Deskriptor	Skor
1.	Materi	4. Soal sesuai dengan indikator soal dalam kisi-kisi dan sesuai dengan jenis bentuk soal yang dipergunakan. 3. Soal sesuai dengan indikator soal dalam kisi-kisi, namun kurang sesuai dengan jenis bentuk soal yang dipergunakan. 2. Soal kurang sesuai dengan indikator soal dalam kisi-kisi dan kurang sesuai dengan jenis bentuk soal yang dipergunakan. 1. Soal tidak sesuai dengan indikator soal dalam kisi-kisi dan soal tidak sesuai dengan jenis bentuk soal yang dipergunakan.	4
2.	Konstruksi	4. Soal dirumuskan dengan singkat, jelas, tegas dan soal logis ditinjau dari segi materi 3. Soal dirumuskan dengan singkat, jelas, tegas dan soal kurang logis ditinjau dari segi materi 2. Soal dirumuskan dengan kurang singkat, kurang jelas, kurang tegas dan soal kurang logis ditinjau dari segi materi 1. Soal dirumuskan dengan tidak singkat, tidak jelas, tidak tegas dan soal tidak logis ditinjau	3

		dari segi materi	
3.	Bahasa	4. Bahasa soal sudah komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa 3. Bahasa soal sudah komunikatif tetapi kurang sesuai dengan jenjang pendidikan siswa 2. Bahasa soal kurang komunikatif dan kurang sesuai dengan jenjang pendidikan siswa 1. Bahasa soal tidak komunikatif dan tidak sesuai dengan jenjang pendidikan siswa	3
Total Skor			10

B. Kriteria Penilaian

9 – 12 : Soal dapat digunakan

6 – 8 : Soal dapat digunakan dengan catatan/revisi kecil

3 – 5 : Soal dapat digunakan dengan catatan/revisi besar

C. Komentar dan saran

.....

.....

.....

.....

Magelang, April 2016

Penilai

Ari Suryawan, M.Pd

NIK. 158808132

Lampiran 9. Hasil Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	17	100.0%	0	.0%	17	100.0%
Posttest	17	100.0%	0	.0%	17	100.0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.235	17	.014	.801	17	.002
Posttest	.282	17	.001	.794	17	.002

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 10. Hasil Uji Coba Validitas dan Reliabilitas Soal melalui Uji SPSS

Uji Validitas Soal di SD Negeri Pancuranmas Magelang

No. Soal	r_{xy}	R_{tabel} 5% (25)	Keterangan
1.	0,930	0,396	VALID
2.	0,584	0,396	VALID
3.	0,349	0,396	TIDAK VALID
4.	0,815	0,396	VALID
5.	0,908	0,396	VALID
6.	0,476	0,396	VALID
7.	0,937	0,396	VALID
8.	0,930	0,396	VALID
9.	0,863	0,396	VALID
10.	0,863	0,396	VALID
11.	0,910	0,396	VALID
12.	0,872	0,396	VALID
13.	0,476	0,396	VALID
14.	0,917	0,396	VALID
15.	0,645	0,396	VALID
16.	0,886	0,396	VALID
17.	0,662	0,396	VALID
18.	0,931	0,396	VALID
19.	0,929	0,396	VALID
20.	0,451	0,396	VALID
21.	0,921	0,396	VALID
22.	0,196	0,396	TIDAK VALID
23.	-0,265	0,396	TIDAK VALID
24.	0,934	0,396	VALID
25.	0,095	0,396	TIDAK VALID

SKOR HASIL UJI COBA SOAL TES MENULIS PERMULAAN

Siswa kelas 2 SD Negeri Pancuranmas Magelang

No. Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Skor Total
1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	98
2	3	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	91
3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	3	2	1	4	2	4	50
4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	93
5	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	4	4	1	3	37
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	99
7	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	94
8	4	4	1	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	88
9	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	93
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	95
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	97
12	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	4	1	2	1	2	1	1	3	1	4	4	1	2	42
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	97
14	4	1	1	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	88
15	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	98
16	2	4	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	4	2	2	4	2	3	4	2	3	68
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	3	4	4	2	4	1	90
18	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	93
19	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	1	2	1	2	4	3	82
20	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	97
21	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	3	4	4	2	4	3	4	89
22	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	1	93
23	2	4	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	4	2	2	4	2	3	4	2	4	69
24	4	1	1	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	1	4	1	4	4	1	4	4	3	4	4	80
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	99

Uji Reabilitas Soal

Variabel	r_{xy}	R_{tabel} 5% (25)	Keterangan
Kemampuan Menulis Permulaan	0,953	0,396	Reliabel

RELIABILITY

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	96.2
	Excluded[a]	1	3.8
	Total	26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.953	25

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	81.32	286.393	.922	.948
item_2	81.48	295.510	.538	.952
item_3	81.96	302.957	.275	.957
item_4	81.44	288.590	.794	.949
item_5	81.36	287.240	.897	.948
item_6	81.32	303.977	.435	.953
item_7	81.32	286.143	.929	.948
item_8	81.32	286.393	.922	.948
item_9	81.40	287.750	.847	.949
item_10	81.36	287.657	.847	.949
item_11	81.36	287.157	.899	.948
item_12	81.36	287.323	.857	.949
item_13	81.32	303.977	.435	.953
item_14	81.36	286.907	.907	.948
item_15	81.52	293.843	.606	.952
item_16	81.40	286.917	.872	.949
item_17	81.52	293.177	.623	.951
item_18	81.36	286.407	.923	.948

item_19	81.36	286.490	.920	.948
item_20	81.28	304.793	.409	.953
item_21	81.36	285.490	.912	.948
item_22	81.44	312.590	.139	.956
item_23	81.44	328.173	-.312	.960
item_24	81.32	286.227	.927	.948
item_25	81.52	316.343	.038	.957

Lampiran 11. Soal Pengukuran Awal (*Pretest*)

LEMBAR *PRETEST* MENULIS PERMULAAN

nama : .....

no. absen : .....

isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang paling tepat!

1. aku seekor burung
   burung memiliki sayap
   burung pendai ..... tinggi

2. aku dapat terbang
   sayapku warna warni
   aku suka hinggap di bunga
   aku adalah .....



3. bunga ini warnanya kuning
   bunganya bundar dan besar
   mahkotanya berwarna kuning
   ini adalah bunga .....



4. aku membawa rumah dipunggungku
   jalanku sangat lambat
   aku bertelur di pasir
   aku adalah hewan .....



5. aku hewan berkaki empat
   badanku besar
   aku makan rumput
   aku bisa diambil air susunya
   warna kulitku hitam dan putih
   siapakah aku
   aku adalah .....



6. aku tumbuhan berdaun lebar
   daunku bisa digunakan
   sebagai pembungkus kue
   buahku berwarna kuning dan
   dapat dimakan
   aku adalah buah .....



7. aku adalah pohon kelapa
   aku banyak manfaatnya
   buahku sangat dibutuhkan
   lidiku bisa dibuat sapu
   sapu digunakan untuk
   .....

8. aku adalah binatang
   kakiku dua
   aku suka bertelur
   suaraku petok ... petok ...
   coba tebak, binatang apakah
   aku?
   aku adalah .....

9. aku memiliki sarang berbentuk jaring
jumlah kakiku delapan
coba tebak, binatang apakah aku
aku adalah .....

10.aku termasuk bunga
batangku berduri
warnaku bermacam macam
bauku harum
aku adalah bunga .....



11.



gajah binatang berbadan besar
hidung gajah panjang
hidung gajah disebut belalai
gajah juga memiliki dua
_____ dan bentuknya lebar

12.



namaku kolinci dan temanku kotak
aku dan temanku punya
kesukaan yang sama
temanku suka melompat
dari batu ke air
puisi di atas kotak dan kolinci
suka .....

13.cabai
namaku tanaman cabai
buahku dapat dibuat sambal
namaku .....

14.kebunku
setiap hari selalu ku rawat
banyak bunga berwarna warni
disana
setiap pagi dan sore kusiram
semua
sungguh indah kebun rumahku
puisi di atas adalah kondisan
di_____

15.kudaku
kudaku yang lucu
setiap hari membantu ayahku
menarik delman kepunyaan
ayahku
kudaku membantu pekerjaan
ayahku
puisi kudaku di atas kuda suka
_____ ayahku

16.nyamuk yang nakal

nyamuk nyamuk kecil yang nakal
setiap hari suka ..... tanganku
rasanya gatal dan membuat
tanganku merah
titik titik pada diatas nyamuk suka
..... tanganku

17.singa si raja hutan

singa suka berkuasa seperti raja
gigi yang tajam
suara auman yang keras
membuat semua hewan di hutan
takut pada singa
dalam puisi di atas,singa yang takut
kepada singa.....

18.



gagak

gagak tidak disukai binatang lain
gagak sering membuat takut
hewan kecil kecil
sungguh kejam sekali gagak

dalam puisi di atas, kata tidak
disukaiarnya artinya dengan
.....

19.buatlah puisi berikut

tanamanku

aku punya pohon jeruk
pohon jeruk daunnya kecil
kecil
duri terletak di dahan
pohon jeruk memiliki buah
namanya buah jeruk.

apa nama tanaman pada puisi
di atas
tanaman.....

20.



delman

aku hewan berkaki empat
namaku kuda
aku dapat berlari kencang
aku sering digunakan untuk
menarik delman
puisi di atas kuda digunakan
untuk ..... delman

KRITERIA PENILAIAN LEMBAR *PRETEST*

SKOR	KRITERIA
4	Jika tiga deskriptor yang tampak
3	jika dua deskriptor yang tampak
2	jika satudeskriptor yang tampak
1	Jika deskriptor tidak tampak sama sekali

Deskriptor :

1. Kebenaran jawaban
2. Penulisan huruf jelas
3. Penggunaan huruf tepat

Rumus Penilaian Akhir :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai Maksimal}} x\ 100$$

Lampiran 12. Soal Pengukuran Akhir (*Posttest)*

LEMBAR *POSTTEST* MENULIS PERMULAAN

nama : .....

no. absen : .....

isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang paling tepat!

1. aku dapat terbang
   sayapku warna warni
   aku suka hinggap di bunga
   aku adalah .....



2. aku seekor burung
   burung memiliki sayap
   burung pandai ..... tinggi

3. bunga ini warnanya kuning
   bunganya bundar dan besar
   mahkotanya berwarna kuning
   ini adalah bunga .....



4. aku membawa rumah digunggungku
   jalanku sangat lambat
   aku bertelur di pasir
   aku adalah hewan .....



5. aku tumbuhan berdaun lebar
   daunku bisa digunakan
   sebagai pembungkus kue
   buahku berwarna kuning
   dan dapat dimakan
   aku adalah buah .....



6. aku adalah pohon kelapa
   aku banyak manfaatnya
   buahku sangat dibutuhkan
   lidiku bisa dibuat sapu
   sapu digunakan untuk .....

7. aku hewan berkaki empat
   badanku besar
   aku makan rumput
   aku bisa diambil air susunya
   warna kulitku hitam dan putih
   siapakah aku
   aku adalah .....



8. aku adalah binatang
   kakiku dua
   aku suka bertelur
   suaraku petok ... petok ...
   coba tebak, binatang apakah aku
   aku adalah .....

9. aku termasuk bunga

batangku berduri

warnaku bermacam macam

bauku harum

aku adalah bunga .....



10. aku memiliki warna berbentuk jaring

jumlah kakiku delapan

cobu tebak, binatang apakah aku

aku adalah .....

11.



delman

aku hewan berkaki empat

namaku kuda

aku dapat berlari kencang

aku sering digunakan untuk

menarik delman

yuisi di atas kuda digunakan

untuk ..... delman

12. **sabai**

namaku tanaman cabai

buahku dapat dibuat sambal

namku .....

13.



namaku kelinci dan temanku katak

aku dan temanku punya

kesukaan yang sama

temanku suka melompat dari batu

ke air

yuisi di atas katak dan kelinci

suka .....

14.



gajah binatang berbadan besar

hidung gajah panjang

hidung gajah disebut belalai

gajah juga memiliki dua

..... dan bentuknya lebar

15. kebunku

setiap hari selalu ku rawat
banyak bunga berwarna warni disana
setiap pagi dan sore kusiram semua
sungguh indah kebun rumahku
puisi di atas adalah keadaan di.....

16. kudaku

kudaku yang lucu
setiap hari membantu ayahku
menarik delman penintah ayahku
kudaku membantu pekerjaan ayahku
puisi kudaku di atas kuda suka
_____ ayahku

17. nyamuk yang nakal

nyamuk nyamuk kecil yang nakal
setiap hari suka _____ tanganku
matanya gatal dan membuat
tanganku merah
titik titik puisi diatas nyamuk suka
_____ tanganku

18. singa si raja hutan

singa suka berkuasa seperti
raja
gigi yang tajam
suara auman yang keras
membuat semua hewan di
hutan
takut pada singa
dalam puisi di atas,singa yang
takut kepada singa
_____

19.



gajah

gajah tidak disukai binatang lain
gajah sering membuat takut
hewan kecil kecil
sungguh kejam sekali gajah
dalam puisi di atas, kata tidak
disukai sama artinya dengan
_____

20. bacalah puisi berikut

tanamanku

aku punya pohon jeruk

pohon jeruk daunnya kecil kecil

duri tertetak di dahan

pohon jeruk memiliki buah

namanya buah jeruk.

apa nama tanaman pada puisi di

atas

tanaman.....

KRITERIA PENILAIAN LEMBAR *POSTTEST*

SKOR	KRITERIA
4	Jika tiga deskriptor yang tampak
3	jika dua deskriptor yang tampak
2	jika satudeskriptor yang tampak
1	Jika deskriptor tidak tampak sama sekali

Deskriptor :

1. Kebenaran jawaban
2. Penulisan huruf jelas
3. Penggunaan huruf tepat

Rumus Penilaian Akhir :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai Maksimal}} x\ 100$$

Lampiran 13. Hasil *Pretest* Siswa

LEMBAR *PRETEST* MENULIS PERMULAAN

nama : TITO

no. absen : 1

$\frac{40}{80} \times 100 = 50$

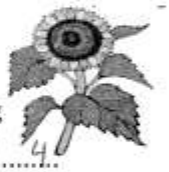
isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang paling tepat!

1. aku seekor burung
   burung memiliki sayap
   burung pandai merak tinggi 1

2. aku dapat terbang
   sayapku warna warni
   aku suka hinggap di bunga
   aku adalah burung 1



3. bunga ini warnanya kuning
   bunganya bundar dan besar
   mahkotanya berwarna kuning
   ini adalah bunga matahari 4



4. aku membawa rumah dipunggungku
   jalanku sangat lambat
   aku bertelur di pasir
   aku adalah hewan siput 1



5. aku hewan berkaki empat
   badanku besar
   aku makan rumput
   aku bisa diambil air susunya
   warna kulitku hitam dan putih
   siapakah aku
   aku adalah sapi 4



6. aku tumbuhan berdaun lebar
   daunku bisa digunakan
   sebagai pembungkus kue
   buahku berwarna kuning dan
   dapat dimakan
   aku adalah buah pisang 4



7. aku adalah pohon kelapa
   aku banyak manfaatnya
   buahku sangat dibutuhkan
   lidiku bisa dibuat sapu
   sapu digunakan untuk
   menyapu 3

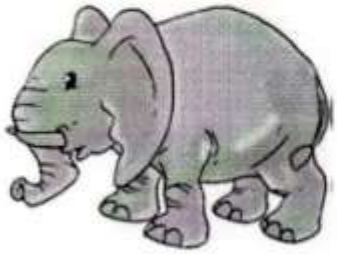
8. aku adalah binatang
   kakiku dua
   aku suka bertelur
   suaraku petok ... petok ...
   coba tebak, binatang apakah
   aku?
   aku adalah ayam 4

9. aku memiliki sarang berbentuk jaring
jumlah kakiku delapan
coba tebak, binatang apakah aku
aku adalah ..... !

10. aku termasuk bunga
batangku berduri
warnaku bermacam macam
bauku harum
aku adalah bunga 4



11.



gajah binatang berbadan besar
hidung gajah panjang
hidung gajah disebut belalai
gajah juga memiliki dua
..... dan bentuknya lebar 1

12.



namaku kelinci dan temanku katak
aku dan temanku punya
kesukaan yang sama
temanku suka melompat
dari batu ke air
puisi di atas katak dan kelinci
suka 1

13. **cabai**
namaku tanaman cabai
buahku dapat dibuat sambal
rasaku 4

14. **kebunku**
setiap hari selalu ku rawat
banyak bunga berwarna warni
disana
setiap pagi dan sore kusiram
semua
sungguh indah kebun rumahku
puisi di atas adalah keadaan
di..... 1

15. **kudaku**
kudaku yang lucu
setiap hari membantu ayahku
menarik delman kepunyaan
ayahku
kudaku membantu pekerjaan
ayahku
puisi kudaku di atas kuda suka
..... ayahku. 1

16. **nyamuk yang nakal**

nyamuk nyamuk kecil yang nakal
setiap hari suka ..dan.. tanganku
rasanya gatal dan membuat
tanganku merah
titik titik puisi diatas nyamuk suka
..... tanganku

17. **singa si raja hutan**

singa suka berkuasa seperti raja
gigi yang tajam
suara auman yang keras
membuat semua hewan di hutan
takut pada singa
dalam puisi di atas,siapa yang takut
kepada singa ..singa.. !

18. 

gagak

gagak tidak disukai binatang lain
gagak sering membuat takut
hewan kecil kecil
sungguh kejam seekor gagak

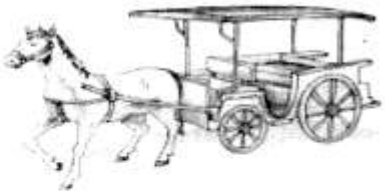
dalam puisi di atas, kata **tidak disukai** sama artinya dengan
..eks.. !

19.bacalah puisi berikut

tanamanku

aku punya pohon jeruk
pohon jeruk daunnya kecil
kecil
duri terletak di dahan
pohon jeruk memiliki buah
namanya buah jeruk.

apa nama tanaman pada puisi
di atas
tanaman..jeruk.. !

20. 

delman

aku hewan berkaki empat
namaku kuda
aku dapat berlari kencang
aku sering digunakan untuk
menarik delman
puisi di atas kuda digunakan
untuk ..kuda.. delman !

LEMBAR *PRETEST* MENULIS PERMULAAN

nama : Bian
no. absen : 5

$\frac{60}{80} \times 100 = 75$

isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang paling tepat!

1. aku seekor burung
   burung memiliki sayap 2
   burung pandai ..burung.. tinggi 2

2. aku dapat terbang
   sayapku warna warni
   aku suka hinggap di bunga
   aku adalah .....lebah..... 1



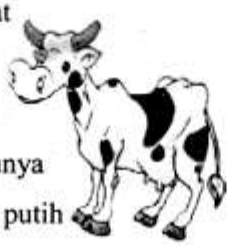
3. bunga ini warnanya kuning
   bunganya bundar dan besar
   mahkotanya berwarna kuning
   ini adalah bunga .....matahari..... 4



4. aku membawa rumah dipunggungku
   jalanku sangat lambat
   aku bertelur di pasir 4
   aku adalah hewan .....kura-kura



5. aku hewan berkaki empat
   badanku besar
   aku makan rumput
   aku bisa diambil air susunya
   warna kulitku hitam dan putih
   siapakah aku
   aku adalah ....sapi.....4



6. aku tumbuhan berdaun lebar
   daunku bisa digunakan
   sebagai pembungkus kue
   buahku berwarna kuning dan
   dapat dimakan
   aku adalah buah ...pisang... 4



7. aku adalah pohon kelapa
   aku banyak manfaatnya
   buahku sangat dibutuhkan
   lidiku bisa dibuat sapu
   sapu digunakan untuk
   ...menyapu.. 4

8. aku adalah binatang
   kakiku dua
   aku suka bertelur
   suaraku petok ... petok ...
   coba tebak, binatang apakah
   aku?
   aku adalah ....ayam 4..

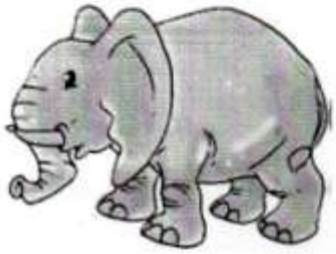
9. aku memiliki sarang berbentuk jaring
jumlah kakiku delapan
coba tebak, binatang apakah aku
aku adalah ..laba-laba.... 4

10. aku termasuk bunga



batangku berduri
warnaku bermacam macam
bauku harum
aku adalah bunga .mawar..... 4

11.



gajah binatang berbadan besar
hidung gajah panjang
hidung gajah disebut belalai
gajah juga memiliki dua
..kaki..... dan bentuknya lebar 1

12.



namaku kelinci dan temanku katak
aku dan temanku punya
kesukaan yang sama
temanku suka melompat
dari batu ke air
puisi di atas katak dan kelinci
suka ....melompat..... 4

13. **cabai**
namaku tanaman cabai
buahku dapat dibuat sambal
rasaku ....pedas..... 4

14. **kebunku**
setiap hari selalu ku rawat
banyak bunga berwarna warni
disana
setiap pagi dan sore kusiram
semua
sungguh indah kebun rumahku
puisi di atas adalah keadaan
di.....kebunku 4

15. **kudaku**
kudaku yang lucu
setiap hari membantu ayahku
menarik delman kepunyaan
ayahku
kudaku membantu pekerjaan
ayahku
puisi kudaku di atas kuda suka
.....membantu..... ayahku. 4

16. **nyamuk yang nakal**

nyamuk nyamuk kecil yang nakal
setiap hari suka menggigit. tanganku
rasanya gatal dan membuat
tanganku merah
titik titik puisi diatas nyamuk suka
...menggigit. tanganku 4

17. **singa si raja hutan**

singa suka berkuasa seperti raja
gigi yang tajam
suara auman yang keras
membuat semua hewan di hutan
takut pada singa
dalam puisi di atas,siapa yang takut
kepada singa ....Si Raja hutan 1

18.



gagak

gagak tidak disukai binatang lain
gagak sering membuat takut
hewan kecil kecil
sungguh kejam seekor gagak

dalam puisi di atas, kata **tidak disukai** sama artinya dengan
...gagak..... 1

19. bacalah puisi berikut

tanamanku

aku punya pohon jeruk
pohon jeruk daunnya kecil
kecil
duri terletak di dahan
pohon jeruk memiliki buah
namanya buah jeruk.

apa nama tanaman pada puisi
di atas
tanaman.....tanamanku 1

20.



delman

aku hewan berkaki empat
namaku kuda
aku dapat berlari kencang
aku sering digunakan untuk
menarik delman
puisi di atas kuda digunakan
untuk .....delman.. delman

Lampiran 14. Hasil *Posttest* Siswa

LEMBAR *POSTTEST* MENULIS PERMULAAN

nama : umi kanya u
no. absen : 4

$\frac{79}{80} \times 100 = 98,75$

isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang paling tepat!

1. aku dapat terbang
   sayapku warna warni
   aku suka hinggap di bunga
   aku adalah kupu-kupu 4



2. aku seekor burung
   burung memiliki sayap 4
   burung pandai terbang tinggi

3. bunga ini warnanya kuning
   bunganya bundar dan besar
   mahkotanya berwarna kuning
   ini adalah bunga mata hari 4



4. aku membawa rumah dipunggungku
   jalanku sangat lambat
   aku bertelur di pasir 4
   aku adalah hewan kura-kura



5. aku tumbuhan berdaun lebar
   daunku bisa digunakan
   sebagai pembungkus kue
   buahku berwarna kuning
   dan dapat dimakan
   aku adalah buah pisang 4



6. aku adalah pohon kelapa
   aku banyak manfaatnya
   buahku sangat dibutuhkan 4
   lidiku bisa dibuat sapu
   sapu digunakan untuk menyapu

7. aku hewan berkaki empat
   badanku besar
   aku makan rumput
   aku bisa diambil air susunya
   warna kulitku hitam dan putih
   siapakah aku
   aku adalah sapi 4



8. aku adalah binatang
   kakiku dua
   aku suka bertelur
   suaraku petok ... petok ...
   coba tebak, binatang apakah aku
   aku adalah ayam 4

9. aku termasuk bunga



batangku berduri
warnaku bermacam macam
bauku harum
aku adalah bunga Bungamawar 4

10. aku memiliki sarang berbentuk jaring
jumlah kakiku delapan
coba tebak, binatang apakah aku
aku adalah labalaba 4

11.



delman

aku hewan berkaki empat
namaku kuda
aku dapat berlari kencang
aku sering digunakan untuk
menarik delman
puisi di atas kuda digunakan
untuk menarik delman 4

12. **cabai**

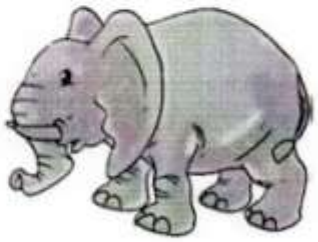
namaku tanaman cabai
buahku dapat dibuat sambal
rasaku Pedas 4

13.



namaku kelinci dan temanku katak
aku dan temanku punya
kesukaan yang sama
temanku suka melompat dari batu
ke air
puisi di atas katak dan kelinci
suka melompat 4

14.



gajah binatang berbadan besar
hidung gajah panjang
hidung gajah disebut belalai
gajah juga memiliki dua
telinga dan bentuknya lebar 4

15. **kebunku**

setiap hari selalu ku rawat
banyak bunga berwarna warni disana
setiap pagi dan sore kusiram semua
sungguh indah kebun rumahku
puisi di atas adalah keadaan di kebun 4

16. **kudaku**

kudaku yang lucu
setiap hari membantu ayahku
menarik delman perintah ayahku
kudaku membantu pekerjaan ayahku
puisi kudaku di atas kuda suka
Membantu ayahku. 4

17. **nyamuk yang nakal**

nyamuk nyamuk kecil yang nakal
setiap hari suka ..... tanganku
rasanya gatal dan membuat
tanganku merah
titik titik puisi diatas nyamuk suka
Mengigit tanganku 3

18. **singa si raja hutan**

singa suka berkuasa seperti
raja
gigi yang tajam
suara auman yang keras
membuat semua hewan di
hutan
takut pada singa
dalam puisi di atas,siapa yang
takut kepada singa
Semua hewan di hutan 4

19. 

gagak

gagak tidak disukai binatang lain
gagak sering membuat takut
hewan kecil kecil
sungguh kejam seekor gagak
dalam puisi di atas, kata **tidak disukai** sama artinya dengan
dibenci 4

20. bacalah puisi berikut

tanamanku

aku punya pohon jeruk
pohon jeruk daunnya kecil kecil
duri terletak di dahan
pohon jeruk memiliki buah
namanya buah jeruk.

apa nama tanaman pada puisi di atas

tanaman..pohon jeruk..... 4

LEMBAR *POSTTEST* MENULIS PERMULAAN

nama : WISNU
no. absen : 12

$\frac{79}{80} \times 100 = 98,75$

isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang paling tepat!

1. aku dapat terbang
   sayapku warna warni 4
   aku suka hinggap di bunga
   aku adalah kupu-kupu



2. aku seekor burung
   burung memiliki sayap 4
   burung pandai terbang tinggi

3. bunga ini warnanya kuning 4
   bunganya bundar dan besar
   mahkotanya berwarna kuning
   ini adalah bunga matahari



4. aku membawa rumah dipunggungku
   jalanku sangat lambat
   aku bertelur di pasir 4
   aku adalah hewan kura-kura



5. aku tumbuhan berdaun lebar 4
   daunku bisa digunakan
   sebagai pembungkus kue
   buahku berwarna kuning
   dan dapat dimakan
   aku adalah buah pisang



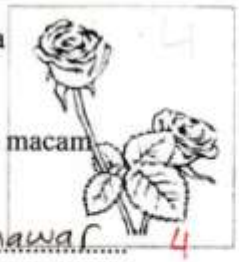
6. aku adalah pohon kelapa
   aku banyak manfaatnya 4
   buahku sangat dibutuhkan
   lidiku bisa dibuat sapu
   sapu digunakan untuk menyapu

7. aku hewan berkaki empat
   badanku besar 4
   aku makan rumput
   aku bisa diambil air susunya
   warna kulitku hitam dan putih
   siapakah aku
   aku adalah sapi



8. aku adalah binatang
   kakiku dua
   aku suka bertelur
   suaraku petok ... petok ...
   coba tebak, binatang apakah aku
   aku adalah ayam 4

9. aku termasuk bunga



batangku berduri
warnaku bermacam macam
bauku harum
aku adalah bunga mawar 4

10. aku memiliki sarang berbentuk jaring
jumlah kakiku delapan 4
coba tebak, binatang apakah aku
aku adalah laba laba

11.



delman

aku hewan berkaki empat
namaku kuda 4
aku dapat berlari kencang
aku sering digunakan untuk
menarik delman
puisi di atas kuda digunakan
untuk menarik delman

12. **cabai**

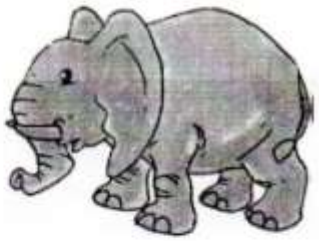
namaku tanaman cabai
buahku dapat dibuat sambal 4
rasaku pedas

13.



namaku kelinci dan temanku katak
aku dan temanku punya
kesukaan yang sama 4
temanku suka melompat dari batu
ke air
puisi di atas katak dan kelinci
suka melompat

14.



4

gajah binatang berbadan besar
hidung gajah panjang
hidung gajah disebut belalai
gajah juga memiliki dua
telinga. dan bentuknya lebar

15. **kebunku**

setiap hari selalu ku rawat
banyak bunga berwarna warni disana
setiap pagi dan sore kusiram semua
sungguh indah kebun rumahku
puisi di atas adalah keadaan di kebun

4

16. **kudaku**

kudaku yang lucu
setiap hari membantu ayahku
menarik delman perintah ayahku
kudaku membantu pekerjaan ayahku
puisi kudaku di atas kuda suka membantu ayahku.

4

17. **nyamuk yang nakal**

nyamuk nyamuk kecil yang nakal
setiap hari suka mengigit tanganku
rasanya gatal dan membuat
tanganku merah
titik titik puisi diatas nyamuk suka mengigit tanganku

3

18. **singa si raja hutan**

singa suka berkuasa seperti
raja
gigi yang tajam
suara auman yang keras
membuat semua hewan di
hutan
takut pada singa
dalam puisi di atas,siapa yang
takut kepada singa
hewan dihutan

4

19. 

gagak

gagak tidak disukai binatang lain
gagak sering membuat takut
hewan kecil kecil
sungguh kejam seekor gagak
dalam puisi di atas, kata **tidak disukai** sama artinya dengan
dibenci

4

20. bacalah puisi berikut

tanamanku

aku punya pohon jeruk
pohon jeruk daunnya kecil kecil
duri terletak di dahan
pohon jeruk memiliki buah
namanya buah jeruk.

4

apa nama tanaman pada puisi di atas

tanaman..pohon jeruk.....

Lampiran 15. Nilai Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Hasil Pengukuran *Pretest* Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Kelas 2 SD N II Soborejo

No.	Nama Siswa	Total Skor Benar	Nilai
1	AT	40	50
2	WY	38	47,5
3	WD	60	75
4	UK	62	77,5
5	BA	60	75
6	HS	61	76,3
7	ID	59	73,8
8	KR	62	77,5
9	AD	69	86,3
10	NA	68	85
11	PH	69	86,3
12	WS	74	92,5
13	RM	64	80
14	RT	71	88,8
15	VL	71	88,8
16	VN	71	88,8
17	WL	70	87,5
Nilai Terendah			**47,5**
Nilai Tertinggi			**92,5**
Rata-Rata			**78,624**

Hasil Pengukuran *Posttest* Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Kelas 2 SD N II Soborejo

No.	Nama Siswa	Total Skor Benar	Nilai
1	AT	53	66,3
2	WY	44	55
3	WD	72	90
4	UK	79	98,8
5	BA	63	78,8
6	HS	70	87,5
7	ID	74	92,5
8	KR	70	87,5
9	AD	70	87,5
10	NA	76	95
11	PH	79	98,8
12	WS	79	98,8
13	RM	71	88,8
14	RT	79	98,8
15	VL	76	95
16	VN	80	100
17	WL	72	90
Nilai Terendah			**55**
Nilai Tertinggi			**100**
Rata-Rata			**88,771**

Lampiran 16. Hasil Uji *SPSS Descriptive Statistics Pretest* dan *Posttest*

Descriptive Statistics

Pretest

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	17	47.5	92.5	78.624	12.7178
Valid N (listwise)	17				

Descriptive Statistics

Posttest

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest	17	55.0	100.0	88.771	12.1774
Valid N (listwise)	17				

Descriptive Statistics

Pretest - Posttest

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	17	47.50	92.50	78.6235	12.71778
Posttest	17	55.00	100.00	88.7706	12.17743
Valid N (listwise)	17				

Lampiran 17. Hasil Uji *SPSS Wilcoxon Signed Rank Test*

Wilcoxon Signed Rank Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	17[b]	9.00	153.00
	Ties	0[c]		
	Total	17		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics[b]

	Posttest - Pretest
Z	-3.624[a]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Lampiran 18. Lembar Penilaian Afektif

Kisi – Kisi Penilaian Afektif

Sub Ranah Afektif	Indikator
Receiving	Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas
	Percaya diri dalam mempresentasikan hasil diskusi
	Jujur dalam menjalankan tugas
Responding	Menghargai guru ketika memberikan penjelasan
	Menghargai pendapat teman
Valuing	Mengeluarkan pendapat dan ide saat berdiskusi
	Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok

Lembar Penilaian Afektif

No.	Nama Siswa	Tanggung Jawab	Percaya diri	Jujur	Menghargai guru	Menghargai pendapat orang lain	Mengeluarkan ide	Bekerja-sama	Total Skor
1	AT	2	2	3	3	3	2	2	17
2	WY	2	2	4	2	2	1	1	14
3	WD	4	3	2	2	3	4	4	22
4	UK	4	4	4	4	4	4	3	27
5	BA	4	4	3	3	2	4	4	24
6	HS	3	3	4	4	4	3	3	24
7	ID	4	3	4	4	3	2	4	24
8	KR	4	4	2	4	4	2	2	24
9	AD	2	2	3	4	3	2	4	20
10	NA	4	4	4	3	3	4	4	26
11	PH	4	4	3	4	4	4	4	27
12	WS	4	4	4	4	4	3	4	27
13	RM	3	4	3	4	4	4	3	25
14	RT	3	4	4	4	3	4	3	25
15	VL	4	2	4	4	3	2	2	21
16	VN	4	3	3	3	4	2	3	22
17	WL	4	3	3	4	4	4	3	25

Deskriptor Penilaian Afektif

No.	Aspek Penilaian	Skor	Deskriptor
1.	Tanggung Jawab	4	Mampu menyelesaikan tugas dengan mandiri dan tepat waktu
		3	Mampu menyelesaikan tugas dengan mandiri dan memerlukan waktu yang cukup lama
		2	Mampu menyelesaikan tugas dengan kurang mandiri dan memerlukan waktu yang lama
		1	Tidak menyelesaikan tugas
2.	Percaya diri	4	Mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan percaya diri dan lancar
		3	Mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan percaya diri tetapi kurang lancar
		2	Kurang mampu bisa dalam mempresentasikan hasil diskusi dengan percaya diri
		1	Tidak mampu mempresentasikan hasil diskusi
3.	Jujur	4	Mampu bersikap jujur dalam melaksanakan tugas
		3	Kurang mampu bersikap jujur dalam melaksanakan tugas
		2	Tidak mampu jujur dalam melaksanakan tugas
		1	Tidak melaksanakan tugas
4.	Menghargai Guru	4	Mampu menghargai guru dengan baik
		3	Memperhatikan guru sambil bergurau dengan teman
		2	Hanya sesekali memperhatikan guru
		1	Berbicara sendiri dan membuat gaduh
5.	Menghargai Pendapat Orang lain	4	Mampu menghargai pendapat orang lain
		3	Kurang mampu menghargai pendapat orang lain
		2	Tidak mampu menghargai pendapat orang lain
		1	Tidak mampu menghargai pendapat orang lain dan mengganggu kelompok lain
6.	Mengeluarkan Ide	4	Mampu mengeluarkan ide dengan baik dan lancar
		3	Mampu mengeluarkan ide dengan baik tetapi kurang

			lancar
		2	Mampu mengeluarkan ide dengan bahasa kurang baik dan kurang lancar
		1	Tidak berani mengeluarkan ide
7.	Kerjasama	4	Mampu bekerjasama dengan kelompoknya dengan baik
		3	Kurang dapat bekerjasama
		2	Tidak dapat bekerjasama
		1	Bermain sendiri dan membuat kegaduhan
Total Skor		28	

Kriteria Penilaian Afektif

Rentang Nilai	Kriteria
24 – 28	Sangat Baik
19 – 23	Baik
14 – 18	Cukup
8 – 13	Kurang
0 - 7	Sangat kurang

Lampiran 18. Lembar Penilaian Psikomotorik

Kisi-kisi Penilaian Psikomotorik

Kelas/ Semester	Materi Pokok	Sub Ranah Psikomotorik	Indikator
II/2	Menulis Permulaan	*Moving*	Peserta didik bergerak pada saat pembelajaran menulis permulaan
		Manipulating	Peserta didik melakukan aktivitas diskusi dengan baik
		Communicating	Peserta didik menanggapi masalah dengan baik

Lembar Penilaian Psikomotorik

No.	Nama Siswa	Pertanyaan							Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	
1	AT	2	3	4	2	4	3	4	22
2	WY	1	1	4	3	2	3	2	16
3	WD	3	2	3	3	4	3	4	22
4	UK	4	2	3	3	4	3	3	20
5	BA	3	2	2	4	4	4	3	22
6	HS	3	4	2	3	4	3	4	21
7	IO	4	3	4	2	3	3	4	23
8	KR	2	3	3	4	2	2	4	18
9	AD	4	1	4	3	3	4	3	22
10	NA	3	4	2	2	4	4	4	23
11	PH	4	3	2	4	2	3	3	21
12	WS	2	2	4	3	2	3	2	18
13	RM	1	3	3	3	4	4	4	22
14	RT	4	3	2	2	2	3	3	19
15	VL	3	4	4	4	3	4	3	25
16	VN	3	3	2	4	4	4	2	22
17	WL	4	3	4	4	2	4	4	25

Deskriptor Penilaian Psikomotorik

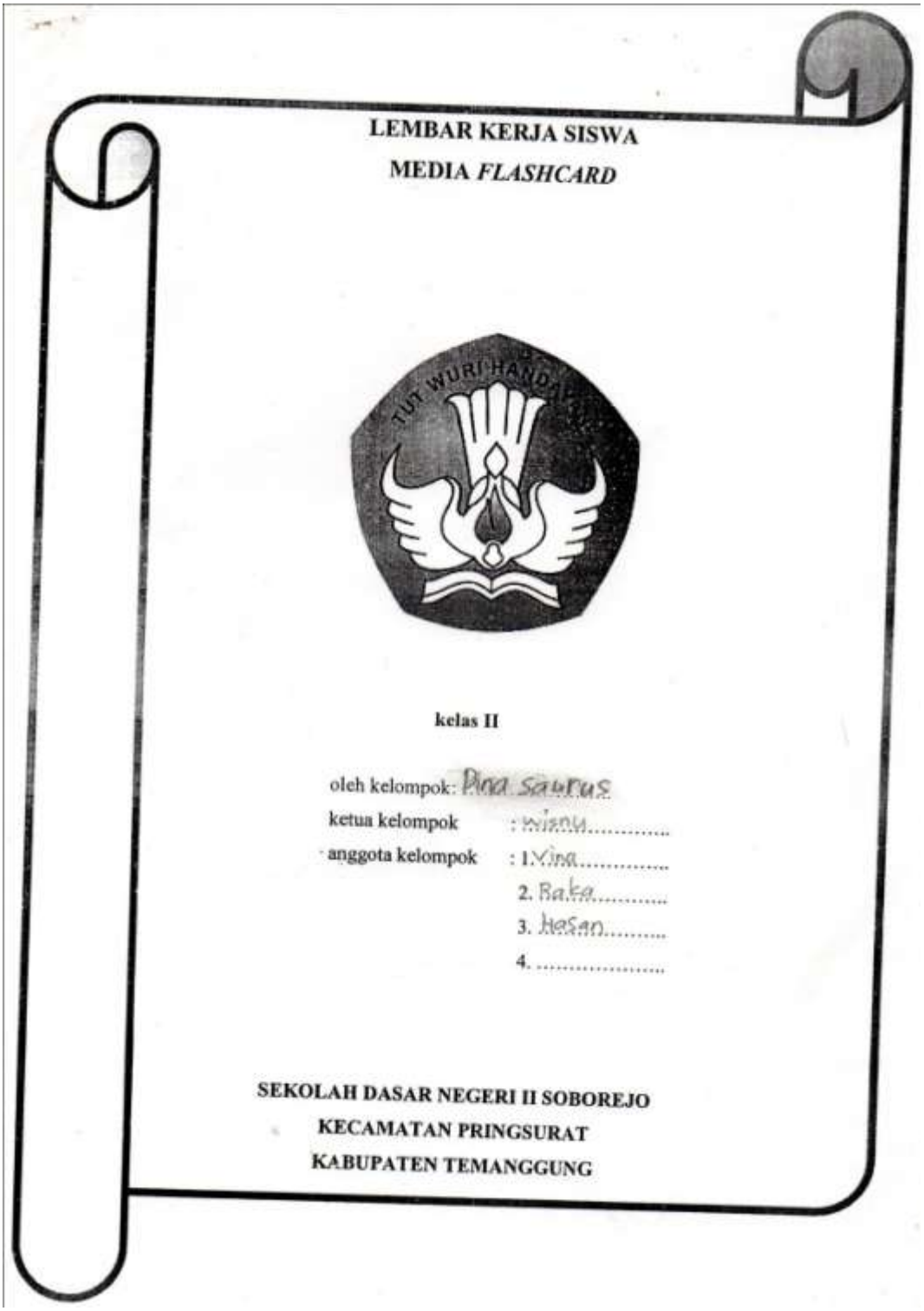
No.	Aspek Penilaian	Skor	Deskriptor
1.	Membaca petunjuk perintah pada lembar kerja dengan cermat	4	Membaca petunjuk lembar kerja dengan cermat
		3	Membaca petunjuk lembar kerja dengan kurang cermat
		2	Menyuruh teman membacakan petunjuk
		1	Tidak melakukan apa-apa
2.	Melakukan pemecahan masalah dengan tepat	4	Melakukan pemecahan masalah dengan tepat
		3	Melakukan pemecahan masalah dengan kurang tepat
		2	Hanya melihat teman yang memecahkan masalah
		1	Melakukan hal lain diluar diskusi
3.	Mampu menyelesaikan masalah tepat waktu	4	Mampu menyelesaiakan diskusi tepat waktu
		3	Mampu menyelesaiakan diskusi dengan waktu kurang tepat
		2	Pada waktu telah habis baru dapat menyelesaikan diskusi
		1	Pada waktu habis belum dapat menyelesaikan diskusi
4.	Mampu mempresentasikan hasil diskusi berupa skenario menulis permulaan dengan runtut dan lancar	4	Mampu mempresentasikan hasil diskusi berupa skenario menulis permulaan dengan runtut dan lancar
		3	Mampu mempresentasikan hasil diskusi berupa skenario menulis permulaan dengan runtut tetapi kurang lancar
		2	Mampu mempresentasikan hasil diskusi berupa skenario menulis permulaan dengan tidak runtut dan tidak lancar
		1	Tidak ikut dalam mempresentasikan hasil diskusi
5.	Mampu menyampaikan pertanyaan dengan jelas	4	Mampu menyampaikan pertanyaan dengan jelas
		3	Mampu menyampaikan pertanyaan dengan kurang

			jelas
		2	Mampu menyampaikan pertanyaan dengan tidak jelas
		1	Tidak mampu menyampaikan pertanyaan
6.	Menanggapi pertanyaan dengan logis dan lancar	4	Menanggapi pertanyaan dengan logis dan lancar
		3	Menanggapi pertanyaan dengan kurang logis dan kurang lancar
		2	Menanggapi pertanyaan dengan tidak logis dan tidak lancar
		1	Hanya diam selama diskusi
7.	Hasil lembar kerja rapi dan teratur	4	Hasil lembar kerja saat diskusi rapi dan teratur
		3	Hasil lembar kerja saat diskusi kurang rapi tetapi teratur
		2	Hasil lembar kerja saat diskusi kurang rapi dan kurang teratur
		1	Hasil lembar kerja saat diskusi tidak rapi dan tidak teratur
Total Skor		28	

Kriteria Penilaian Afektif

Rentang Nilai	Kriteria
24 – 28	Sangat Baik
19 – 23	Baik
14 – 18	Cukup
8 – 13	Kurang
0 - 7	Sangat kurang

Lampiran 20. Hasil Lembar Kerja Siswa



LEMBAR KERJA SISWA

MEDIA *FLASHCARD*

kelas II

oleh kelompok: Dino saurus

ketua kelompok : wisnu.....

anggota kelompok : 1. Vina.....

2. Raka.....

3. Hasan.....

4. .....

SEKOLAH DASAR NEGERI II SOBOREJO

KECAMATAN PRINGSURAT

KABUPATEN TEMANGGUNG

LEMBAR KERJA SISWA
(LKS)

STANDAR KOMPETENSI

8. menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda di sekitar dan

KOMPETENSI DASAR

8.1 menulis permulaan dengan melengkapi puisi tumbuhan/binatang di sekitar secara sederhana

INDIKATOR PENCAPAIAN

mendeskripsikan puisi tumbuhan/binatang di sekitar

TUJUAN PEMBELAJARAN

siswa dapat melengkapi puisi tumbuhan/binatang di sekitar

ALAT DAN BAHAN

media flashcard, pensil dan buku tulis

GAMBAR ALAT PERCOBAAN



kerjakan tugas dibawah ini dengan berdiskusi bersama kelompokmu!

1. siapkanlah alat dan bahan yang diperlukan
2. carilah kata atau judul puisi pada media flashcard yang telah diberikan dan diskusikan dengan kelompokmu
3. berdiskusilah dan peragakan di depan kelas bersama kelompokmu

☺ *Selamat mengerjakan*

DAFTAR PUSTAKA

Ismoyo dan Romiyatun. 2007. *Aku Bangga Bahasa Indonesia 2.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.


kupu kupu yang lucu
warna warni sungguh indah
kesukaanmu menghisap madu
bunga bunga di kebunku

LEMBAR KERJA SISWA

MEDIA *FLASHCARD*

kelas II

oleh kelompok: ..Sanga.....

ketua kelompok : .Fabian.....

anggota kelompok : 1. ..Resh.....

2. ...Indra.....

3. ....Nia.....

4. .....

SEKOLAH DASAR NEGERI II SOBOREJO

KECAMATAN PRINGSURAT

KABUPATEN TEMANGGUNG

LEMBAR KERJA SISWA
(LKS)

STANDAR KOMPETENSI

8. menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda di sekitar dan

KOMPETENSI DASAR

8.1 mendeskripsikan tumbuhan/binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis

INDIKATOR PENCAPAIAN

mendeskripsikan tumbuhan/binatang di sekitar

TUJUAN PEMBELAJARAN

siswa dapat mendeskripsikan tumbuhan/binatang di sekitar

ALAT DAN BAHAN

media flashcard, pensil dan buku tulis

GAMBAR ALAT PERCOBAAN



kerjakan tugas dibawah ini dengan berdiskusi bersama kelompokmu!

1. siapkanlah alat dan bahan yang diperlukan
2. carilah kata pada media flashcard yang telah diberikan dan diskusikan dengan kelompokmu
3. berdiskusilah dan peragakan di depan kelas bersama kelompokmu

☺ *Selamat mengerjakan*

DAFTAR PUSTAKA

Ismoyo dan Romiyatun. 2007. *Aku Bangga Bahasa Indonesia 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

kelinci



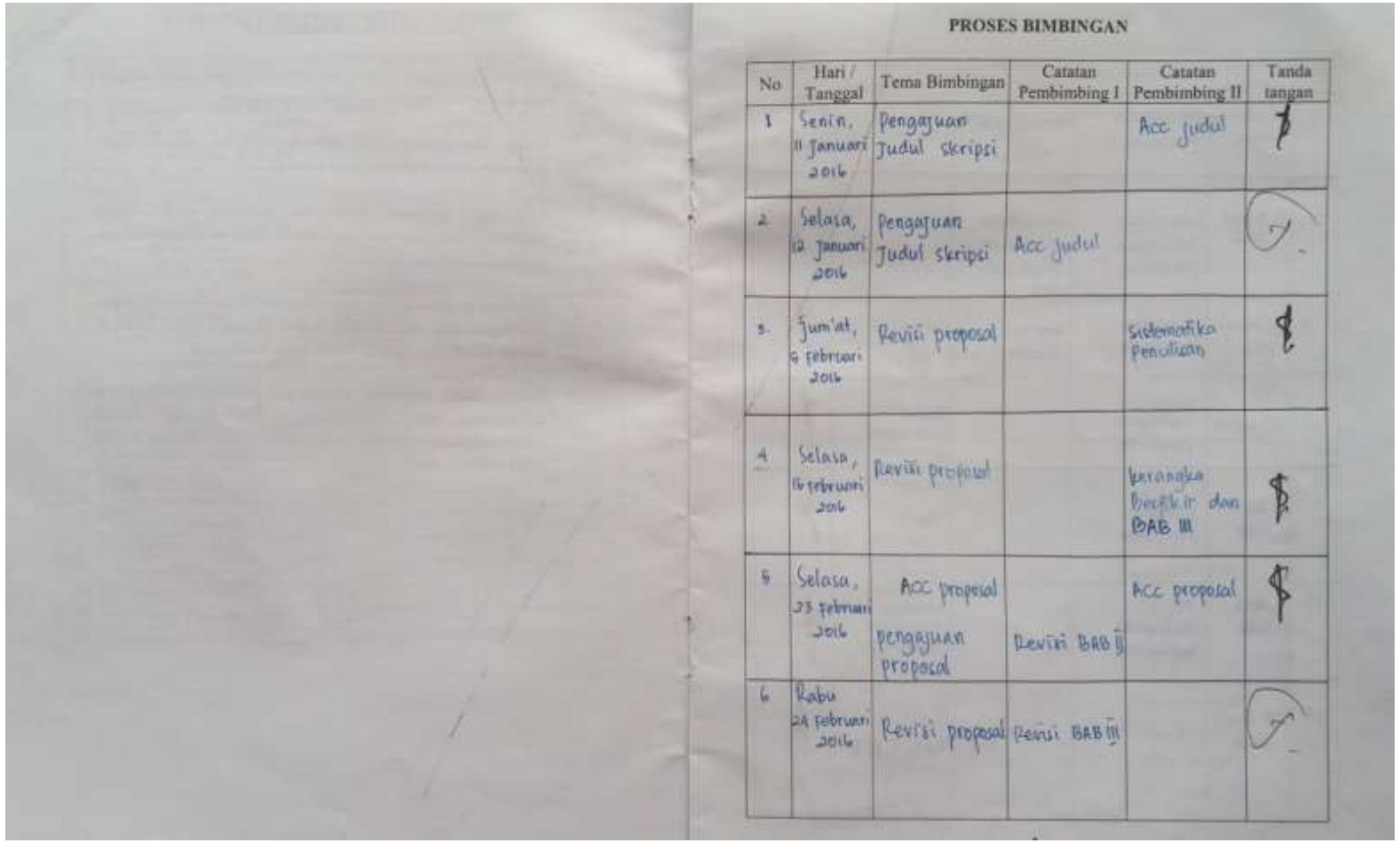
aku hidup di darat

jalannya melompat lompat

wortel makanan kesukaanku

hidungku selalu bergerak gerak

Lampiran 21. Buku Bimbingan Penulisan Skripsi



PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing I	Catatan Pembimbing II	Tanda tangan
1	Senin, 11 Januari 2016	Pengajuan Judul skripsi		Acc judul	
2	Selasa, 12 Januari 2016	Pengajuan Judul skripsi	Acc judul		
3	Jum'at, 5 februari 2016	Revisi proposal		sistematika Penulisan	
4	Selasa, 16 februari 2016	Revisi proposal		kerangka Berfikir dan BAB III	
5	Selasa, 23 februari 2016	Acc proposal pengajuan proposal	Revisi BAB I	Acc proposal	
6	Rabu 24 februari 2016	Revisi proposal	Revisi BAB III		

PROSES BIMBINGAN

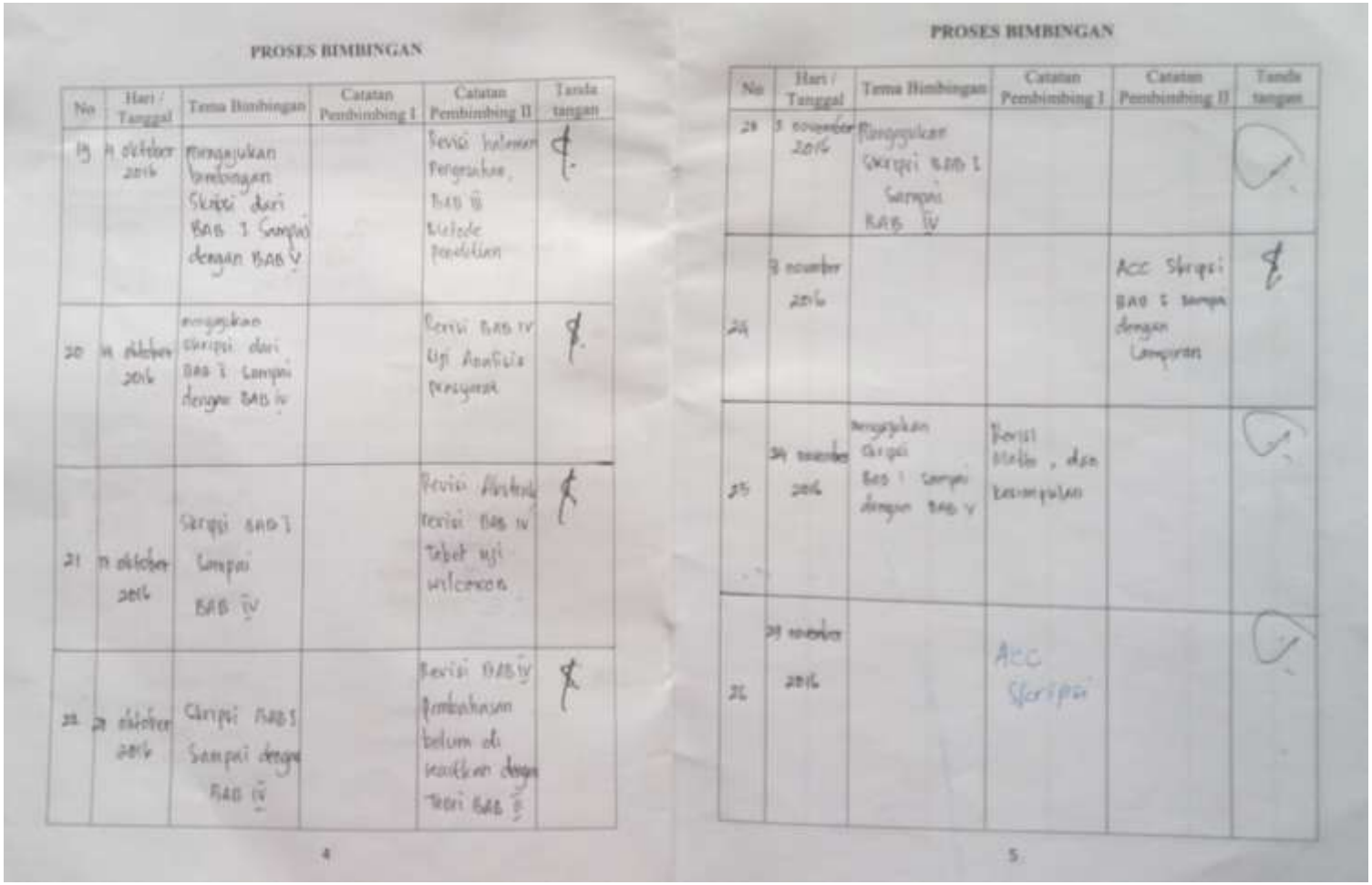
No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing I	Catatan Pembimbing II	Tanda tangan
7	25 Februari 2016	Pengajuan proposal	ACC proposal		
8	11 maret 2016	Konsultasi Instrumen penelitian	Instrumen penelitian observasi dan tes		
9	24 maret 2016	Instrumen penelitian	Revisi instrumen	Revisi instrumen	
10	29 maret	Instrumen Penelitian		Revisi instrumen penelitian	
11	5 April 2016	Instrumen penelitian		Revisi Instrumen Penelitian observasi	
12	8 April 2016	Validasi instrumen penilaian		validasi instrumen Penelitian	
13	20 April 2016			Revisi BAB 1,2,3	

2

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing I	Catatan Pembimbing II	Tanda tangan
14	Rabu, 4 Mei 2016		Revisi BAB 1 2 3		
15	Rabu, 18 mei 2016		Revisi Skripsi Bab 1,2,3		
16	18 Agustus 2016	mengajukan skripsi dari BAB I sampai BAB II		Revisi BAB I sampai BAB II	
17	20 September 2016	mengajukan bimbingan skripsi dari BAB I sampai dengan BAB IV		Revisi di BAB III Teknik pengambilan data	
18	26 September 2016	bimbingan Skripsi dari BAB I sampai BAB V		masih terdapat salah penulisan kata, tanda baca, spasi	

3



PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing I	Catatan Pembimbing II	Tanda tangan
19	11 oktober 2016	Mengajukan bimbingan Skripsi dari BAB 1 Sampai dengan BAB V		Revisi halaman Pengesahan, BAB II Metode penelitian	
20	14 oktober 2016	mengajukan skripsi dari BAB 1 sampai dengan BAB IV		Revisi BAB IV Uji Analisis penyajian	
21	17 oktober 2016	Skripsi BAB 1 Sampai BAB IV		Revisi Abstrak revisi BAB IV Tabel uji wilcoxon	
22	21 oktober 2016	Skripsi BAB 1 Sampai dengan BAB IV		Revisi BAB IV Pembahasan belum di sesuaikan dengan Teori BAB II	

4

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing I	Catatan Pembimbing II	Tanda tangan
23	3 november 2016	Mengajukan Skripsi BAB 1 Sampai BAB IV			
24	7 november 2016			ACC Skripsi BAB 1 sampai dengan Lampiran	
25	14 november 2016	mengajukan skripsi Bab 1 sampai dengan BAB V	Revisi Diskusi, dan kesimpulan		
26	21 november 2016		ACC Skripsi		

5

Lampiran 21. Dokumentasi



Gambar1. Siswa mengerjakan soal *pretest*



Gambar 2. Melakukan apersepsi



Gambar 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran



Gambar 4. Menyampaikan materi



Gambar 5. Demonstrasi media *Flashcard*



Gambar 6. Pembentukan kelompok



Gambar 7. Siswa berdiskusi menyusun media *flashcard*



Gambar 8. Menyimpulkan materi



Gambar 9. Siswa mengerjakan soal evaluasi



Gambar 10. Siswa mengerjakan soal *posttest*