

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN DAN
MOTIVASI BELAJAR MURID KELAS IV
GUGUS II KECAMATAN MARISO**

**THE INFLUENCE OF THE *PROBLEM BASED LEARNING* MODEL ASSISTED
BY INSTRUCTIONAL VIDEOS ON READING COMPREHENSION
SKILLS AND LEARNING MOTIVATION OF FOURTH
GRADE STUDENTS IN CLUSTER II,
MARISO DISTRICT**



TESIS

OLEH :

AULIA EKA PUTRI

NIM: 105061103723

PROGRAM PASCASARJANA

MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

2025

TESIS

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN DAN
MOTIVASI BELAJAR MURID KELAS IV
GUGUS II KECAMATAN MARISO

Yang Disusun dan Diajukan oleh

AULIA EKA PUTRI

Nomor Induk Mahasiswa: 105061103723

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis

Pada tanggal 21 Juli 2025

Menyetujui Komisi Pembimbing

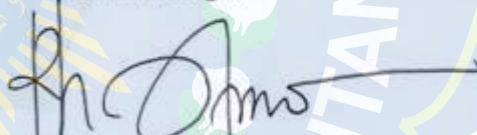
Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I



Prof. Sulfasyah, S.Pd., MA., Ph.D.

Pembimbing II



Dr. Ratnawati, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Makassar



Prof. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar



Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd.
NBM. 955 732

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman dan Motivasi Belajar Murid Kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso.

Nama Mahasiswa : Aulia Eka Putri

NIM : 105061103723

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 21 Juli 2025 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.) pada program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 21 Juli 2025

Tim Penguji

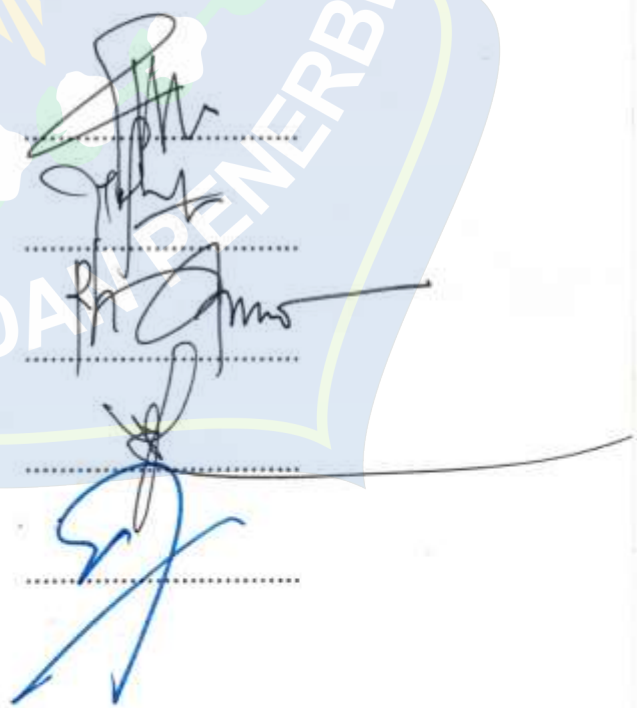
Dr. Sukmawati, S.Pd., M.Pd.
(Pimpinan / Penguji)

Prof. Sulfasyah, S.Pd., M.A, Ph.D.
(Pembimbing I / Penguji)

Dr. Ratnawati, S.Pd., M.Pd.
(Pembimbing II / Penguji)

Dr. Tarman A. Arif, S.Pd., M.Pd.
(Penguji)

Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd.
(Penguji)



HALAMAN PENYATAAN KEASLIAN TESIS

Penulis yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aulia Eka Putri

Nim : 105061103723

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Judul Tesis Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman dan Motivasi Belajar Murid Kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang penulis ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya penulis sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau dari pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini adalah hasil karya orang lain, maka penulis bersedia menerima sanksi apabila pernyataan di atas tidak benar.

Makassar, 25 Juli 2025


Aulia Eka Putri

Motto dan Persembahan

Motto

"Only you can change your life. Nobody else can do it for you"

Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *succes stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

-Aulia Eka Putri-

Persembahan :

*Karya ini kupersembahkan buat kedua orang tuaku
Sebagai bukti cinta kasih dan terima kasihku yang dengan
sabar telah mendidik, memotivasiku dan terus berjuang untuk
memberikanku masa depan yang terbaik serta nasehatnya yang tiada henti
dan juga saudaraku atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
mewujudkan harapan menjadi kenyataan.*

ABSTRAK

Aulia Eka Putri, 2025. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan video pembelajaran Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman dan Motivasi Belajar Murid Kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso. Dibimbing oleh Sulfasyah dan Ratnawati.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman murid dan motivasi belajar murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang menggunakan metode quasi experimental design dengan nonequivalent multiple-group design. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 56 siswa, yang terdiri dari 28 siswa kelas eksperimen dan 28 siswa kelas kontrol. Instrumen yang digunakan ada tes untuk keterampilan membaca pemahaman dan angket untuk mengukur motivasi belajar murid. Teknik analisis data yang digunakan yaitu pendekatan statistik deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada keterampilan membaca pemahaman murid sebelum diberikan perlakuan memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 62,14, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model problem based learning berbantuan video pembelajaran memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 78,21 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model problem based learning berbantuan video pembelajaran. Sedangkan untuk motivasi belajar murid sebelum diberikan perlakuan memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 80,96, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model problem based learning berbantuan video pembelajaran memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 88,29 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model problem based learning berbantuan video pembelajaran. Dari hasil uji MANOVA didapat nilai $\text{sig } 0,00 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat pengaruh secara simultan penggunaan model problem based learning berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid pada penelitian ini.

Kata Kunci: Model Problem Based Learning, Keterampilan Membaca Pemahaman, Motivasi Belajar.

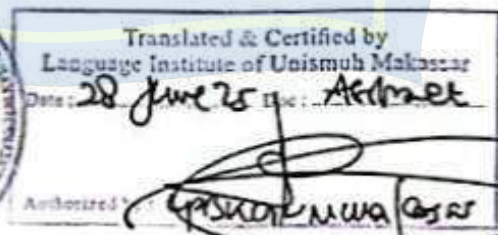
ABSTRACT

Aulia Eka Putri, 2025. *The Influence of the Problem-Based Learning Model Assisted by Instructional Videos on Reading Comprehension Skills and Learning Motivation of Fourth Grade Students in Cluster II, Mariso District*. Supervised by Sulfasyah and Ratnawati.

This study aimed to determine the influence of the problem-based learning (PBL) model assisted by instructional videos on students' reading comprehension skills and learning motivation in fourth-grade students of Cluster II in Mariso District. This research was experimental study using a quasi-experimental design with a nonequivalent multiple-group design. The sample consisted of 56 students, with 28 students in the experimental class and 28 students in the control class. The instruments used were a test to measure reading comprehension skills and a questionnaire to assess students' learning motivation. Data analysis techniques used in this study included descriptive statistical analysis and inferential analysis.

The results showed that students' reading comprehension skills before the treatment had pretest average score of 62.14. After being given the treatment using the problem-based learning model assisted by instructional videos, the posttest average score increased by 78.21. This indicates that the used of the PBL model assisted by instructional videos had a positive influence. Meanwhile, students' learning motivation before the treatment had an average pretest score of 80.96, and after the treatment, the posttest average score increased by 88.29. This also indicates a positive influence of the PBL model assisted by instructional videos. The results of the MANOVA test shows a significance value of $0.00 < 0.05$, which means that there was a simultaneous influence of the problem-based learning model assisted by instructional videos on both reading comprehension skills and students' learning motivation in this study.

Keywords: *Problem-Based Learning Model; Reading Comprehension Skills; Learning Motivation.*



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya kepada penulis sehingga penulisan ini terselesaikan. Salawat dan taslim penulis haturkan kepada junjungan tercinta, Nabiullah Muhammad Saw, yang telah meletakkan fondasi ketauhidan yang syarat dengan risalah keselamatan dunia dan akhirat di muka bumi ini. Semoga kita menjadi hamba yang selalu dalam limpahan rahmat Allah swt dan termasuk golongan umat yang mendapatkan syafa'at Muhammad saw di akhirat kelak, Aamiin.

Penulisan Tesis ini bukanlah hal yang mudah terwujud. Banyak rintangan yang dialami peneliti. Namun selalu ada kemudahan jika selalu berusaha dan berdoa. Bantuan dari berbagai pihak telah menuntun peneliti sehingga tesis ini dapat selesai. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tuaku yang tanpa lelah dengan penuh kasih sayang memanjatkan doa yang luar biasa untuk anaknya serta memberikan dukungan baik moral maupun material. Terima kasih atas pengorbanan dan kerja keras dalam mendidik peneliti.

Ucapan terima kasih juga kepada ibu Prof. Sulfasyah, S.Pd., Ph.D. Pembimbing 1 dan ibu Dr. Ratnawati, S.Pd., M.Pd Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan tesis ini., serta untuk bapak Dr. Tarman A. Arif, S.Pd., M.Pd dan bapak Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd selaku penguji 1 dan

2 yang telah memberikan masukan dan perbaikan demi penyempurnaan tesis ini. Tiada imbalan yang dapat diberikan, hanya kepada Allah swt peneliti menyerahkan segalanya dan semoga bantuan yang diberikan selama ini bernilai ibadah disisinya Aamiin.

Makassar, 20 Juli 2025

Peneliti


Aulia Eka Putri

DAFTAR ISI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
A. Kajian Pustaka	16
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia	16
2. Keterampilan Membaca Pemahaman	18
3. Motivasi Belajar	21
4. Model Pembelajaran	23
5. Model Problem Based Learning (PBL)	24
6. Video Pembelajaran	32
B. Penelitian Yang Relevan	36
C. Kerangka Pikir	39
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis dan Desain Penelitian	43
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	44
C. Populasi dan Sampel Penelitian	44
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58

A. Hasil Penelitian.....	58
B. Pembahasan	79
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	85
A. Simpulan.....	85
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	93
RIWAYAT HIDUP	196

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	43
Tabel 3. 2 Jumlah Murid Kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso	45
Tabel 3. 3 Data Jumlah Sampel	46
Tabel 3. 4 Skala Likert.....	49
Tabel 3. 5 Kategori Motivasi Belajar.....	49
Tabel 3. 6 Kategori Keterampilan Membaca Pemahaman	50
Tabel 3. 7 Teori yang Digunakan.....	52
Tabel 4. 1 Pre-test dan Post-test Keterampilan	60
Tabel 4. 2 Distribusi dan Persentase Skor Nilai Pre-test.....	61
Tabel 4. 3 Distribusi dan Persentase Skor Nilai Post-test	61
Tabel 4. 4 Pre-test dan Post-test.....	63
Tabel 4. 5 Distribusi dan Persentase Skor	64
Tabel 4. 6 Distribusi dan Persentase Skor	64
Tabel 4. 7 Data Statistik Motivasi Belajar Murid Kelas Eksperimen	66
Tabel 4. 8 Persentasi Kategorisasi Motivasi Belajar Awal	67
Tabel 4. 9 Persentasi Kategorisasi Motivasi Belajar Awal	67
Tabel 4. 10 Data Statistik Motivasi Belajar Murid Kelas Kontrol.....	68
Tabel 4. 11 Persentasi Kategorisasi Motivasi Belajar Awal	69
Tabel 4. 12 Persentasi Kategorisasi Motivasi Belajar Akhir.....	69
Tabel 4. 13 Uji Normalitas Keterampilan Membaca Pemahaman	71
Tabel 4. 14 Uji Normalitas Motivasi Belajar	71

Tabel 4. 15 Uji Homogenitas Hasil Keterampilan Membaca Pemahaman Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	72
Tabel 4. 16 Homogenitas Motivasi Belajar Murid	73
Tabel 4. 17 Hasil Uji Hipotesis 1 <i>Independent Sample t-test</i>	74
Tabel 4. 18 Hasil Uji Hipotesis 2 <i>Independent Sample t-test</i>	75
Tabel 4. 19 Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Membaca	76
Tabel 4. 20 Hasil Uji Manova.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	41
---------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	94
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	98
Lampiran 3 Rekap Nilai Siswa	170
Lampiran 4 Dokumentasi	182

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang menekankan pada aspek berkomunikasi. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional jelas memiliki peran besar dalam pembentukan karakter Indonesia karena dengan berbahasa nasional seseorang dapat mengekspresikan rasa dan pemahaman (semangat) keindonesiannya karena mampu berkomunikasi dengan seluruh masyarakat Indonesia dimana pun mereka berada untuk berbagai macam tujuan (Norah Faistah et al., 2023).

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah merupakan pembelajaran yang mengaktifkan empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam memaksimalkan keterampilan-keterampilan tersebut, guru harus memiliki strategi pembelajaran yang mampu menciptakan perencanaan kegiatan pembelajaran yang tertata (Julianto & Umami, 2023).

Kemampuan membaca terkhusus membaca pemahaman murid dapat memiliki peran dan menjadi salah satu kunci kesuksesan di kehidupan seseorang, karena setiap informasi dan pengetahuan dapat diperoleh tidak terlepas dari kegiatan membaca (Fajrya Risky Yuliyana, 2024). Membaca pemahaman merujuk pada kemampuan membaca teks, mengolah teks dan memahami maknanya (Austin & Casselden, 2010).

Memiliki keterampilan membaca pemahaman yang baik sangat penting sebab keterampilan tersebut bukan hanya membantu secara akademis, tetapi juga secara profesional dan personal. Kemampuan membaca pemahaman yang baik akan menghasilkan kinerja pembelajaran yang lebih baik dan mendukung pengembangan pengetahuan dan pemahaman tentang dunia di sekitar (Hong & Yuan-Hsuan, 2020). Dengan kata lain, keterampilan tersebut akan membuka peluang yang luas bagi siswa untuk menjelajahi dunia baru dan memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru (Sulfasyah et al., 2021).

Membaca pemahaman mampu membuat pembaca memahami isi dari bacaan, dan teori belajar Bruner mampu mendukung peningkatan membaca pemahaman tersebut. Teori belajar Bruner bertujuan untuk menjadikan pembelajar sebagai pelajar yang memahami isi dari materi bacaan bukan hanya tersirat namun tersurat. Dengan begitu, terdapat kesamaan tujuan dari dua variabel ini sehingga teori belajar Bruner bisa diimplementasikan ke kegiatan pembelajaran membaca pemahaman (Purnomo, 2022).

Segala bidang pelajaran memerlukan keterlibatan dalam membaca yang dapat ditingkatkan melalui motivasi dan dukungan, baik dari diri sendiri maupun lingkungan sekitar. Dorongan internal pada seseorang, baik yang disadari maupun tidak, untuk mendorong mereka terlibat dalam membaca dengan tujuan tertentu guna memahaminya sehingga termotivasi untuk selalu belajar. Motivasi dalam konteks pembelajaran

mengacu pada upaya yang disengaja oleh guru untuk membangkitkan dorongan dan ketertarikan pada peserta didik, dengan tujuan meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran (Arafah et al., 2024).

Motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri setiap murid untuk mengubah perilaku ke arah yang lebih baik. Hal itu akan berpengaruh pada kemampuan berpikir murid. Murid yang memiliki motivasi tinggi selalu berusaha mengikuti proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh kemampuan berpikir yang optimal (Hasnan, 2020).

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila timbul perubahan tingkah laku positif pada murid sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Pengetahuan pengajar terhadap teori-teori dalam dunia pendidikan sangatlah penting untuk membantunya di lapangan pendidikan yang dihadapkan pada murid yang beragam. Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi murid agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sejalan dengan hal tersebut diatas, juga tersirat dalam Al-Quran surah Al-Baqarah ayat 129 yang ber-bunyi:

رَبَّنَا وَابْعَثْ فِيهِمْ رَسُولًا مِّنْهُمْ يَتْلُوا عَلَيْهِمْ آيَاتِكَ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ
وَالْحِكْمَةَ وَيُزَكِّيهِمْ إِنَّكَ أَنْتَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ

Terjemahan:

Ya Tuhan kami, utuslah di antara mereka seorang rasul dari kalangan mereka, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat-Mu, mengajarkan kitab suci dan hikmah (sunah) kepada mereka, dan menyucikan mereka. Sesungguhnya Engkaulah Yang Maha perkasa lagi Maha bijaksana.”

Manusia merupakan makhluk ciptaan Allah SWT yang paling sempurna, manusia memiliki fitrah tauhid yang perlu dibina oleh para pendidik. Dalam ayat ini menjelaskan tentang tugas pendidik dalam membina akidah manusia agar fitrah yang ada sesuai dengan anjuran Allah SWT. Salah satu upaya yang dilakukan pendidik yaitu dengan pembinaan melalui introspeksi diri (Fitriani, 2023).

Tugas guru dalam pembelajaran yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar dapat mendukung terjadinya perubahan perilaku yang lebih baik bagi murid. Untuk mencapainya pendidik dapat menggunakan berbagai sumber belajar untuk mendukung proses terjadinya perubahan tingkah laku pada murid. Selain itu, pendidik juga harus menggunakan strategi ataupun model pembelajaran agar murid tertarik dan mudah memahami materi yang akan diajarkan (Ali, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap beberapa guru yang ada di SD Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Mariso, menunjukkan bahwa keterampilan membaca pemahaman murid masih rendah. Ketidakmampuan murid untuk memahami apa yang mereka baca terlihat dari terbatasnya pemahaman mereka terhadap bahan bacaan. Hal ini terlihat ketika mereka ditanya tentang isi bacaan, murid tidak dapat menjawab dengan cepat dan perlu merujuk kembali ke materi yang telah mereka baca. Selain itu, untuk menemukan ide pokok sebuah paragraf dalam bacaan juga masih banyak murid yang kesulitan. Padahal dengan memahami pokok pikiran setiap paragraf akan sangat membantu untuk mendapatkan informasi penting pada sebuah bacaan.

Hal ini dipengaruhi oleh motivasi belajar murid, karena motivasi belajar sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar murid dan dapat mendorong murid untuk terlibat aktif dalam proses belajar di sekolah. Pada kenyataannya, motivasi belajar murid masih tergolong rendah. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, sebagian murid kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. Banyak murid suka yang mengganggu temannya dan tidak memperhatikan penjelasan guru terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Rendahnya keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar di sekolah dasar disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu penyebab utamanya adalah model pembelajaran yang kurang variatif, dimana guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional

seperti ceramah yang membuat murid merasa bosan dan kurang menarik bagi murid. Selain itu, keterbatasan akses teknologi ketika guru menggunakan media pembelajaran. Keterbatasan ini sering kali terjadi karena fasilitas teknologi, seperti perangkat proyektor yang terbatas. Akibatnya, guru tidak dapat memanfaatkan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang memotivasi murid untuk mengatasi permasalahan tersebut guru perlu menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kerampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid.

Model pembelajaran menurut Rusman adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat mempengaruhi efektivitas pengajaran dan pembelajaran murid. Dengan adanya model pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan murid. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan solusi adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* merupakan model yang memberikan kemandirian kepada murid dalam proses pembelajaran, yakni kemandirian dalam mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya.

Model *Pembelajaran Problem Based Learning* ini selaras dengan salah satu teori belajar yaitu teori belajar konstruktivisme, yang menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana murid membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Dalam *Problem Based Learning*, murid dihadapkan pada masalah nyata yang mendorong murid untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, sehingga pengetahuan yang mereka peroleh lebih bermakna (Rustinah, Muhammad Basri, 2021).

Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki berbagai kelebihan yang dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid. Dalam model *Problem Based Learning* murid dihadapkan pada masalah nyata yang memerlukan pemahaman mendalam dari berbagai sumber informasi, sehingga melatih keterampilan membaca pemahaman mereka. Proses mencari solusi untuk masalah tersebut mengharuskan murid untuk membaca secara kritis dan analitis, menghubungkan informasi dari berbagai teks dan sumber. Motivasi belajar juga meningkat dalam model *Problem Based Learning* karena murid merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata mereka. Murid memiliki rasa tanggung jawab untuk menemukan solusi, yang memberikan makna lebih dalam pembelajaran mereka.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* juga mendorong murid untuk berpikir kritis karena mereka harus mengevaluasi informasi, menganalisis berbagai perspektif, dan merumuskan solusi yang tepat. Dengan demikian, model *Problem Based Learning* menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menantang, yang mengembangkan keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid. Selain menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* juga akan dibantu menggunakan video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid. Hal ini dikarenakan teknologi digital sebagai media menjadi pusat pembelajaran sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran berjalan dengan baik. Salah satu media teknologi informasi dan komunikasi yang mampu menjangkau dan paling populer di kalangan masyarakat luas adalah media video. Video juga merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Dengan adanya dua unsur tersebut diharapkan murid mampu menerima, memahami, dan mengingat pesan pembelajaran (Yuanta, 2020).

Video pembelajaran diartikan sebagai suatu alat atau media pembelajaran yang melibatkan pengelihatn dan pendengaran dalam satu proses sekaligus. Video pembelajaran sebagai salah satu media audio-visual telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid (Mayer, 2001). Teori multimedia pembelajaran dari Mayer, yang menjelaskan

bahwa kombinasi elemen visual dan audio dalam video dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan lebih baik. Video pembelajaran memberikan gambaran visual yang mendalam, meningkatkan pemahaman melalui saluran indera ganda, yaitu penglihatan dan pendengaran.

Salah satu jenis video pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran berbasis Problem Based Learning adalah video naratif atau video storytelling. Video naratif merupakan media audio-visual yang menyajikan informasi atau materi pembelajaran dalam bentuk alur cerita, baik berupa kisah nyata, fiksi, maupun penggabungan keduanya. Video jenis ini mampu menghadirkan situasi yang kontekstual dan menarik secara emosional, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami isi materi serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.. Selain itu, cerita yang dikemas dalam bentuk visual dan audio yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Video tersebut digunakan sebagai pemicu masalah (problem trigger) pada tahap awal pembelajaran, yang kemudian mendorong siswa untuk bertanya, berdiskusi, serta menyelidiki permasalahan yang disajikan dalam cerita. Dengan demikian, integrasi antara model PBL dan video naratif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh (Rivani & Irsan, 2024), hasil dari penelitian ini dalam proses pembelajaran model *Problem Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 117867 Belongkut. Penelitian yang dilakukan oleh (Elsa Guslia Meri & Mustika, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dan motivasi belajar siswa memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL), baik dengan maupun tanpa bantuan video pembelajaran, memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Misalnya, penelitian Rivani & Irsan (2024) membuktikan bahwa PBL berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas II SD dalam konteks umum. Sementara itu, (Elsa Guslia Meri & Mustika, (2022) menemukan bahwa model *Problem Based Learning* dan motivasi belajar siswa memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA.. Namun demikian, masih sangat terbatas penelitian yang secara khusus menyoroti pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman, terutama pada siswa kelas IV sekolah dasar. Padahal, keterampilan membaca pemahaman merupakan kemampuan

dasar yang sangat penting dalam menunjang pembelajaran lintas mata pelajaran, serta sangat erat kaitannya dengan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji secara khusus pengaruh model PBL berbantuan video terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada penerapan model Problem Based Learning dengan bantuan media video pembelajaran dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian sebelumnya banyak menggunakan model Problem Based Learning namun tidak menggunakan media pembelajaran, Jadi penelitian ini menawarkan pendekatan yang belum banyak dieksplorasi, yaitu menggabungkan keaktifan siswa dalam memecahkan masalah (melalui PBL) dengan kekuatan visual dan audio dari video pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis masalah yang didukung media digital pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengkaji melalui penelitian eksperimen yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Video

Pembelajaran Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman, dan Motivasi Belajar Murid Kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap motivasi belajar murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap

keterampilan membaca pemahaman murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso.

2. Untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap motivasi belajar murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai teori-teori dari media dan model dan memperkaya khazanah keilmuan terkhusus untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Secara Praktis

Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi murid, guru, sekolah, dan peneliti.

a. Bagi Murid

Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid karena dengan menggunakan *Problem Based Learning* murid bisa menyerap materi pelajaran dengan maksimal, Menjadikan

suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga murid merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi bahan acuan untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan tentang pemanfaatan media dan model dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD sehingga mampu menghasilkan *out put* yang berprestasi dalam bidangnya. Sebagai bahan pertimbangan bagi pemerintah yang menaungi bidang pendidikan untuk ikut membantu dalam menyediakan ataupun memperbanyak media terkhusus media pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi para guru lain dalam mengajarkan materi, meningkatkan keterampilan guru menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL), Memberikan sumbangan yang baru terhadap kelangsungan kelancaran kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan lancar.

d. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, diharapkan mampu menambah wawasan mengenai model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran yang dapat meningkat keterampilan peneliti serta menjadi pedoman dan rujukan untuk peneliti selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan murid tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Menurut Atmazaki, mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar murid memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Ali, 2020).

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang mencakup empat keterampilan berbahasa dan keterampilan bersastra. Keterampilan berbahasa meliputi empat segi antara lain:

menyimak, berbicara, menulis, membaca. Setiap keterampilan memiliki hubungan saling terkait. Menyimak dan berbicara berkaitan dengan bahasa lisan, sedangkan membaca dan menulis berkaitan dengan bahasa tulis. Keterampilan tersebut dipelajari dan digunakan secara terpadu selama proses pembelajaran di kelas (Norah Faistah et al., 2023).

Tujuan Pembelajaran bahasa Indonesia adalah belajar berkomunikasi dan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaannya. Adapun tujuan pengajaran bahasa Indonesia dapat ditemukan dalam berbagai dokumen. Permendiknas 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, diarahkan seperti: 1) Sarana pembinaan kesatuan dan kesatuan bangsa. 2) Sarana meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. 4) Sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Indonesia yang baik untuk berbagai keperluan menyangkut berbagai masalah. 5) Sarana pemahaman beragam budaya Indonesia melalui kesusatraan Indonesia (Kurniadi, 2024).

2. Keterampilan Membaca Pemahaman

a. Pengertian Membaca

Menurut Tarigan (2015:7) menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis (A. Wulandari & Nurhayati, 2024). Membaca merupakan interaksi antara pembaca dan penulis. Interaksi antara pembaca dengan penulis bersifat komunikatif, bukan interaksi yang bersifat langsung. Komunikasi antara pembaca dan penulis akan terjalin baik apabila pembaca mempunyai kemampuan membaca yang baik pula (Sartika, 2022).

b. Membaca Pemahaman

1) Pengertian Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman merupakan keterampilan membaca yang berada pada urutan yang lebih tinggi. Membaca pemahaman adalah membaca secara kognitif (membaca untuk memahami). Pada membaca pemahaman, pembaca dituntut mampu memahami isi bacaan (Dalman, 2013:87). Artinya pada saat membaca seseorang melakukan proses penggalian pesan dari teks. Kemudian dengan berinteraksi dengan makna yang terdapat di dalam teks tersebut, pembaca membuat dan menguji hipotesis. Hasil

dari pengujian hipotesis tersebut dapat dijadikan dasar untuk menarik kesimpulan mengenai pesan yang disampaikan oleh penulis.

Membaca pemahaman pada hakikatnya adalah suatu kegiatan untuk memperoleh informasi bacaan yang baik yang tersirat maupun tersurat dalam bentuk pemahaman dan kemampuan seseorang dalam mengkonstruksi pesan yang terdapat pada teks yang dibaca agar mengerti ide pokok, detail penting, dan seluruh pengertian serta mengingat bahan yang dibacanya.

2) Prinsip-prinsip Membaca Pemahaman

Prinsip-prinsip yang paling mempengaruhi pemahaman membaca sebagaimana adalah: (a) Pemahaman merupakan proses konstruktivis sosial; (b) Keseimbangan kemahiraksaraan adalah kerangka kerja kurikulum yang membantu perkembangan pemahaman; (c) Guru membaca yang profesional (unggul) mempengaruhi belajar siswa; (d) Pembaca yang baik memegang peranan yang strategis dan berperan aktif dalam proses membaca; (e) Membaca hendaknya terjadi dalam konteks yang bermakna; (f) Murid menemukan manfaat membaca yang berasal dari berbagai teks pada berbagai tingkat kelas; (g) Perkembangan kosakata dan pembelajaran mempengaruhi

pemahaman membaca; (h) Pengikutsertaan adalah suatu faktor kunci pada proses pemahaman; (i) Strategi dan keterampilan membaca bisa diajarkan; dan (j) Asesmen yang dinamis menginformasikan pembelajaran membaca pemahaman (Musnar Indra Daulay, 2021).

3) Faktor-Faktor Keterampilan Membaca Pemahaman

Faktor yang mempengaruhi keterampilan membaca pemahaman ada dua, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri dan faktor yang berasal dari luar. Faktor-faktor yang berada dalam diri pembaca meliputi kemampuan linguistik (kebahasan), minat, motivasi, dan kumpulan kemampuan membaca (seberapa baik pembaca dapat membaca). Sementara, faktor-faktor di luar pembaca dibedakan menjadi dua kategori yaitu unsur-unsur bacaan dan lingkungan membaca. Unsur-unsur bacaan meliputi kebahasaan teks dan organisasi teks. Kualitas lingkungan membaca meliputi persiapan guru sebelum, pada saat, atau suasana umum penyelesaian tugas. Semua faktor ini tidak saling terpisah, tetapi saling berhubungan (Musnar Indra Daulay, 2021).

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar menurut Sardiman (2018:75) adalah “Keseluruhan daya penggerak di dalam diri murid yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”. Motivasi belajar artinya dorongan dari diri murid untuk mencapai tujuan belajar, misalnya pemahaman materi atau pengembangan belajar. Dengan adanya motivasi, murid akan senantiasa semangat untuk terus belajar tanpa ada paksaan dari pihak manapun (Nafisah Nafisah et al., 2024).

Motivasi inilah yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan. Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan insiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Tinggi rendah motivasi belajar dapat terlihat dari sikap yang ditunjukkan siswa pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar seperti minat, semangat, tanggung jawab, rasa senang dalam mengerjakan tugas dan reaksi yang ditunjukkan murid terhadap stimulus yang diberikan guru.

Motivasi penting pada pembelajaran karena menjadi salah satu faktor penyebab seseorang belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di

dalam diri murid yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa murid yang tidak memiliki motivasi belajar, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar pada diri murid tersebut (Hartatik, 2022).

Motivasi belajar yang memadai akan mendorong murid berperilaku aktif untuk berprestasi dalam kelas, tetapi motivasi yang terlalu kuat justru dapat berpengaruh negatif terhadap keefektifan usaha belajar murid. Pentingnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran menuntut guru untuk dapat berperan dalam merancang pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar murid dan tentunya dapat menciptakan suasana pada saat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik minat murid (F. Wulandari & Koeswanti, 2021).

Adapun indikator dari motivasi menurut (Uno, 2014) adalah sebagai berikut: 1) Terdapat keinginan untuk berhasil, 2) Memiliki dorongan untuk belajar, 3) Punya harapan serta cita-cita, 4) Menghargai proses pembelajaran, 5) Terdapat hal yang menarik saat pembelajaran, 6) Terdapat lingkungan belajar yang kondusif untuk murid belajar. Guru diwajibkan mampu mendesain pembelajaran yang menarik, memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dalam pembelajaran, menginspirasi, menggembirakan, memberi tantangan, serta menggugah motivasi

murid saat proses belajar mengajar berlangsung (Kemendikbud, 2016) (Subagio et al., 2021).

4. Model Pembelajaran

Definisi Model Pembelajaran secara umum adalah suatu cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Menurut bapak Abidan Harahap.M.A. "Pada dasarnya desain instruksional adalah bagaimana mendesain pembelajaran KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) guru dengan siswa dengan baik artinya upaya guru agar murid tersebut untuk dapat memahami materi yang disampaikan dan KBM tersebut terlaksana dengan baik dan nyaman (Magdalena et al., 2020).

Dalam sebuah model pembelajaran telah menggambarkan penggunaan sebuah metode, strategi atau pendekatan. Sehingga dapat juga dikatakan bahwa model pembelajaran merupakan konsep umum sebuah kegiatan pembelajaran, atau sebuah model pembelajaran merupakan bungkus dari penggunaan metode, strategi dan pendekatan. Sejalan dengan hal tersebut Trianto mengemukakan bahwa istilah model mencakup pendekatan suatu model yang luas dan menyeluruh, hal ini menunjukan bahwa model lebih umum dibandingkan dengan konsep pendekatan.

5. Model Problem Based Learning (PBL)

a. Pengertian *Model Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem-based Learning*) merupakan salah satu model yang tepat dikembangkan dalam pembelajaran teknologi untuk merespon isu-isu peningkatan kualitas pembelajaran teknologi dan antisipasi perubahan-perubahan yang terjadi di dunia kerja. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah strategi pembelajaran yang “menggerakkan” siswa belajar secara aktif memecahkan masalah yang kompleks dalam situasi realistik.

Problem Based Learning dapat digunakan untuk pembelajaran di tingkat mata pelajaran, unit mapel elajaran, atau keseluruhan kurikulum. *Problem Based Learning* seringkali dilakukan dalam lingkungan belajar tim dengan penekanan pada kegiatan membangun pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan pengambilan keputusan secara konsensus, dialog dan diskusi, kerjasama tim, manajemen konflik, dan kepemimpinan tim (Aisyah et al., 2022).

Menurut Erna Tutik Yustiani (2011: 8) *Problem Basec Leraning* adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada penyelesaian masalah (*problem solving*) dan dikembangkan dengan memanfaatkan teori-teori dari John Dewey. Menurut Arends *Problem Based Learning* (PBL) yaitu

merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan derajat berfikir ketingkat lebih tinggi dan berorientasi pada masalah (Hartata, 2020).

Menurut (Aryanti, 2020), *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar, dengan membangun cara berpikir kritis dan terampil dalam pemecahan masalah, serta mengonstruksi pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Sedangkan menurut Kristyanawati *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu strategi pengajaran yang digunakan oleh guru dengan melibatkan murid dalam memecahkan suatu masalah.

Dari beberapa teori tersebut di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) mempunyai pengertian membantu murid untuk mengembangkan ketrampilan berfikir dan ketrampilan mengatasi masalah, mempelajari peran-peran orang dewasa dan menjadikan pelajar yang mandiri.

Menurut (Saryogo, 2016) berpendapat bahwa model pembelajaran ini digunakan untuk merangsang berfikir tingkat tinggi murid dalam situasi berorientasi masalah yang bermakna, sehingga dapat memberikan kemudahan kepada murid untuk

melakukan penyelidikan dan analisis. Pembelajaran berdasarkan masalah berguna untuk membantu murid untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kreatif dan bekerja sama dengan temannya untuk memecahkan masalah (I & Firdaus, 2023).

Model *Problem Based Learning* bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai suatu yang harus dipelajari murid. Dengan model *Problem Based Learning* diharapkan murid mendapatkan lebih banyak kecakapan daripada pengetahuan yang dihafal. Mulai dari kecakapan memecahkan masalah, kecakapan berpikir kritis, kecakapan bekerja dalam kelompok, kecakapan interpersonal dan komunikasi, serta kecakapan pencarian dan pengolahan informasi. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa dalam *Problem Based Learning* pembelajarannya lebih mengutamakan proses belajar, dimana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu murid, mencapai keterampilan mengarahkan diri. Guru dalam model ini berperan sebagai penyaji masalah, penanya, mengadakan dialog, membantu menemukan masalah, dan pemberi fasilitas pembelajaran. Selain itu, guru memberikan dukungan yang dapat meningkatkan pertumbuhan inkuiri dan intelektual siswa (Hotimah, 2020).

b. Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Arends, karakteristik dari model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Masalah yang diajukan berupa permasalahan pada kehidupan dunia nyata sehingga murid dapat membuat pertanyaan terkait masalah dan menemukan berbagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan.
- 2) Pembelajaran memiliki keterkaitan antar disiplin sehingga murid dapat menyelesaikan permasalahan dari berbagai sudut pandang mata pelajaran.
- 3) Pembelajaran yang dilakukan murid bersifat penyelidikan autentik dan sesuai dengan metode ilmiah.
- 4) Produk yang dihasilkan dapat berupa karya nyata atau peragaan dari masalah yang dipecahkan untuk dipublikasikan oleh murid.
- 5) Peserta didik bekerjasama dan saling memberi motivasi terkait masalah yang dipecahkan sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa (Ardianti et al., 2021).

c. Ciri-Ciri Model *Problem Based Learning*

Menurut Sutirman, adapun ciri ciri model *problem based learning* antara lain:

- 1) Guru harus menerapkan pengajaran yang menitikberatkan pada murid suatu kerangka dukungan untuk memperkaya inkuiri dan dan pertumbuhan intelektual murid.
- 2) Peran guru dalam pembelajaran berbasis masalah adalah menyodorkan suatu permasalahan, dan memfasilitasi penyelidikan murid serta mendukung pembelajaran murid.
- 3) Guru harus menciptakan lingkungan kelas yang mendukung agar terjadi pembagian ide secara terbuka, tulus dan jujur.
- 4) Meskipun sulit tetapi ketrampilan berpikir berpikir tingkat tinggi tetap harus diajarkan (Yunda Assyuro Hanun & Akhmad Asyari, 2023).

d. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Secara rinci Langkah-langkah dalam pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* menurut (Nurdyansyah & Fahyuni) yaitu:

- 1) Tahap 1: Orientasi murid pada masalah

Guru memberi pemahaman dari tujuan pembelajaran yang akan dicapai secara jelas dan lugas, memberi motivasi terhadap pelajaran, dan menjelaskan yang akan diharapkan untuk dilakukan murid. Guru memberikan penjelasan kepada

mereka tentang proses dan langkah pembelajaran ini secara terperinci.

2) Tahap 2: Mengorganisasikan murid untuk belajar

Pembelajaran ini membutuhkan pengembangan keterampilan murid. Oleh karena itu, mereka juga mendapatkan bantuan untuk merencanakan penyelidikan mereka dan merampungkan tugas-tugas pelaporan.

3) Tahap 3: Membimbing penyelidikan individual/kelompok

Membimbing proses penyelidikan dapat juga dilakukan secara mandiri perorangan maupun secara bersama kelompok. Guru mendorong murid untuk menciptakan dan mengelurkan ide-ide sehingga dapat menyelesaikan masalah tersebut.

4) Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru meminta beberapa kelompok/individual untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah dan membantu murid yang mengalami kesulitan. Kegiatan ini berguna untuk mengetahui hasil pemahaman dan penguasaan murid terhadap masalah yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

5) Tahap 5: menganalisis dan mengevaluasi pada proses pemecahan masalah

Guru membantu murid menganalisis dan mengevaluasi proses berpikir mereka, di samping itu keterampilan identifikasi dan keterampilan intelegensi yang mereka miliki. Selama tahap ini, guru meminta murid untuk melakukan dan membangun kembali pemikiran dan aktifitas mereka selama tahap-tahap pembelajaran yang telah dilewatinya (Fitriani, 2023).

e. Kelebihan dan Keuntungan Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* sendiri memiliki beberapa keuntungan dalam penerapannya. Menurut Trianto (2007) setidaknya terdapat tiga manfaat dari penerapan PBL, diantaranya:

- 1) Dapat membantu murid dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan suatu masalah, dan meningkatkan kemampuan intelektual.
- 2) Dapat membantu murid belajar untuk belajar bekerja sama.
- 3) Membantu murid untuk melatih kemampuan berargumentasi berdasarkan bukti yang valid.

Jones (2006) juga menyebutkan beberapa keuntungan menerapkan *Problem Based Learning*, seperti:

- 1) Meningkatkan kemampuan leadership, kerja tim, komunikasi, serta pemecahan masalah.
- 2) Memfokuskan pembelajaran pada informasi inti yang relevan.
- 3) Memfasilitasi murid agar bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri.
- 4) Mendorong pendekatan pembelajaran yang lebih dalam dengan memaksa murid mencari dan berinteraksi dengan informasi diberbagai tingkatan.
- 5) Meningkatkan motivasi belajar dengan menfokuskan pada pembelajaran kehidupan nyata yang didukung dengan berbagai media pembelajaran (Ariyanto et al., 2020).

Model *problem based learning* juga memiliki kekurangan. Menurut Akinoğlu dan Tandoğan (2007) dalam artikel ilmiahnya menyebutkan bahwa PBL memiliki 6 kelemahan yang perlu diperhatikan oleh guru dalam penerapannya. Kelemahan PBL tersebut diantaranya: (1) penerapan model ini membutuhkan waktu yang cukup lama; (2) terdapat kelompok yang cepat dan lambat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru; (3) terdapat kesulitan dalam menerapkan PBL dikarenakan kemampuan siswa yang berbeda-beda; (4) penerapan model ini

membutuhkan peralatan yang banyak dan cukup rumit; dan (5) akan sulit memberikan penilaian pada masing-masing siswa (Ariyanto et al., 2020).

6. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Media audio visual (video) adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung. Media audio visual merupakan jenis media yang tidak saja mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan sebagainya. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Munadi dalam bukunya *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (2013: 56) mengenai media audio visual yaitu media yang melibatkan dua indera sekaligus dalam satu proses, yaitu indera penglihatan dan indera pendengaran (Ratnawati et al., 2022).

Berkembangnya teknologi muncullah berbagai macam bahan ajar baru yang semakin canggih, mulai dari bentuk bahan ajar cetak, lalu bahan ajar audio, hingga bahan ajar audio visual atau video. Arsyad (2013) mengemukakan bahwa pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata

atau simbol-simbol yang serupa. Video merupakan gambar yang bergerak dan disertai oleh suara. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak dengan suara yang sesuai dengan isi gambar tersebut. Peran video adalah sebagai penyaji informasi (Yuanta, 2020).

Media video pembelajaran memiliki keunggulan dibanding dengan media yang lain, karena media video pembelajaran mampu memperjelas sajian ide dan mengilustrasikannya agar murid tidak mudah lupa pada materi pembelajaran, penggunaan media video pembelajaran juga dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran secara praktis dan asik. Hal itu akan membuat minat murid sangat tinggi dan membuat proses pembelajaran menjadi kondusif, serta peserta didik lebih aktif dan kemampuan berfikir kritis pun akan meningkat (Soima et al., 2021).

b. Tujuan Menggunakan Video Pembelajaran

Tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif dan psikomotor:

1) Tujuan Kognitif

- a) Mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.

- b) Mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- c) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

2) Tujuan Afektif

Tujuan efektif video yaitu dengan menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi

3) Tujuan Psikomotor

- a) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh ketrampilan yang menyangkut gerak. Gerakan bisa diperlambat maupun dipercepat.
- b) Melalui media murid langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mencoba ketrampilan yang menyangkut gerakan tadi (Yuanta, 2020).

c. PBL Berbantuan Video Pembelajaran

Baihaqi (2017), menyebutkan bahwa PBL merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah atau kasus riil di kehidupan sehari-hari sebagai suatu konteks bagi murid untuk belajar tentang cara berfikir kritis dan terampil

dalam memecahkan sebuah masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dari materi pembelajaran yang disampaikan. Model *problem based learning* akan dibantu dengan penggunaan media video dalam proses pembelajaran agar dapat membantu guru dalam memberikan masalah-masalah nyata di dalam kelas. Media video pembelajaran diartikan sebagai suatu alat atau media pembelajaran yang melibatkan pengelihatn dan pendengaran dalam satu proses sekaligus (Soima et al., 2021).

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media Video Pembelajaran dapat menarik perhatian murid dan murid menjadi lebih aktif serta dapat disimpan dimemori mereka (*long-term memory*). Suparno sebagaimana dikutip (Shoimin, 2014, h. 167) mengatakan bahwa “Mendidik tidak sekedar mentransfer pengetahuan dari pendidik ke peserta didik”. Peran pendidik dalam proses pembelajaran ini lebih menuju sebagai mediator dan fasilitator. Media Video Pembelajaran ini dapat membangun semangat murid dalam belajar, yang awalnya pasif akan menjadi aktif, murid juga menjadi lebih mudah mengingat pembelajaran yang diberikan, hal ini terlihat dari pembelajaran tersebut murid lebih mampu mengingat pelajaran yang diberikan oleh teman sebayanya (Rivani & Irsan, 2024).

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fitriani, dkk 2024. Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Basec Learning* Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS Murid Kelas V Gugus I Kecamatan Panakukang Kota Makassar”. Tesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa signifikansi pengaruh model *Problem based learning* berbantuan video pembelajaran terhadap Motivasi belajar; Kemampuan berpikir kritis, juga; Hasil belajar siswa SD kelas V Gugus I Kecamatan Panakkukang, Kota Makassar. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaanya adalah sama-sama meneliti aspek motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis serta dan sama-sama menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran. Kemudian perbedaanya adalah mata pelajaran yang diteliti peneliti terdahulu adalah IPS, sedangkan mata pelajaran yang akan diteliti peneliti yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia. Serta kelas yang akan dilakukan peneliti adalah kelas IV (Fitriani et al., 2024).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Wita Laila Rivani dan Irsan, 2024. Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Tema II SDN 117867 Belongkut”. Jurnal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 117867 Belongkut. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaanya adalah sama-sama menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran. Kemudian perbedaanya adalah aspek yang diteliti penelitian terdahulu adalah hasil belajar, sedangkan aspek yang akan diteliti peneliti yaitu keterampilan berpikir pemahaman dan motivasi belajar. Serta kelas yang akan dilakukan peneliti adalah kelas IV (Rivani & Irsan, 2024).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Wahdah, dkk 2024. Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Jurnal .Hasil penelitian ini menunjukan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan kognitif siswa sekolah dasar. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaanya adalah sama-sama menggunakan model *Problem Based Learning* kemudian perbedaanya adalah aspek yang diteliti oleh peneliti terdahulu adalah hasil belajar (Soima et al., 2021).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ambarwati dan Meyta Dwi Kurniasih, 2021. Dalam penelitiannya “Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa”. Jurnal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media YouTube memberikan pengaruh terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaanya adalah sama-sama menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran. Kemudian perbedaanya adalah aspek yang diteliti penelitian terdahulu adalah kemampuan literasi numerasi siswa, sedangkan aspek yang akan diteliti peneliti yaitu keterampilan berpikir pemahaman dan motivasi belajar (Ambarwati & Kurniasih, 2021).
5. Penelitian yang dilakukan oleh Elsa Triandika, dkk 2023. Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Jurnal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PBL dan motivasi belajar siswa memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA. Persamaanya adalah sama-sama menggunakan model *Problem Based Learning*, serta sama-sama meneiliti aspek motivasi belajar. Kemudian perbedaanya

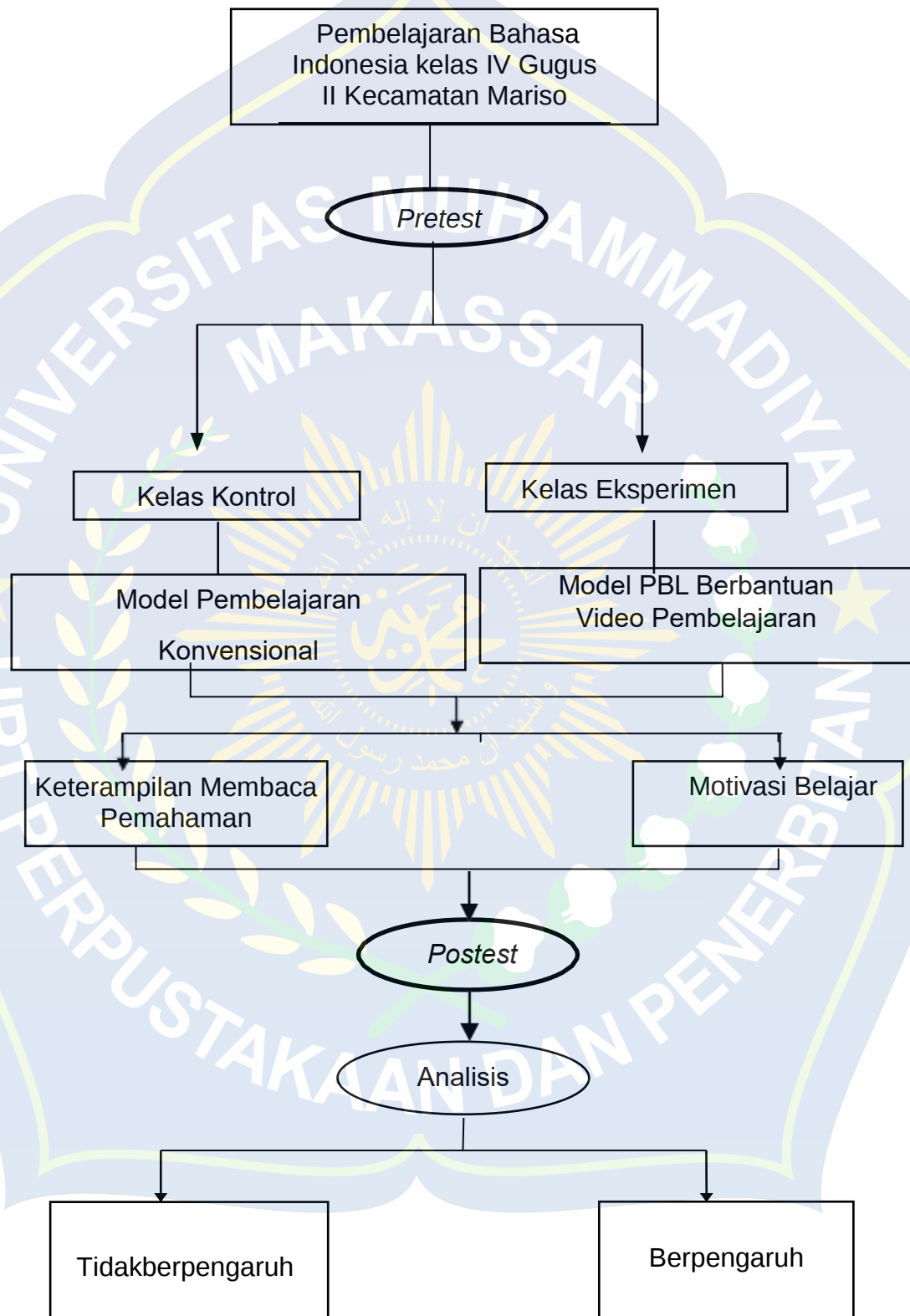
adalah mata pelajaran yang diteliti peneliti terdahulu adalah IPA, sedangkan mata pelajaran yang akan diteliti peneliti adalah mata pelajaran bahasa indonesia, kemudian kelas yang diteliti peneliti terdahulu adalah kelas V, sedangkan kelas yang akan diteliti peneliti adalah kelas IV (Triandika et al., 2023).

C. Kerangka Pikir

Penelitian ini mengkaji tentang pembelajaran bahasa indonesia kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso. Dalam mengumpulkan data dilakukan *pretest* yang terdiri atas kelas kontrol dan kelas eksperimen. Implementasi dilakukan dengan model pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol dan model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran untuk kelas eksperimen.

Model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid. Setelah mengumpulkan 2 data ini maka akan dilakukan *posttest* kemudian dilakukan analisis untuk merumuskan apakah ada pengaruh atau tidak berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada bagan kerangka berpikir dibawah ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir1

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang akan dicapai dan dipercahkan. Hipotesis hanya bersifat dugaan yang mungkin benar atau justru salah. Adapun hipotesis penelitian ini yaitu:

1. Hipotesis 1

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso.

H1: Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso.

2. Hipotesis 2

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap motivasi belajar murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso.

H1: Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap motivasi belajar murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso.

3. Hipotesis 3

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso.

H1: Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Menurut Cresswell (2017) desain *quasi eksperimen* adalah desain penelitian yang menggunakan dua kelas dengan treatment yang beda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang mana responden di dua kelas tersebut ditentukan secara tidak acak. Sehingga, dengan digunakannya metode penelitian desain kuasi eksperimen ini, akan ada dua kelas yang dilakukan penelitian (Maulana & Yarmi, 2024).

2. Desain Penelitian

Adapun desain yang digunakan adalah *pretest-posttest nonequivalent multiple-group design* (Kusuma & Hamidah, 2020).

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O1	T1	O2
Kontrol	O3		O4

Keterangan:

O1 = Pretest pada kelas eksperimen

O2 = Posttest pada kelas eksperimen

O3 = Pretest pada kelas kontrol

O4 = Posttest pada kelas kontrol

X = Perlakuan pada model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV Kecamatan Mariso di SD Inpres Mariso II kelas IV sebagai kelas eksperimen sebanyak 28 murid dan SD Inpres Mariso I kelas IV sebagai kelas kontrol sebanyak 28 murid. Pemilihan tempat ini dikarenakan sekolah tersebut masih menggunakan metode konvensional dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga murid terkadang merasa bosan dalam proses belajar.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan April Tahun Akademik 2025/2026.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiono (2016:215) bahwa populasi adalah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai

kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh murid kelas IV Kecamatan Mariso semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Jumlah populasi terlihat pada tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Jumlah Murid Kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso

No	Nama Sekolah	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	SD Inpres Mariso I	10	18	28
2.	SD Inpres Mariso II	13	15	28
3.	SD Inpres Mariso III	12	12	24
4.	SD Negeri Bontorannu 2	8	10	20

Sumber: Data Adminstrasi SD Mariso Tahun Ajaran 2025/2026

2. Sampel

Sampel adalah suatu faktor yang perlu diperhatikan dalam penelitian yang kita lakukan. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan untuk penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (Irfan, dkk, 2017: 160) menyatakan bahwa *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pengambilan sampel ini mengandalkan pertimbangan-pertimbangan khusus yang dibuat

oleh peneliti sendiri, yaitu berdasarkan karakteristik populasi yang telah diketahui sebelumnya.

Sampel pada penelitian ini untuk kelas eksperimen adalah seluruh murid kelas IV SD Inpres Mariso II yang berjumlah 28 orang dan kelas kontrol adalah murid kelas IV SD Inpres Mariso I berjumlah 28 orang.

Tabel 3. 3 Data Jumlah Sampel

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Murid	Ket
1.	SD Inpres Mariso II	IV	28	Kelas Eksperimen
2.	SD Inpres Mariso I	IV	28	Kelas Kontrol

Sumber Data Administrasi SD Mariso Tahun Ajaran 2025/2026

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, angket, dan tes keterampilan membaca.

a. Observasi

Peneliti akan melakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, dimana peneliti akan menjadi pengamat untuk mengetahui aktivitas belajar siswa

dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Video Pembelajaran.

b. Angket

Peneliti juga mengumpulkan data berupa angket. Angket tersebut berisi tentang informasi murid terkait motivasi belajarnya yang mengalami perubahan setelah mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran. Selanjutnya, data tersebut akan dikumpulkan serta dianalisis untuk menjawab rumusan masalah. Adapun peneliti melakukan pengukuran pada teknik angket menggunakan skala likert. Pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala linkert.

c. Tes

Peneliti mengumpulkan data dengan teknik tes, dimana peneliti akan melakukan tes baik pretest maupun posttest kepada murid yang berhubungan dengan fokus penelitian. Pengumpulan data hasil tes dimaksudkan untuk mengukur dan mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman murid. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1) Tes awal (pretest)

Peneliti melakukan tes awal sebelum pemberian *treatment*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh murid sebelum penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman murid.

2) Tes akhir (*posttest*)

Setelah pemberian *treatment*, peneliti selanjutnya melakukan *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman murid.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variable yang berkarakter dan objektif. Instrumen penelitian disebut juga alat pengumpul data. Arikunto menyatakan instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatannya untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Jenis-jenis instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

a. Lembar Observasi

Lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran bertujuan untuk mengetahui seberapa baik keterlaksanaan model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Butir-butir instrumen mengacu pada langkah-langkah pembelajaran yang disesuaikan dengan modul ajar. Pengamatan dilakukan sejak kegiatan awal hingga kegiatan akhir.

b. Lembar Angket

Lembar Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi pernyataan ataupun pertanyaan bersifat tertulis kepada responden untuk mendapatkan informasi. Dalam penelitian ini kuiseoner yang digunakan adalah untuk mengukur motivasi belajar murid.

Tabel 3. 4 Skala Likert

Jawaban	GradasiPositif	GradasiNegatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
TidakPernah	1	4

Sumber:Ariyani,B.,&Kristin,F.(2021)

Tabel 3. 5 Kategori Motivasi Belajar

Skor	Kategori
0– 59	Sangat kurang
60– 69	Kurang
70– 79	Sedang
80– 89	Baik
90 – 100	Sangat baik

Sumber: Kemendikbud 2016

c. Lembar Tes

Untuk mengetahui tingkat pemahaman murid serta mengukur keterampilan membaca pemahaman murid maka instrument yang digunakan adalah pemberian soal tes. Tes Keterampilan Membaca berupa soal pilihan ganda.

Tabel 3. 6 Kategori Keterampilan Membaca Pemahaman

IntervalNilai	Kategori
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
70-79	Cukup
<69	Kurang

Sumber: Kemendikbud 2016

3. Defenisi Operasional dan Pengukuran Variabel Penelitian

a. Definisi Operasional

- 1) Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pelajaran yang berpusat pada kegiatan murid untuk dapat memahami sebuah prinsip dan konsep dengan berbasis masalah kemudian mencari solusi yang tepat untuk melatih keterampilan, pengetahuan serta kompetensi sikap dan menghasilkan sebuah produk.
- 2) Video pembelajaran adalah sebuah penggabungan antara media visual dan media audio yang dapat bergerak sesuai alur yang ditentukan.

3) Keterampilan membaca pemahaman adalah kemampuan untuk memahami, mengingat, membedakan, menganalisis, dan menilai bacaan. Keterampilan ini penting untuk dikuasai agar dapat menyerap informasi dan memperoleh makna dari teks yang dibaca.

4) Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang menimbulkan semangat untuk melakukan kegiatan belajar atau dengan kata lain semangat dalam mengikuti proses belajar.

4. Pengukuran Variable

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu:

- a. Variabel *independent* (variabel bebas) yang dikategorikan dengan X, yaitu variabel yang mempengaruhi variabel terikat, adapun variabel *independent* dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran.
- b. Variabel *dependent* (variabel terikat) atau dikategorikan dengan Y, variabel ini adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel *independent* (variabel bebas). Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid.

Tabel 3. 7 Teori yang Digunakan

No	Teori	Prinsip Utama	Indikator
1	Teori konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky	Menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya.	Indikator model pembelajaran <i>PPProblem Based Learning</i> terdiri dari: 1) Siswa sebagai subjek aktif dalam belajar. 2) Pembelajaran berpusat pada masalah nyata (kontekstual). 3) Proses kolaboratif dan social.
2	Teori multimedia pembelajaran dari Mayer	Menjelaskan bahwa kombinasi elemen visual dan audio dalam video dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan lebih baik...	Indikator teori multimedia pembelajaran terdiri dari: 1) Video menyajikan informasi menggunakan kombinasi visual (gambar/animasi) dan verbal (narasi/suara). 2) Video mendorong siswa untuk aktif berpikir, misalnya melalui pertanyaan reflektif, jeda untuk berpikir, atau kuis interaktif.
3	Teori Membaca Pemahaman Menurut Aji (dalam Cahyono, 2014)	kemampuan membaca pemahaman adalah kemampuan untuk memahami isi teks secara menyeluruh, baik secara eksplisit maupun implisit.	Indikator dari keterampilan membaca pemahaman terdiri dari: 1) Kemampuan siswa dalam menangkap isi bacaan 2) Kemampuan siswa dalam menginterpretasikan isi bacaan 3) Kemampuan siswa

			dalam menyimpulkan isi bacaan 4) Kemampuan siswa dalam menilai isi bacaan.
4.	Teori Motivasi Belajar Menurut Santrock	Menurut John W. Santrock, motivasi belajar adalah proses yang memberi energi, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku individu untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi dapat berasal dari dalam diri siswa (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik).	Indikator dari motivasi belajar terdiri dari: intrinsik: • Adanya hasrat dan keinginan berhasil • Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar • Adanya harapan dan cita-cita dimasa depan Ekstrinsik: • Adanya keinginan yang menarik dalam belajar. • Adanya penghargaan dalam belajar. • Lingkungan belajar yang kondusif.

5. Teknik Analisis Data

a. Analisis Statistik

Menurut Sugiyono (2017: 147) menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Alamsah, 2023). Analisis data yang dilakukan meliputi pengolahan data terhadap hasil tes baik *pretest* maupun *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes tersebut digunakan untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid pada setiap peserta didik setelah mendapatkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran. Tujuan dari *pretest* adalah untuk melihat kemampuan awal dari kedua kelas apakah sama atau berbeda. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk melihat kemampuan dari kedua kelas setelah diberikan perlakuan.

b. Analisis Statistik Inferensial

Statistika inferensial adalah teknik statistika yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik statistika ini dimaksudkan untuk menguji hipotesisnya. Sebelum menguji hipotesis penelitian dilakukan uji prasyarat data meliputi uji normalitas dan uji homogenitas data.

c. Uji normalitas.

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji data keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar, murid dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Data ketentuan uji normalitas adalah:

Jika nilai Signifikansi (Sig.), $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal.

Jika nilai Signifikansi (Sig.), $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

d. Uji Homogenitas.

Uji homogenitas yang digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelas yang digunakan sebagai objek penelitian memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan Uji Levene pada software SPSS v 25 for windows. Data dikatakan homogen jika pada output Uji Levene > nilai tabel, atau harga koefisien Sig > dari nilai alpha yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Sebaliknya jika Uji Levene < nilai tabel, atau harga koefisien Sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen.

e. Uji Hipotesis

Uji ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan atau kesamaan dua rata-rata dari data pretest dan posttest. Jika kedua data berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan uji-t (uji independent sample t-test). Jika kedua data berdistribusi normal tetapi tidak homogen, maka dilakukan uji-t dengan asumsi varians tidak sama (uji independent sample t-test dengan equal varians not assumed). Jika salah satu atau kedua data tidak berdistribusi normal, maka dilakukan analisis menggunakan One-way Multivariate Analysis of Variance (One-way MANOVA) melalui SPSS 25 untuk menganalisis data yang ada.

H0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran Terhadap Keterampilan membaca pemahaman murid.

H1 : Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Problem Based learning* berbantuan video pembelajaran Terhadap Keterampilan membaca pemahaman murid.

Hipotesis yang diujikan untuk variabel dependen motivasi belajar sebagai berikut:

H0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran Terhadap Motivasi belajar murid.

H2 : Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap motivasi belajar murid.

H0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman dan Motivasi belajar murid.

H3 : Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman dan Motivasi belajar murid.

Kriteria pengujian menggunakan angka signifikansi berikut ini:

- 1) Jika angka signifikansi (Sig) lebih dari 0,05, maka H0 diterima
- 2) Jika angka signifikansi (Sig) kurang dari 0,05, maka H0 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga variable. Variable bebas yaitu Model pembelajaran *Problem Based Learning* dan variable terikat yaitu keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar. Penelitian dilakukan di kelas IV SD Inpres Mariso 1 dan SD Inpres Mariso II yang terdiri dari tiga rumusan masalah diantaranya a) Apakah terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso b) Apakah terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan video pembelajaran terhadap motivasi belajar murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso c) Apakah terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso. Jumlah responden dalam penelitian yaitu 56 murid, yakni 28 murid dari kelas eksperimen, kelas IV SD Inpres Mariso II dan 28 murid dari kelas control, kelas IV SD Inpres Mariso I.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen sebanyak 6 kali pertemuan, begitupun dengan kelas control sebanyak 6x pertemuan. Pre-test dilakukan untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar awal siswa sebelum diterapkan sebuah perlakuan (treatment), sedangkan post-

test dilakukan untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya sebuah perlakuan (treatment).

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Murid.

Untuk memperoleh hasil analisis tentang Kemampuan Membaca Pemahaman Murid sebelum diberikan treatment model *problem based learning* berbantuan video pembelajaran diperoleh hasil tes yang telah diberikan kepada siswa berjumlah 28 murid.

1) Data *Pre-test* dan *Posttest* Keterampilan Membaca Pemahaman Murid Kelas Eksperimen.

Pelaksanaan *Pre-test* dan *Posttest* pada Kelas eksperimen dilakukan dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 28 siswa. Kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan video pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum menggunakan model *problem based learning* berbantuan video pembelajaran. Setelah data *Pre-test* diperoleh, data kemudian diolah dengan

menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 25. Data hasil *Pre-test* Kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 1 Pre-test dan Post-test Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Eksperimen

		Statistics	
		Pretest Kemampuan	Postets Kemampuan
		Membaca Pemahaman	Membaca Pemahaman
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		62.14	78.21
Median		60.00	75.00
Std. Deviation		16.467	11.958
Variance		271.164	142.989
Minimum		35	55
Maximum		90	100

Sumber : SPSS Statistic Vesion 25

Berdasarkan tabel 4.1 di atas yang menunjukkan bahwa responden terdiri dari 28 murid. Deskripsi *pretest* dan *postets* keterampilan membaca pemahaman siswa yang meliputi nilai rata-rata (mean) pada *pretest* sebesar 62.14 sedangkan *posttest* 78.21 nilai tengah (median) pada pre test sebesar 60.00 sedangkan post 75.00, 75.00, simpangan baku (standar deviasi) pada pre test sebesar 56 16.467 sedangkan posttest 11.958, nilai terendah (min) pada pretest sebesar 35 sedangkan posttest 55 dan nilai tertinggi (max) pada pretest sebesar 90 sedangkan posttest 100. Distribusi frekuensi Pre-test dan post test keterampilan membaca

pemahaman siswa Kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Distribusi dan Persentase Skor Nilai Pre-test Siswa Kelas Eksperimen
Nilai Pretest Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang	19	67.9	67.9	67.9
	Cukup	5	17.9	17.9	85.7
	Tinggi	4	14.3	14.3	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Sumber : Hasil olah data

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang yaitu 19 siswa, jumlah siswa yang memperoleh kategori cukup 5 siswa, dan jumlah siswa yang memperoleh kategori tinggi 4 siswa. Maka berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca pemahaman siswa pada pretest kelas eksperimen masih rendah.

Tabel 4. 3 Distribusi dan Persentase Skor Nilai Post-test Siswa Kelas Eksperimen
Nilai Posttest Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang	10	35.7	35.7	35.7
	Cukup	9	32.1	32.1	67.9
	Tinggi	4	14.3	14.3	82.1
	Sangat Tinggi	5	17.9	17.9	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang yaitu 10 siswa, jumlah siswa yang memperoleh kategori cukup yaitu 9 siswa, jumlah siswa yang memperoleh kategori tinggi yaitu 4 siswa, dan jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi yaitu 5 siswa. Maka berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki keterampilan membaca pemahaman yang cukup tinggi.

2) Data *Pre-test* dan *Posttest* Keterampilan Membaca Pemahaman Murid Kelas Kontrol.

Pelaksanaan *Pre-test* pada kelas kontrol dilakukan dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 28 siswa. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak menggunakan model problem based learning berbantuan video pembelajaran dalam proses pembelajaran. Setelah data *Pre-test* diperoleh, data kemudian diolah dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 25. Data hasil *Pre-test* Kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4. 4 Pre-test dan Post-test
Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Kontrol**
Statistics

		Pretest Kelas Kontrol	Posttest Kelas Kontrol
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		60.36	75.54
Median		65.00	75.00
Std. Deviation		15.210	9.264
Variance		231.349	85.813
Minimum		25	55
Maximum		80	95

Sumber: SPSS Statistic Vesion 25

Berdasarkan tabel 4.4 diatas yang menunjukkan bahwa responden terdiri dari 28 murid. Deskripsi pretest dan posttes keterampilan membaca pemahaman siswa yang meliputi nilai rata-rata (mean) pada pretest sebesar 60,36 sedangkan posttes 75.54 nilai tengah (median) pada pre test sebesar 65.00 sedangkan posttest sebesar 75.00. Distribusi frekuensi Pre-test dan post est keterampilan membaca pemahaman siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 5 Distribusi dan Persentase Skor
Nilai Pre-test Siswa Kelas Kontrol**

Persentase Nilai Pretest Keterampilan Membaca Pemahaman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang	18	64.3	64.3	64.3
	Cukup	8	28.6	28.6	92.9
	Tinggi	2	7.1	7.1	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Sumber: *Hasil Olah Data*

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang yaitu 18 siswa, jumlah siswa yang memperoleh kategori cukup yaitu 7 siswa, dan jumlah siswa yang memperoleh tinggi yaitu 2 siswa. Maka berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki kemampuan membaca pemahaman kelas control yang masih rendah.

**Tabel 4. 6 Distribusi dan Persentase Skor
Nilai Pos-test Siswa Kelas Kontrol**

Persentase Nilai Postest Keterampilan Membaca Pemahaman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang	6	21.4	21.4	21.4
	Cukup	15	53.6	53.6	75.0
	Tinggi	6	21.4	21.4	96.4
	Sangat Tinggi	1	3.6	3.6	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Sumber: *Hasil Olah Data*

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang yaitu 6 siswa, jumlah siswa yang memperoleh kategori cukup yaitu 15 siswa, jumlah siswa yang memperoleh kategori tinggi yaitu 6 siswa, dan jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi yaitu 1 siswa. Maka berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki kemampuan membaca pemahaman yang cukup.

b. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Murid.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Problem Based Learning (PBL) berbantuan video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan di dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah sampel pada kelas eksperimen 28 siswa, kelas kontrol 28 siswa. Berikut data statistik motivasi belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4. 7 Data Statistik Motivasi Belajar Murid Kelas Eksperimen

Statistics			
		Motivasi Awal	Motivasi Akhir
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		80.96	88.29
Median		82.00	90.00
Std. Deviation		5.357	4.626
Variance		28.702	21.397
Minimum		71	80
Maximum		93	98
Sum		2267	2472

Sumber: SPSS Statistic Vesion 25

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa responden terdiri dari 28 murid. Nilai rata-rata motivasi awal siswa adalah 80,96, dan nilai rata rata motivasi akhir siswa adalah 88,29. Untuk nilai motivasi belajar kelas eksperimen secara keseluruhan motivasi awal 2267 dan motivasi akhir 2472. Selanjutnya dapat dikategorikan dalam persentasi ketercapaian motivasi belajar sebagai berikut. Selanjutnya dapat dikategorikan dalam persentasi ketercapaian motivasi belajar sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Persentasi Kategorisasi Motivasi Belajar Awal Murid Kelas Eksperimen

Motivasi Belajar Awal Kelas Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sedang	12	42.9	42.9	42.9
	Baik	14	50.0	50.0	92.9
	Sangat Baik	2	7.1	7.1	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Tabel 4. 9 Persentasi Kategorisasi Motivasi Belajar Awal Murid Kelas Eksperimen

Motivasi Belajar Akhir Kelas Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	13	46.4	46.4	46.4
	Sangat Baik	15	53.6	53.6	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Data persentasi motivasi belajar murid pada tabel di atas menunjukkan bahwa pada pelaksanaan motivasi awal ada 2 orang murid yang mendapatkan nilai sangat baik dengan persentasi 7%, untuk nilai motivasi baik sebanyak 14 orang dengan persentasi 50%, dan untuk nilai motivasi sedang sebanyak 12 orang murid dengan persentasi 43%. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran dan diberikan motivasi akhir ada sebanyak 15 orang yang mendapatkan nilai motivasi sangat baik dengan persentasi 54%, dan sebanyak 13 orang yang mendapatkan nilai motivasi baik dengan persentasi 46%.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Video Pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar murid.

Tabel 4. 10 Data Statistik Motivasi Belajar Murid Kelas Kontrol

Statistics			
		Pretest Motivasi Belajar	Posttest Motivasi Belajar
		Murid	Murid
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		69.68	86.75
Median		69.50	87.00
Std. Deviation		5.011	4.518
Variance		25.115	20.417
Minimum		60	79
Maximum		81	95
Sum		1951	2429

Sumber: SPSS Statistic Vesion 25

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa responden terdiri dari 28 murid. Nilai rata-rata motivasi awal adalah 69,68, dan nilai rata rata motivasi akhir adalah 86,75. Untuk nilai motivasi belajar kelas kontrol secara keseluruhan motivasi awal 1951 dan motivasi akhir 2429. Selanjutnya dapat dikategorikan dalam persentasi ketercapaian motivasi belajar sebagai berikut.

Tabel 4. 11 Persentasi Kategorisasi Motivasi Belajar Awal Murid Kelas Kontrol

		Motivasi Belajar Awal Kelas Kontrol			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	Kurang	14	50.0	50.0	50.0
	Sedang	13	46.4	46.4	96.4
	Baik	1	3.6	3.6	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Tabel 4. 12 Persentasi Kategorisasi Motivasi Belajar Akhir Murid Kelas Kontrol

		Motivasi Belajar Akhir Kelas Kontrol			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	Sedang	2	7.1	7.1	7.1
	Baik	16	57.1	57.1	64.3
	Sangat Baik	10	35.7	35.7	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan table di atas tentang persentasi kategorisasi pencapaian motivasi belajar murid pada motivasi awal dengan klasifikasi nilai kurang sebanyak 14 orang dengan persentasi 50% , nilai sedang sebanyak 13 orang dengan persentasi 46% dan nilai baik sebanyak 1 orang dengan presentasi 4% . Sedangkan untuk klasifikasi nilai motivasi belajar pada motivasi akhir adalah sebanyak 2 orang memiliki motivasi belajar sedang dengan presentasi 7%, sebanyak 16 orang murid memiliki motivasi belajar yang baik dengan persentasi 57% dan, 10 orang murid yang sedang memiliki motivasi sangat baik dengan persentasi 36%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa respon murid terhadap

motivasi belajar tanpa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaram berkategori sangat baik, akan tetapi persentase di bandingkan dengan kelas eksperimen berbeda 32% dengan perbedaan frekuensi di kategori sangat baik yaitu sebanyak 9 murid.

c. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman dan Motivasi Belajar Murid.

a) Analisis Data Inferensial

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS v25. Uji normalitas dilakukan pada data pre-test dan post-test. Uji normalitas variabel suatu data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$ dan sebaliknya jika nilai signifikasinya kurang dari 0,05 maka distribusi dinyatakan tidak normal. Adapun hasil perhitungan uji normalitas pada penelitian ini terhadap motivasi belajar siswa dan kemampuan pemecahan masalah diperoleh dengan menggunakan program IBM SPSS v25. Hasil perhitungan uji normalitas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini. Selanjutnya dilakukan pengujian normalitas data.

Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov.

Tabel 4. 13 Uji Normalitas Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Kelas Eksperimen	.177	28	.024	.950	28	.202
	Kelas Kontrol	.168	28	.042	.940	28	.108

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 4.13 dapat diperhatikan bahwa nilai Asymp.Sig (2-tailed) pada kelas eksperimen sebesar 0,024 dan pada kelas kontrol sebesar 0,042 sehingga lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data keterampilan membaca pemahaman siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 4. 14 Uji Normalitas Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Motivasi Belajar Kelas		.180	28	.020	.961	28	.374
Eksperimen							
Motivasi Belajar Kelas		.121	28	.200*	.950	28	.198
Kontrol							

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 4.14 dapat diperhatikan bahwa nilai Asymp.Sig (2-tailed) pada kelas eksperimen sebesar 0,020 dan pada kelas kontrol sebesar 0,200 sehingga lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data keterampilan membaca pemahaman siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dari sampel penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau tidak. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka distribusinya tidak homogen. Uji independent sample t-test bisa dilanjutkan apabila homogenitas terpenuhi atau bisa dikatakan bahwa data tersebut homogen.

Tabel 4. 15 Uji Homogenitas Hasil Keterampilan Membaca Pemahaman Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan Membaca Pemahaman	Based on Mean	2.485	1	54	.121
	Based on Median	1.507	1	54	.225
	Based on Median and with adjusted df	1.507	1	49.958	.225
	Based on trimmed mean	2.428	1	54	.125

Berdasarkan hasil analisis data terhadap keterampilan membaca pemahaman diperoleh nilai signifikansi based on mean sebesar 0,125 lebih besar dari 0,05 dengan levance statistic 2.485. Uji Homogenitas dari variabel dependen tersebut memiliki nilai signifikan yang lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut homogen.

Tabel 4. 16 Homogenitas Motivasi Belajar Murid Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Murid	Based on Mean	.009	1	54	.924
	Based on Median	.065	1	54	.800
	Based on Median and with adjusted df	.065	1	46.803	.800
	Based on trimmed mean	.008	1	54	.927

Berdasarkan hasil analisis data terhadap motivasi belajar murid diperoleh nilai signifikansi based on mean sebesar 0,927 lebih besar dari 0,05. Uji Homogenitas dari variabel dependen tersebut memiliki nilai signifikan yang lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut homogeny..

3) Uji Hipotesis

- a) Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis melalui analisis

uji statistik *independent sample t-test* pada program *SPSS 25 for windows* sebagaimana hasil analisis pengujiannya disajikan dalam tabel 4.17 berikut:

Tabel 4. 17 Hasil Uji Hipotesis 1 *Independent Sample t-test*
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Keterampilan Membaca Pemahaman	Equal variances assumed	1.241	.270	4.884	54	.000	-17.857	3656	-25.188	-10.527
	Equal variances not assumed			4.884	51.150	.000	-17.857	3656	-25.197	-10.517

Sumber: Hasil Data Output SPSS 25

Hasil analisis uji-t tentang pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman murid menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig = 0,00) lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,00 < 0,05$). Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran Problem Based

Learning berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman murid.

- b) Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan video pembelajaran terhadap motivasi belajar murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis melalui analisis uji statistik *independent sample t-test* pada program SPSS 25 for windows sebagaimana hasil analisis pengujiannya disajikan dalam tabel 4.18 berikut:

Tabel 4. 18 Hasil Uji Hipotesis 2 *Independent Sample t-test*

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	.033	.856	-14.437	54	.000	-18.607	1289	-21.191	-16.023
	Equal variances not assumed			-14.437	53.657	.000	-18.607	1289	-21.192	-16.023

Sumber: Hasil Data Output SPSS 25

Hasil analisis uji-t tentang pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan video pembelajaran terhadap motivasi belajar murid menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig = 0,00) lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,00 < 0,05$). Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan video pembelajaran terhadap motivasi belajar murid.

Tabel 4. 19 Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman dan Motivasi Belajar Secara Simultan

Multivariate Tests ^a						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.995	5799.039 ^b	2.000	53.000	.000
	Wilks' Lambda	.005	5799.039 ^b	2.000	53.000	.000
	Hotelling's Trace	218.832	5799.039 ^b	2.000	53.000	.000
	Roy's Largest Root	218.832	5799.039 ^b	2.000	53.000	.000
Kelas	Pillai's Trace	.560	33.711 ^b	2.000	53.000	.000
	Wilks' Lambda	.440	33.711 ^b	2.000	53.000	.000
	Hotelling's Trace	1.272	33.711 ^b	2.000	53.000	.000
	Roy's Largest Root	1.272	33.711 ^b	2.000	53.000	.000

a. Design: Intercept + Kelas

b. Exact statistic

Sumber : SPSS Statistic Vesion 25

Berdasarkan tabel multivariate tests menunjukkan bahwa harga F untuk Pillae Trace, Wilk Lambda, Hotelling Trace, Roy's Largest Root memiliki signifikansi yang lebih kecil

dari 0,05. Artinya, harga F untuk Pillae Trace, Wilk Lambda, Hotelling Trace, Roy's Largest Root semuanya signifikan, maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model problem based learning berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid. Setelah uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis penelitian dengan uji manova. Uji manova digunakan untuk mengetahui pengaruh model problem based learning berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid kelas IV sekolah dasar. Hasil uji MANOVA dari dua variabel terikat keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4. 20 Hasil Uji Manova

Sumber	Variabel	Nilai Signifikan Terhitung
Model Problem Based Learning	Keterampilan Membaca Pemahaman	0,000
	Motivasi Belajar	0,000

Berdasarkan hasil MANOVA pada Tabel 4.20 dapat dilihat bahwa model *problem based learning* berbantuan video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman, dengan nilai Sig. = 0,000 < 0,05. Kemudian model *problem based learning* berbantuan

video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar murid, dengan nilai Sig. = 0,000 < 0,05. Sehingga model *problem based learning* berbantuan video pembelajaran secara bersama-sama atau simultan berpengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar, dengan nilai Sig. pada Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace dan Roy's Largest Root < 0,05. Sehingga menunjukkan hipotesis bahwa H0 yaitu tidak ada pengaruh model *problem based learning* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso Kota Makassar ditolak dan H1 yaitu terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso Kota Makassar diterima.

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa secara rata-rata, setelah perlakuan pemberian model *problem based learning* berbantuan video pembelajaran, terjadi peningkatan keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso Kota Makassar.

B. Pembahasan

Pengaruh Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman murid Kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso Kota Makassar.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran berpengaruh positif terhadap murid. Pada pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran murid terlihat sangat termotivasi. Kondisi proses belajar mengajar begitu menyenangkan adanya tampilan video pembelajaran melalui proyektor sehingga membuat murid tidak merasa bosan. Pembelajaran yang dilaksanakan menciptakan kegiatan yang merangsang keingintahuan murid yaitu dengan memberikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari - hari murid. Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman murid.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pengajaran yang berbasis masalah yang mengarahkan murid untuk belajar berpikir kritis dan memberikan keterampilan dalam menyelesaikan masalah serta memperoleh pengetahuan. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dicetuskan oleh Lev Vygostky yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi social. Problem based learning mendorong siswa untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang dunia melalui pemecahan masalah dunia nyata yang relevan

dengan kehidupan siswa sehari-hari. Selain itu, penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yaitu oleh Desiska Nurul Huda dan Dudu Suhandi Saputra (2023). Penelitian ini menggunakan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa (Huda & Saputra, 2023).

Pengaruh Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap motivasi belajar murid Kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso Kota Makassar. Pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menerapkan model *Problem Based Learning* yang dilaksanakan oleh guru, murid terlihat sangat aktif. Kondisi proses belajar mengajar begitu menyenangkan sehingga membuat murid tidak keluar masuk dan tidak merasa bosan saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Pembelajaran yang dilaksanakan menciptakan kegiatan yang merangsang keingintahuan murid yaitu dengan memberikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari murid, kerja kelompok dan mempresentasikan. Selama proses pembelajaran berlangsung juga murid sangat tertarik untuk membahas permasalahan yang diberikan guru yang membuat murid tertantang untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Murid bersama kelompoknya berusaha sebaik mungkin dalam mengerjakan tugas karena mereka ingin berhasil dan mendapat nilai yang terbaik. Pada saat guru memberikan kesempatan untuk presentasi, perwakilan kelompok tersebut maju dan mempresentasikan hasil pekerjaan kelompok di depan kelas dan menanggapi hasil karya kelompok

lain. Untuk meningkatkan motivasi murid secara maksimal maka diharapkan guru dapat membaca lagi sintaks penerapan model *Problem Based Learning* dan selalu menerapkannya dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga dapat membentuk peserta didik yang memiliki sikap mandiri dalam belajar.

Sikap mandiri disini dapat dipahami bahwa ketika seorang murid belajar, maka ia dapat memilih dan menentukan sendiri strategi yang dirasa sesuai dengan kemampuan atau gaya belajarnya. Dengan begitu murid juga akan lebih terampil menggunakan strategi tersebut untuk belajar dan mampu mengontrol proses belajarnya, serta termotivasi untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dijumpai dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar menurut Santrock yang membedakan motivasi menjadi 2 jenis yaitu: intrinsik dan ekstrinsik.

Motivasi intrinsic berasal dari dalam diri individu, seperti rasa ingin tahu dan kepuasan belajar. Motivasi ekstrinsik berasal dari luar, seperti hadiah atau pujian. Santrock juga menekankan bahwa motivasi adalah proses yang memberikan semangat, arah, dan ketekunan dalam perilaku belajar. Selain itu, penelitian diperkuat oleh penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yaitu oleh Mardani, Atmadja, dan Suastika (2021). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar siswa dengan menerapkan model *problem based learning* dalam proses pembelajaran (Atmadja, 2021).

Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar Murid Kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso. Pada hasil penelitian mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa variabel model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran berpengaruh terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Mariso. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dibandingkan dengan model konvensional.

Data eksperimen keterampilan membaca pemahaman siswa memiliki rata-rata 62.14 sebelum perlakuan dan setelah pemberian perlakuan memiliki rata-rata 78.21. Dengan demikian kenaikan model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran cukup tinggi. Kemudian untuk data eksperimen motivasi belajar siswa memiliki rata-rata 80.96 sebelum perlakuan dan setelah perlakuan memiliki rata-rata 88.29. Dengan demikian kenaikan model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran cukup tinggi. Hasil penelitian mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa variabel model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran berpengaruh terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso Kota Makassar.

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada data keterampilan membaca pemahaman merupakan persyaratan untuk melakukan uji Manova. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya $>0,05$, sebaliknya jika taraf signifikansinya $<0,05$ maka distribusinya dinyatakan tidak homogen. Jika uji homogenitas terpenuhi maka dapat dilanjutkan ke tahapan uji Manova. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Levene.

Hasil analisis data terhadap keterampilan membaca pemahaman diperoleh nilai signifikansi based on mean sebesar 0,125 lebih besar dari 0,05 dengan levance statistic 2.485. Uji Homogenitas dari variabel dependen tersebut memiliki nilai signifikan yang lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut homogeny. Sedangkan untuk Berdasarkan hasil analisis data terhadap motivasi belajar murid diperoleh nilai signifikansi based on mean sebesar 0,927 lebih besar dari 0,05. Uji Homogenitas dari variabel dependen tersebut memiliki nilai signifikan yang lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut homogeny.

Hasil analisis manova pada penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran mempengaruhi keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan sebab akibat dimana dengan pembelajaran model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran memberikan akibat atau dampak

positif terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar siswa yang mengalami peningkatan signifikan. Hal ini terlihat dari hasil yang diperoleh pada nilai rata-rata pada saat siswa eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dari nilai rata-rata kelompok kontrol.

Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa pengajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran berpengaruh positif terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar siswa diterima. Artinya, model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Mariso Kota Makassar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembelajaran tentang Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman dan Motivasi Belajar Murid kelas IV SD Gugus II Kecamatan Mariso, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso. Hal ini dibuktikan dengan kategori tinggi. Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berada dalam kategori tinggi karena model ini secara efektif mengembangkan berbagai indikator keterampilan membaca pemahaman. Dalam *Problem Based Learning*, siswa dilibatkan secara aktif dalam pemecahan masalah yang menuntut siswa untuk menjawab pertanyaan secara menyeluruh tentang isi bacaan, mampu menyebutkan contoh ide atau isi yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, mampu menemukan makna dari kata-kata yang sulit pahami, mampu menemukan ide pokok, serta mampu menyimpulkan bahan bacaan. Proses ini secara langsung melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa. Selain itu, kegiatan diskusi dalam *problem based learning* melatih siswa menyimpulkan isi bacaan dan memberi tanggapan terhadap teks

secara logis dan terstruktur, sehingga hal tersebut berdampak signifikan pada pencapaian keterampilan membaca pemahaman siswa yang tinggi.

2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap motivasi belajar murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan motivasi belajar pada kelas eksperimen dengan kategori sangat baik. Hal tersebut terjadi karena model pembelajaran ini mampu meningkatkan baik aspek motivasi internal maupun eksternal siswa secara signifikan. Dari sisi motivasi internal, *problem based learning* mendorong rasa ingin tahu dan minat belajar siswa melalui penyajian masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Siswa merasa tertantang untuk menemukan solusi sendiri, sehingga tumbuh perasaan puas dan bangga ketika berhasil menyelesaikan tugas. Hal ini meningkatkan dorongan dari dalam diri untuk terus belajar. Sementara itu, dari aspek motivasi eksternal, penggunaan video pembelajaran sebagai media pendukung memberikan stimulus visual dan audio yang menarik, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, kerja kelompok dalam *problem based learning* juga menumbuhkan semangat bersaing dan kolaborasi antar siswa, yang merupakan faktor eksternal yang turut mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Kombinasi model

yang interaktif, kontekstual, dan menarik inilah yang menjadikan peningkatan motivasi belajar siswa masuk dalam kategori sangat baik.

3. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran secara simultan atau bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap pengaruh keterampilan membaca pemahaman murid kelas IV Gugus II Kecamatan Mariso. Berdasarkan hasil uji manova, Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman, dengan nilai Sig. = $0,000 < 0,05$. Kemudian Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, dengan nilai Sig. = $0,000 < 0,05$. Sehingga Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran secara bersama-sama atau simultan berpengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca pemahaman dan motivasi belajar murid, dengan nilai Sig. pada Pillae Trace, Wilk Lambda, Hotelling Trace, Roy's Largest Root.

B. Saran

Berdasarkan tindak lanjut dari penelitian ini terdapat beberapa saran, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi sekolah sebaiknya memberi kebijakan terkait penggunaan model pembelajaran agar metode ceramah dapat diminimalisir.
2. Bagi guru yaitu diharapkan mampu memilih model pembelajaran dan media yang sesuai. Kesesuaian model dan media pembelajaran memberi kesan menarik pada pembelajaran dan menghilangkan rasa bosan maka yang muncul yaitu semangat ketika pembelajaran berlangsung disamping itu pembelajaran yang dilakukan guru guru hendaknya melibatkan murid secara aktif, tidak hanya secara fisik tetapi juga mental dan emosional.
3. Bagi murid yaitu diharapkan mampu berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Keaktifan murid dalam mengikuti proses pembelajaran akan berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran seperti pada penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran.
4. Bagi peneliti diharapkan mampu melakukan kajian yang lebih luas terkait penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, T., Zannah, R., A.E.L, E., Trisilaningsih, Y., & Priyanti, N. Y. (2022). Pembelajaran Problem Based Learning. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 27–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6563>
- Alamsah, D. (2023). *Pengaruh Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan Siswa Kelas I Gugus III Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar*.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2857–2868.
- Arafah, N., Mutiara, & Majid Binfas, M. A. (2024). Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Mts Negeri 2 Kota Makassar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2477–2143.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Ariyanto, S. R., Lestari, I. W. P., Hasanah, S. U., Rahmah, L., & Purwanto, D. V. (2020). Problem Based Learning dan Argumentation Sebagai Solusi dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 197.
- Atmadja. (2021). Pengaruh Model PBL Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 55–65. <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.272>
- Elsa Guslia Meri, & Mustika, D. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 200–208. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5197>
- Fajrya Risky Yuliyana. (2024). Pengaruh Pembelajaran Literasi Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* (Vol. 2, Issue 2).
- Fitriani, N. (2023). *Pengaruh Model Problem Basec Learning Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS Murid Kelas V Gugus I Kecamatan Panakukang Kota Makassar* (Vol.

13, Issue 1).

- Fitriani, N., Rosleny, & Nawir, M. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(1), 1–153. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18034>
- Hartata, R. (2020). *Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah (Peminatan)*. 2507(February), 1–9.
- Hartatik, S. (2022). *Penerapan Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Sesuai Kurikulum Merdeka*. 2(4), 1–23.
- Hasnan, S. M. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Dan Motivasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 239–249.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Huda, D. N., & Saputra, D. S. (2023). Model Problem Based Learning Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD di Majalengka. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 179–189. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i2.515>
- I, & Firdaus, A. (2023). Analisis Perencanaan Problem Based Learning. *Journal on Education*, 06(01), 9245–9256.
- Julianto, I. R., & Umami, A. S. (2023). Peranan Guru dalam Pengimplementasian Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Samasta: Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 208–2016.
- Kurniadi. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Pembelajaran Think Talk Write Pada Siswa Kelas IV SDI Paccinongang Kabupaten Gowa* (Vol. 15, Issue 1).
- Kusuma, J. W., & Hamidah. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Penggunaan Platform Whatsapp Groupdan Webinar Zoom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5, 1–10.
- Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 241–265.
- Maulana, A. I., & Yarmi, G. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Keterampilan Menulis Narasasu*

Peserta Didik Kelas V SD. 11(2), 120–131.

- Musnar Indra Daulay. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>
- Nafisah Nafisah, Fathihatus Sholihah, M. Risal, Muhajir Muhajir, & Nasir Nasir. (2024). Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas X.3 dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tutorial pada Mata Pelajaran Informatika di UPT SMA Negeri 3 Maros. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 24–33.
- Norah Faistah, Aliem Bahri, & Ummu Khaltsum. (2023). Pengaruh Minat Baca Terhadap Kemampuan Memahami Bacaan. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(1), 78–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.58738/compass.v1i1.263>
- Nurjaman, M. I., Kholil, M., & Hasyim, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar PAI Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran di Kelas VI SDN Sukahaji Purwakarta. 69–80.
- Purnomo, F. S. (2022). Teori Belajar Bruner dalam Keterampilan Membaca Pemahaman. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 46–50.
- Ratnawati, Haslindah, & Akhir, M. (2022). Keefektifan Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Sekolah Menengah Pertama. *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 1(4), 183–202. <https://etdci.org/journal/AUFKLARUNG/article/view/441>
- Rivani, W. L., & Irsan. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Tema II SDN 117867 Belongkut. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(<https://www.jptam.org/index.php/jptam/issue/view/28>), 1830–1840.
- Rustinah, Muhammad Basri, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SD. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 2–8.
- Sartika, R. (2022). Kemampuan Menentukan Kalimat Fakta Intensif Tajuk Rencana Harian Umum Singgalang Siswa Kelas X SMK-SMAK Padang. *Jurnal Gramatika*, 3(1), 308–318.
- Soima, I. Y., Surur, M., & Puspitasari, Y. (2021). Penerapan Pbl (Problem Based Learning) Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Kelas X Di Ma Sarji Ar-Rasyid. *Visipena*, 12(1), 139–155. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/visipena.v12i1.1459>

- Subagio, L., Karnasih, I., & Irvan. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Discovery-Learning dan Problem-Based-Learning Berbantuan Geogebra. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 06(02), 15–26.
- Sulfasyah, Ernawati, & Atmawati. (2021). Profil pengajaran membaca pemahaman siswa sekolah dasar: siapkah mengantar siswa menuju society 5.0? *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, November, 277–288.
- Triandika, E., Amprasto, A., & Rumanta, M. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 8(1), 175–188. <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/jnajpm.v8i1.1644>
- Wulandari, A., & Nurhayati, N. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Sisw SD. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 4(2), 416–427. <https://doi.org/https://doi.org/10.37481/jmh.v4i2.840>
- Wulandari, F., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta Analisis Penerapan Model PBL Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2841–2847.
- Yunta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/ttp://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yunda Assyuro Hanun, & Akhmad Asyari. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Global Education Trends*, 1(2), 20–29.





Lampiran 1.

Surat Izin Penelitian1



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448938
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor : 3295/S.01/PTSP/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Izin penelitian

Kepada Yth.
 Walikota Makassar

di-
 Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1585/05/C.4-VIII/II/1446/2025 tanggal 10 Februari 2025 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **AULIA EKA PUTRI**
 Nomor Pokok : 105061103723
 Program Studi : Pendidikan Dasar
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S2)
 Alamat : Jl. Slt Alauddin No 259, Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN
 Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun Tesis, dengan judul :

" PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN DAN MOTIVASI BELAJAR MURID KELAS IV GUGUS II KECAMATAN MARISO "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **24 Februari s/d 24 April 2025**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 11 Februari 2025

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
 2. *Pertinggal.*



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jendral Ahmad Yani No. 2 Makassar 90171
Website: dpmpstp.makassar.go.id



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 070/4597/SKP/SB/DPMPSTP/2/2025

DASAR:

- Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Keterangan Penelitian.
- Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah
- Peraturan Walikota Nomor 4 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan
- Keputusan Walikota Makassar Nomor 954/503 Tahun 2023 Tentang Pendelegasian Kewenangan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan yang Menjadi Kewenangan Pemerintah Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Tahun 2023
- Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor 3295/S.01/PTSP/2025, Tanggal 11 Februari 2025
- Rekomendasi Teknis Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar nomor 4604/SKP/SB/BKBP/II/2025

Dengan Ini Menerangkan Bahwa :

Nama : AULIA EKA PUTRI
NIM / Jurusan : 105061103723 / Pendidikan Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa (S2) / Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259, Makassar
Lokasi Penelitian : Terlampir-
Waktu Penelitian : 24 Februari 2025 - 24 April 2025
Tujuan : Tesis
Judul Penelitian : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN DAN MOTIVASI BELAJAR MURID KELAS IV GUGU II KECAMATAN MARISO

Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian yang bersangkutan selama waktu yang sudah ditentukan dalam surat keterangan ini.
- Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai / tidak ada kaitannya dengan judul dan tujuan kegiatan penelitian.
- Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar melalui email bidangekososbudkesbangpolmks@gmail.com.
- Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali apabila pemegangnya tidak menaati ketentuan tersebut diatas.



Ditetapkan di Makassar

Pada tanggal: 13 Februari 2025



Ditandatangani secara elektronik oleh
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOTA MAKASSAR

HELMIY BUDIYAN, S.STP., M.M.

Tembusan Kepada Yth:

- Pimpinan Lembaga/Instansi/Perusahaan Lokasi Penelitian;



Dipindai dengan CamScanner



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Anggrek No.2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan
Email : disdikkotamks@gmail.com

IZIN PENELITIAN
NOMOR : 070/117/K/Umkep/II/2025

Dasar

: Surat Kepala Kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/4563/SKP/DPMPTSP/II/2025
Tanggal 13 Februari 2025, Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

MENGIZINKAN

Kepada

Nama : **AULIA EKA PUTRI**
NIM / Jurusan : 105061103723 / Pend. Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa (S2)
Alamat : Jl. Slt. Alauddin No.259, Makassar

Untuk

: Mengadakan Penelitian di UPT SPF SDI Mariso 2 dan UPT SPF SDI Mariso 1
Makassar dalam rangka Penyusunan Tesis dengan judul penelitian:

**" PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MODEL PROBLEM BASED
LEARNING BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN DAN MOTIVASI BELAJAR
MURID KELAS IV GUGUS II KECAMATAN MARISO "**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 17 Februari 2025



NIELMA PALAMBA, SH, M.AP
Pangkat : Pembina Utama Muda
NIP : 19651210 199112 2 001

The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a large, light blue shield-shaped emblem. It features a central golden sunburst with Arabic calligraphy. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is arched across the top, and "MAKASSAR" is in the center. A green laurel wreath and a chain of white flowers encircle the central elements. At the bottom, the text "UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is written in a semi-circle.

Lampiran 2.
Instrumen Penelitian₂

INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Murid melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video Pembelajaran

Petunjuk:

Beri tanda (✓) pada kolom sesuai dengan pengamatan anda terhadap keterlaksanaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Pembelajaran .

No	Tahapan Pembelajaran	Item Pengamatan	Ya	Tidak	Ket
A. Kegiatan Pembuka					
1.	Apersepsi dan Motivasi	• Guru: memberikan motivasi kepada murid berupa ice breaking. • Murid: melaksanakan ice breaking yang diberikan oleh guru • Guru: Membangun keterlibatan siswa melalui pertanyaan pemantik atau diskusi awal yang relevan dengan topic. • Murid: Merespons pertanyaan pemantik dan menghubungkan dengan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya.			
2.	Penyampaian Tujuan Pembelajaran	• Guru: Menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas • Murid: Mampu Memahami dan menyampaikan kembali tujuan pembelajaran			
3.	Penggunaan Video Pembelajaran	• Guru: Menayangkan video sebagai stimulus awal untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa. • Murid: Memperhatikan dan menganalisis informasi yang ditampilkan dalam video			

B. Kegiatan Inti					
4.	Identifikasi Masalah	• Guru: Membimbing murid dalam mengidentifikasi permasalahan dari video pembelajaran. • Murid: Mengamati, mencatat, dan mengajukan pertanyaan tentang masalah yang muncul dalam video.			
5.	Diskusi Kelompok	• Guru: Memfasilitasi diskusi siswa dalam mengeksplorasi solusi dari permasalahan yang diberikan. • Murid: Berdiskusi dalam kelompok, mengembangkan hipotesis, dan mencari solusi berdasarkan informasi yang tersedia			
6.	Pembimbingan dan Pemantauan	• Guru: Berperan sebagai fasilitator dengan mengajukan pertanyaan dan memberikan arahan. • Murid: Aktif bertanya, menjawab, dan mencari referensi tambahan untuk mendukung argumen mereka			
7.	Pemanfaatan Video sebagai Sumber Belajar	• Guru: Mendorong murid untuk menganalisis informasi dari video yang ditampilkan. • Murid: Menonton kembali video untuk menegaskan konsep dan membangun pemahaman lebih mendalam.			
8.	Presentasi dan Penyimpulan	• Guru: Meminta murid untuk mempresentasikan hasil diskusi dan memberikan tanggapan. • Murid: Mempresentasikan hasil diskusi dan memberikan umpan balik terhadap kelompok lain			
C. Kegiatan Penutup					

9.	Refleksi dan Kesimpulan	• Guru: Mengajak murid untuk menyimpulkan hasil diskusi dan menghubungkannya dengan konsep pembelajaran. • Murid: Menyampaikan kesimpulan dan refleksi dari pembelajaran yang telah berlangsung			
10.	Penutup	• Guru: Menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi kepada murid. • Murid: Mendengarkan penutupan pembelajaran dan bergegas untuk pulang.			

Kisi-Kisi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

No	Aspek	Indikator	No Item	Jumlah
1.	Intrinsik	a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,2,3,4	4
		b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5,6,7,8	4
		c. Adanya harapan dan cita-cita dimasa depan	9,10	2
2.	Ekstrinsik	a. Adanya keinginan yang menarik dalam belajar.	10,11,12,14	4
		b. Adanya penghargaan dalam belajar.	15,16,17	3
		c. Lingkungan belajar yang kondusif.	8,19,20	3
Jumlah				20

Sumber:

Sardiman (2011)

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas :

Petunjuk:

- Bacalah setiap pertanyaan di bawah dengan baik, kemudian beri tanda “√” pada jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda sebenarnya.
- 1 : sangat tidak setuju (STS) 3 : Netral (N) setuju (S) 5 : Sangat Setuju (SS)
 2 : tidak setuju (TS) 4 : Setuju (S)

No	Indikator	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	• Saya selalu berusaha menyelesaikan tugas berbasis masalah dengan baik					
		• Saya merasa puas jika berhasil menemukan solusi atas masalah yang diberikan					
		• Saya berusaha memahami materi dengan lebih baik saat belajar dengan menggunakan model PBL.					
		• Saya merasa tertantang untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan model PBL.					

2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Saya merasa model PBL membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran.					
		- Saya belajar lebih giat karena metode PBL membantu saya memahami konsep lebih dalam. - Saya lebih bersemangat dalam belajar jika mengguna model PBL - Saya lebih mudah memahami pelajaran saat belajar dengan diskusi kelompok dalam PBL.					
3.	Adanya harapan dan cita-cita dimasa depan	- Saya merasa pembelajaran berbasis masalah mendorong saya untuk berpikir kritis dan kreatif dalam meraih impian saya. - Saya yakin bahwa usaha saya dalam belajar saat ini akan berdampak pada kesuksesan saya nanti.					
4.	Adanya keinginan yang menarik dalam belajar.	- Saya merasa model PBL lebih menarik dibandingkan dengan metode ceramah. - Saya lebih aktif bertanya dan berdiskusi saat menggunakan model PBL. - Saya merasa lebih kreatif dalam menemukan solusi saat belajar dengan menggunakan model PBL. - Saya lebih suka belajar dengan PBL karena melibatkan pemecahan masalah nyata.					
5.	Adanya penghargaan dalam belajar.	- Saya lebih bersemangat belajar jika diberikan apresiasi setelah menyelesaikan suatu masalah dalam PBL. - Saya merasa dihargai ketika ide atau solusi saya dalam PBL diapresiasi oleh guru dan teman. - Saya lebih termotivasi belajar jika ada apresiasi dalam bentuk pujian, nilai tambahan, atau pengakuan dari guru.					
6.	Lingkungan belajar yang kondusif.	- Pembelajaran berbasis masalah (PBL) menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan interaktif. - Belajar dengan model PBL membantu saya merasa lebih fokus dan tidak mudah bosan di kelas. - Saya lebih termotivasi belajar jika suasana kelas mendukung kerja sama dalam kelompok dan saling menghargai					

		pendapat teman.					
--	--	-----------------	--	--	--	--	--

Kisi-Kisi Motivasi Belajar Kelas Kontrol

No	Aspek	Indikator	No Item	Jumlah
1.	Intrinsik	d. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,2,3,4	4
		e. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5,6,7,8	4
		f. Adanya harapan dan cita-cita dimasa depan	9,10	2
2.	Ekstrinsik	d. Adanya keinginan yang menarik dalam belajar.	10,11,12,14	4
		e. Adanya penghargaan dalam belajar.	15,16,17	3
		f. Lingkungan belajar yang kondusif.	8,19,20	3
Jumlah				20

Sumber: Sardiman (2011)

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas :

Petunjuk:

2. Bacalah setiap pertanyaan di bawah dengan baik, kemudian beri tanda

“√” pada jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda sebenarnya.

1 : sangat tidak setuju (STS) 3 : Netral (N) setuju (S) 5 : Sangat Setuju (SS)

2 : tidak setuju (TS) 4 : Setuju (S)

No	Indikator	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	• Saya ingin mendapatkan nilai yang baik dalam proses pembelajaran					
		• Saya berusaha memahami setiap materi yang diajarkan oleh guru.					
		• Saya merasa senang jika bisa mengerjakan soal dengan benar.					
		• Saya selalu berusaha untuk meningkatkan prestasi belajar saya.					
2.	Adanya dorongan dan	• Saya selalu berusaha untuk meningkatkan prestasi belajar saya					

	kebutuhan dalam belajar							
		• Saya merasa rugi jika tidak memperhatikan saat guru menjelaskan. • Saya belajar karena saya tahu manfaatnya untuk diri saya. • Saya merasa terdorong belajar saat melihat teman saya rajin.						
3.	Adanya harapan dan cita-cita dimasa depan	• Saya yakin bahwa keberhasilan belajar akan membantu saya meraih cita-cita. • Saya percaya usaha belajar saya sekarang akan berguna nanti.						
4.	Adanya keinginan yang menarik dalam belajar.	• Saya tertarik dengan pelajaran yang disampaikan secara langsung di kelas • Saya lebih semangat belajar jika guru mengajar dengan jelas. • Saya suka ketika guru memberikan contoh nyata saat mengajar. • Saya senang saat guru mengajak siswa berdiskusi di kelas.						
5.	Adanya penghargaan dalam belajar.	• Saya termotivasi ketika guru memberi pujian atas usaha belajar saya. • Saya senang jika hasil kerja saya dihargai di depan kelas. • Saya belajar lebih giat jika mendapat umpan balik yang positif.						
6.	Lingkungan belajar yang kondusif.	• Saya dapat fokus belajar jika suasana kelas tenang dan tertib. • Saya lebih mudah memahami pelajaran di ruang kelas yang nyaman. • Saya merasa terganggu belajar jika ada teman yang ribut di kelas.						

Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Membaca Pemahaman

No.	Indikator	Deskriptor	No.Butir	Jumlah
1.	Kemampuan untuk menjawab pertanyaan secara menyeluruh tentang bahan bacaan.	Mampu menguraikan jawaban yang menyeluruh dan jelas berdasarkan informasi yang terdapat dalam bahan bacaan.	1-7	7
2.	Kemampuan untuk menyebutkan contoh ide atau isi yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.	Mampu mengaitkan dan menerapkan informasi atau konsep yang dipelajari dari bahan bacaan ke situasi kehidupan nyata.	8-13	6
3.	Kemampuan untuk menemukan makna dari kata-kata yang sulit dipahami.	Mampu menggunakan konteks dan strategi pembacaan, seperti menganalisis akar kata, menggunakan konjektur konteks, atau referensi luar untuk memahami makna kata yang tidak dikenal.	14-16	3
4.	Kemampuan untuk menemukan ide pokok setiap paragraph.	Mampu mengidentifikasi kalimat topik atau gagasan utama yang menjadi inti dari setiap paragraf dalam sebuah bacaan.	17-18	2
5.	Kemampuan untuk menyimpulkan bahan bacaan.	Mampu merangkum informasi penting atau gagasan utama dari bahan bacaan secara singkat dan padat.	19-20	2
Jumlah				20

Sumber: Nurhidayah (2017)

Soal *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Membaca Pemahaman

Nama :
Kelas :
No. Absen :

Bacalah bacaan di bawah ini dan jawablah pertanyaan dengan benar!

Arti Sebuah Persahabatan

Doni dan Arman adalah sahabat sejak kecil. Mereka selalu bermain dan belajar bersama. Meskipun memiliki kepribadian yang berbeda—Doni ceria dan aktif, sementara Arman pendiam dan pemikir—mereka tetap bisa saling melengkapi.

Suatu hari, sekolah mereka mengadakan lomba cerdas cermat. Doni sangat ingin ikut serta, tetapi ia merasa kurang percaya diri. Arman yang pandai dalam menghafal dan memahami materi pelajaran menyemangati Doni dan bersedia melatihnya setiap hari. Dengan tekun, mereka belajar bersama hingga Doni merasa lebih siap untuk lomba tersebut.

Ketika hari lomba tiba, Doni berhasil menjawab banyak pertanyaan dengan baik. Ia bahkan menjadi juara pertama. Saat menerima piala, Doni mengatakan bahwa kemenangannya bukan hanya hasil kerja kerasnya sendiri, tetapi juga berkat bantuan dan dukungan dari Arman.

1. Apa yang membuat Doni dan Arman tetap bersahabat meskipun memiliki kepribadian yang berbeda?
 - a. Mereka saling menghindari jika ada masalah.
 - b. Mereka hanya bermain bersama tanpa belajar
 - c. Mereka saling melengkapi dan mendukung satu sama lain
 - d. Mereka selalu setuju dalam setiap hal
2. Apa yang membuat Doni merasa kurang percaya diri saat ingin ikut lomba cerdas cermat?
 - a. Ia belum pernah mengikuti lomba sebelumnya.
 - b. Ia tidak suka belajar.
 - c. Ia tidak memiliki sahabat untuk mendukungnya
 - d. Ia tidak percaya bahwa ia bisa menang
3. Bagaimana Arman membantu Doni untuk menghadapi lomba?
 - a. Menghindari Doni agar ia belajar sendiri.
 - b. Menyuruh Doni untuk tidak ikut lomba.
 - c. Melatih Doni setiap hari agar lebih siap.
 - d. Menggantikan Doni untuk ikut lomba.
4. Mengapa Doni menganggap kemenangan dalam lomba bukan hanya hasil kerja kerasnya sendiri?
 - a. Karena ia mendapat bantuan dari Arman dalam belajar.
 - b. Karena ia merasa beruntung bisa menang.
 - c. Karena ia tidak benar-benar berusaha sendiri.
 - d. Karena juri lomba membantunya untuk menang.
5. Apa yang dilakukan Doni ketika Arman mengalami cedera?
 - a. Tidak peduli karena Arman harus beristirahat.
 - b. Mengunjungi Arman setiap hari dan membantu belajarnya.
 - c. Meminta teman lain untuk membantu Arman.
 - d. Mengajak Arman untuk bermain meskipun sedang cedera.
6. Mengapa persahabatan Doni dan Arman semakin kuat?
 - a. Karena mereka selalu bermain bersama tanpa peduli pelajaran.
 - b. Karena mereka saling membantu dalam keadaan sulit dan bahagia.
 - c. Karena mereka selalu menang dalam lomba bersama.
 - d. Karena mereka tidak pernah berpisah sejak kecil.
7. Jika ada teman yang mengalami kesulitan belajar, apa yang sebaiknya kita lakukan?
 - a. Mengabaikan mereka agar belajar sendiri.
 - b. Mengejek mereka karena tidak bisa memahami pelajaran.
 - c. Membantu dan memberikan dukungan seperti Arman kepada Doni.
 - d. Menyarankan mereka untuk menyerah saja.

8. Budi selalu bermain ponsel saat belajar di kelas. Ketika guru menjelaskan pelajaran, ia tidak memperhatikan dan lebih fokus pada ponselnya. Berdasarkan cerita di atas, pernyataan yang **benar** adalah...
- Budi menunjukkan sikap disiplin dan fokus saat belajar.
 - Budi lebih mementingkan bermain ponsel daripada belajar.
 - Mendengarkan penjelasan guru tidak penting dalam kegiatan belajar.
 - Bermain ponsel saat pelajaran adalah kebiasaan yang baik.
9. Aldi ingin membeli sepatu baru, tetapi uangnya belum cukup. Ia pun mulai menabung sedikit demi sedikit dari uang sakunya hingga akhirnya bisa membeli sepatu impiannya. Berdasarkan cerita di atas, pernyataan yang **salah** adalah...
- Aldi belajar bersabar dan berusaha untuk mendapatkan sesuatu.
 - Aldi menabung agar bisa membeli sepatu yang diinginkannya.
 - Aldi memilih meminjam uang dari temannya daripada menabung.
 - Menabung adalah kebiasaan yang baik untuk masa depan.
10. Rina dan teman-temannya mengikuti kerja bakti membersihkan lingkungan sekolah. Mereka menyapu halaman, menanam pohon, dan membuang sampah pada tempatnya. Berdasarkan cerita di atas, pernyataan yang **benar** adalah...
- Rina dan teman-temannya berpartisipasi dalam menjaga kebersihan sekolah.
 - Rina dan teman-temannya membiarkan sekolah tetap kotor.
 - Kerja bakti tidak memiliki manfaat bagi lingkungan sekolah.
 - Membersihkan lingkungan sekolah adalah tanggung jawab guru saja.
11. Setiap akhir pekan, Sari dan keluarganya selalu makan malam bersama tanpa terganggu oleh ponsel atau televisi. Mereka berbincang dan berbagi cerita tentang kegiatan mereka sepanjang hari. Berdasarkan cerita di atas, pernyataan yang **benar** adalah...
- Makan malam bersama keluarga dapat meningkatkan kehangatan keluarga.
 - Makan malam sebaiknya dilakukan sambil bermain ponsel.
 - Tidak ada manfaat dari kebiasaan makan malam bersama keluarga.
 - Sari dan keluarganya tidak peduli satu sama lain.
12. Doni selalu membantu orang tua membersihkan rumah. Setiap pagi, ia menyapu halaman, mencuci piring, dan merapikan tempat tidur. Apa manfaat dari kebiasaan Doni?
- Membantu orang tua dalam pekerjaan rumah.
 - Membuat rumah lebih bersih dan nyaman.
 - Menunjukkan rasa sayang kepada orang tua.
 - Semua jawaban benar
13. Rudi ingin membeli sepeda baru. Ia mulai menabung setiap hari dari uang sakunya agar bisa membeli sepeda impiannya.

Semua pernyataan berikut benar **kecuali...**

- Rudi menunjukkan sikap sabar dan disiplin dalam menabung.
- Rudi menghamburkan uangnya tanpa berpikir.
- Menabung adalah kebiasaan baik yang harus diterapkan sejak kecil.
- Dengan menabung, Rudi bisa mendapatkan sepeda yang diinginkannya.

Soal 14-16

KEJUJURAN

Di sebuah desa kecil, hiduplah seorang anak bernama Rudi. Ia dikenal sebagai anak yang jujur dan dapat dipercaya. Suatu hari, saat dalam perjalanan pulang dari sekolah, Rudi menemukan sebuah dompet di pinggir jalan. Dompet itu terlihat lusuh, tetapi saat ia membukanya, terdapat sejumlah uang dan kartu identitas di dalamnya.

Rudi merasa bimbang, tetapi ia tahu bahwa uang itu bukan miliknya. Ia memutuskan untuk menyerahkan dompet tersebut kepada kepala desa. Kepala desa sangat bangga dengan sikap Rudi yang terpuji dan segera mengumumkan bahwa dompet itu telah ditemukan. Tak lama kemudian, seorang pria tua datang dengan wajah cemas. Ia menjelaskan bahwa dompet itu miliknya dan berisi uang untuk membeli obat istrinya yang sedang sakit. Pria tua itu sangat bersyukur dan berterima kasih kepada Rudi. Kepala desa mengatakan bahwa sikap Rudi adalah contoh integritas, yaitu tetap jujur meskipun memiliki kesempatan untuk berbuat curang. Semua orang di desa memuji Rudi atas tindakannya.

14. Apa arti kata jujur dalam cerita di atas?
 - Tidak berani berbicara
 - Tidak menyembunyikan kebenaran
 - Sering berbohong
 - Memiliki banyak uang
15. Apa makna kata lusuh dalam cerita di atas?
 - Bersih dan baru
 - Kusam dan kotor
 - Berkilau dan mahal
 - Terawat dengan baik

16. Apa arti kata bimbang dalam cerita di atas?

- a. Ragu-ragu atau tidak yakin
- b. Bahagia dan bersemangat
- c. Merasa bosan
- d. Sangat percaya diri

Soal 17-20

PERJUANGAN MERAIH MIMPI

Lani adalah seorang siswi yang bercita-cita menjadi seorang dokter. Sejak kecil, ia sangat menyukai pelajaran sains dan selalu bersemangat saat belajar tentang tubuh manusia. Ia sering menghabiskan waktu di perpustakaan untuk membaca buku kedokteran meskipun usianya masih muda.

Di sekolah, Lani selalu berusaha menjadi yang terbaik. Ia tidak hanya rajin belajar, tetapi juga aktif dalam berbagai kegiatan akademik seperti olimpiade sains dan klub penelitian. Setiap kali menemui kesulitan dalam pelajaran, ia tidak ragu untuk bertanya kepada guru atau berdiskusi dengan teman-temannya. Namun, perjalanan Lani tidak selalu mudah. Ia berasal dari keluarga sederhana yang memiliki keterbatasan biaya untuk pendidikan. Meskipun begitu, Lani tidak pernah menyerah. Ia bekerja keras untuk mendapatkan beasiswa agar bisa melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi.

Dukungan dari keluarga dan guru membuat Lani semakin bersemangat. Orang tuanya selalu memberikan motivasi agar ia tetap fokus pada impiannya. Guru-guru di sekolah juga sering membimbingnya dan memberikan informasi tentang peluang beasiswa yang bisa ia ikuti. Akhirnya, kerja keras Lani membuahkan hasil. Ia berhasil mendapatkan beasiswa di salah satu universitas ternama. Kini, ia semakin dekat dengan impiannya untuk menjadi dokter. Lani membuktikan bahwa dengan tekad kuat dan usaha yang sungguh-sungguh, tidak ada mimpi yang mustahil untuk dicapai.

17. Apa ide pokok dalam cerita *Perjuangan Lani Meraih Mimpi*?

- a. Lani ingin menjadi dokter dan bekerja keras untuk meraih mimpinya.
- b. Lani lebih suka bermain daripada belajar.
- c. Lani tidak memiliki cita-cita di masa depan.
- d. Lani menyerah karena berasal dari keluarga sederhana.

18. Apa yang dilakukan Lani untuk melanjutkan pendidikannya meskipun berasal dari keluarga sederhana?
- Ia berhenti sekolah karena tidak memiliki biaya.
 - Ia bekerja keras untuk mendapatkan beasiswa.
 - Ia menyerah dan mencari pekerjaan lain.
 - Ia meminta orang lain untuk membiayai pendidikannya tanpa usaha sendiri.
19. Apa pesan moral dari cerita tersebut?
- Belajar dengan tekun akan membawa hasil yang baik.
 - Menyerah lebih baik daripada berusaha.
 - Pendidikan hanya untuk orang kaya.
 - Prestasi tidak penting dalam kehidupan.
20. Apa kesimpulan dari cerita ini?
- Keinginan dan kerja keras dapat membantu seseorang meraih impian meskipun ada rintangan.
 - Orang yang miskin tidak bisa meraih pendidikan tinggi.
 - Beasiswa hanya diberikan kepada anak-anak kaya.
 - Lani berhasil hanya karena keberuntungan, bukan kerja keras.

Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Posttest*

1. C
2. A
3. C
4. A
5. B
6. B
7. C
8. B
9. C
10. A
11. A
12. D
13. B
14. B
15. B
16. A
17. A
18. B
19. A
20. A



MODUL KELAS KONTROL INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Aulia Eka Putri, S.Pd., Gr.
Instansi	: SD Inpres Mariso II
Tahun	: 2025
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: B/IV
BAB VI	: Satu Titik
Tema	: Bentang Alam Indonesia dan Orang-Orang yang Tinggaldi Sana
Alokasi Waktu	: 6 X Pertemuan (2 JP = 2X35 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Pertemuan 1

- Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis pertanyaan (misalnya, pertanyaan faktual, inferensial, evaluatif).
- Peserta didik mampu menjawab pertanyaan sesuai teks bacaan.

2. Pertemuan 2

- Peserta didik mampu menganalisis ide atau informasi dalam teks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- Peserta didik mampu menyebutkan ide atau informasi dalam teks berhubungan dengan pengalaman pribadi mereka.

3. Pertemuan 3

- Peserta didik mampu mengidentifikasi kata-kata sulit dalam teks.

4. Pertemuan 4

- Peserta didik mampu mengidentifikasi kalimat utama dalam paragraf.
- Peserta didik mampu menemukan ide utama paragraf, baik yang tersurat maupun tersirat.

5. Pertemuan 5

- Peserta didik mampu mengidentifikasi ide-ide pokok dalam teks.

6. Pertemuan 6 • Peserta Peserta didik mampu menyimpulkan informasi dari bacaan dengan cara yang sistematis dan logis.
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2. Bergotong-royong, 3. Mandiri, 4. Bernalar kritis, dan 5. Kreatif.
D. SARANA DAN PRASARANA
➤ Media : Teks Cerita ➤ Alat dan Bahan : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan alat tulis. ➤ Sumber belajar : Buku guru, dan buku siswa (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021).
E. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik dengan gaya belajar visual, audio visual, dan kinestetik.
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
28 Siswa
G. MODEL PEMBELAJARAN
➤ Model Pembelajaran: Konvensional ➤ Metode pembelajaran: ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, dan penugasan.
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Pada akhir fase B, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitar melalui

berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam dan sesuai dengan tujuan. Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui contoh pertanyaan, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis pertanyaan dengan tepat.
2. Dengan mengevaluasi bacaan peserta didik dapat menjawab pertanyaan secara menyeluruh tentang bahan bacaan dengan benar.
3. Dengan membaca teks peserta didik mampu menganalisis ide atau informasi dalam teks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dengan tepat.
4. Dengan menemukan informasi bacaan, peserta didik dapat menyebutkan contoh ide atau isi yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
5. Dengan mengkaji informasi penting dalam bacaan peserta didik dapat menemukan makna dari kata-kata yang sulit dipahami dengan tepat.
6. Dengan membaca bacaan yang disediakan peserta didik dapat menemukan ide utama dalam setiap paragraph dengan benar
7. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik mampu menemukan ide utama paragraf, baik yang tersurat maupun tersirat dengan tepat.
8. Dengan membaca bacaan yang disediakan, siswa dapat menemukan ide utama dalam setiap paragraph.
9. Dengan mengevaluasi bacaan , siswa dapat menyimpulkan isi teks secara ringkas dan jelas dengan menggunakan bahasa sendiri dengan benar.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang menjawab pertanyaan secara menyeluruh terkait bahan bacaan.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa itu bentang alam dan contohnya?
2. Apakah sungai termasuk bentang alam?
3. Apakah danau termasuk bentang alam ?
4. Apa yang menyebabkan susunan bentang alam Indonesia merupakan rangkaian pegunungan?
5. Bagaimana kondisi bentang alam Indonesia?

E. ASESMEN DIAGNOSTIK NON-KOGNITIF

Pertanyaan yang diajukan kepada peserta didik meliputi:

- 1) Bagaimana kabarmu hari ini?
- 2) Bagaimana perasaanmu saat belajar di rumah?
- 3) Apa saja kegiatan yang kamu lakukan di rumah selain belajar?
- 4) Apakah orang tuamu menemanimu belajar di rumah?
- 5) Bagaimana perasaanmu mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini?

F.KEGIATAN PEMBELAJARAN**Pertemuan 1**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu

Pendahuluan	1. Guru melakukan Pembukaan dengan Salam dan menanyakan kabar peserta didik. (PSE) 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas (Religius) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik (Communication) 4. Menyanyikan lagu nasional garuda Pancasila (Nasionalisme) 5. Guru melakukan apersepsi terkait materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran hari ini (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) 6. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran hari ini. 7. Guru memberikan ice breaking untuk seluruh peserta didik (KSE-Pengelolaan diri) 8. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) • Apa itu bentang alam dan contohnya? • Apakah sungai termasuk bentang alam? • Apakah danau termasuk bentang alam ? • Apa yang menyebabkan susunan bentang alam Indonesia merupakan rangkaian pegunungan? • Bagaimana kondisi bentang alam Indonesia?	15 Menit
---------------------------	---	------------------------

Inti	1. Guru mempersilakan peserta didik membaca teks “Raja Ampat”, mencermati tabel kosakata dan artinya, kemudian mengisi kalimat rumpang. 2. Guru berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan. 3. Jika semua selesai membaca, guru mengajak peserta didik mendiskusikan isi teks tersebut. 4. Guru memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Buku Siswa, serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan lain yang terkait. Peserta didik dipersilakan untuk menjawab atau bertanya. 5. Setelah itu, guru membagikan LKPD kepada siswa. 6. Siswa mengerjakan LKPD 7. Selanjutnya siswa mengumpulkan tugas LKPD kepada guru.	45 Menit
Penutup	1. Guru menanyakan terkait materi yang belum dipahami hari ini. 2. Peserta didik dibimbing oleh guru membuat kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan (4C- Comunication) 3. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung hari ini. 4. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. 5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan berdoa dan salam (Religius)	10 Menit
PERTEMUAN KE-2		
Pendahuluan	1. Guru melakukan Pembukaan dengan Salam dan menanyakan kabar	

	peserta didik. (PSE) 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas (Religius) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik (Communication) 4. Menyanyikan lagu nasional garuda Pancasila (Nasionalisme) 5. Guru melakukan apersepsi terkait materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran hari ini (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) 6. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran hari ini. 7. Guru memberikan ice breaking untuk seluruh peserta didik (KSE-Pengelolaan diri) 8. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) • Apa itu bintang alam dan contohnya? • Apakah sungai termasuk bintang alam? • Apakah danau termasuk bintang alam ? • Apa yang menyebabkan susunan bintang alam Indonesia merupakan rangkaian pegunungan? • Bagaimana kondisi bintang alam Indonesia?	15 Menit
Inti	1. Guru mempersilakan peserta didik membaca teks "Raja Ampat".	

	2. Guru berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan. 3. Jika semua selesai membaca, guru mengajak peserta didik mendiskusikan isi teks tersebut. 4. Guru memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Buku Siswa, serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan lain yang terkait. Peserta didik dipersilakan untuk menjawab atau bertanya. 5. Setelah itu, guru membagikan LKPD kepada siswa. 6. Siswa mengerjakan LKPD 7. Selanjutnya siswa mengumpulkan tugas LKPD kepada guru.	45 Menit
Penutup	1. Guru menanyakan terkait materi yang belum dipahami hari ini. 2. Peserta didik dibimbing oleh guru membuat kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan (4C- Communication) 3. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung hari ini. 4. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. 5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan berdoa dan salam (Religius)	10 Menit
PERTEMUAN KE-3		
Pendahuluan	1. Guru melakukan Pembukaan dengan Salam dan menanyakan kabar peserta didik. (PSE) 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas (Religius) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik (Communication)	15 Menit

	4. Menyanyikan lagu nasional garuda pancasila (Nasionalisme) 5. Guru melakukan apersepsi terkait materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran hari ini (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) 6. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran hari ini. 7. Guru memberikan ice breaking untuk seluruh peserta didik (KSE-Pengelolaan diri) 8. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) • Apa itu bentang alam dan contohnya? • Apakah sungai termasuk bentang alam? • Apakah danau termasuk bentang alam ? • Apa yang menyebabkan susunan bentang alam Indonesia merupakan rangkaian pegunungan? • Bagaimana kondisi bentang alam Indonesia?	
Inti	1. Guru mempersilakan peserta didik membaca teks “Sabana Sumba”. 2. Guru berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan. 3. Jika semua selesai membaca, guru mengajak peserta didik mendiskusikan isi teks tersebut.	45 Menit

	4. Guru memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Buku Siswa, serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan lain yang terkait. Peserta didik dipersilakan untuk menjawab atau bertanya. 5. Setelah itu, guru membagikan LKPD kepada siswa. 6. Siswa mengerjakan LKPD 7. Selanjutnya siswa mengumpulkan tugas LKPD kepada guru.	
Penutup	1. Guru menanyakan terkait materi yang belum dipahami hari ini. 2. Peserta didik dibimbing oleh guru membuat kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan (4C- Communication) 3. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung hari ini. 4. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. 5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan berdoa dan salam (Religius)	10 Menit
PERTEMUAN KE-4		
Pendahuluan	1. Guru melakukan Pembukaan dengan Salam dan menanyakan kabar peserta didik. (PSE) 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas (Religius) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik (Communication) 4. Menyanyikan lagu nasional Garuda Pancasila (Nasionalisme) 5. Guru melakukan apersepsi terkait materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya dan	15 Menit

	menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran hari ini (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) 6. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran hari ini. 7. Guru memberikan ice breaking untuk seluruh peserta didik (KSE-Pengelolaan diri) 8. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) • Apa itu bentang alam dan contohnya? • Apakah sungai termasuk bentang alam? • Apakah danau termasuk bentang alam ? • Apa yang menyebabkan susunan bentang alam Indonesia merupakan rangkaian pegunungan? • Bagaimana kondisi bentang alam Indonesia?	
Inti	1. Guru mempersilakan peserta didik membaca teks “Sabana Sumba”. 2. Guru berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan. 3. Jika semua selesai membaca, guru mengajak peserta didik mendiskusikan isi teks tersebut. 4. Guru memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Buku Siswa, serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan lain yang terkait. Peserta didik dipersilakan untuk menjawab	45 menit

	atau bertanya. - Setelah itu, guru membagikan LKPD kepada siswa. - Siswa mengerjakan LKPD - Selanjutnya siswa mengumpulkan tugas LKPD kepada guru.	
Penutup	- Gurumenanyakan terkait materi yang belum dipahami hari ini. - Peserta didik dibimbing oleh guru membuat kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan (4C- Comuniccation) - Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung hari ini. - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. - Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan berdoa dan salam (Religius)	10 Menit
PERTEMUAN KE-5		
Pendahuluan	- Guru melakukan Pembukaan dengan Salam dan menanyakan kabar peserta didik. (PSE) - Kelas dilanjutkan dengan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas (Religius) - Guru mengecek kehadiran peserta didik (Communication) - Menyanyikan lagu nasional garuda pancasila (Nasionalisme) - Guru melakukan apersepsi terkait materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran hari ini (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) - Guru Menyampaikan tujuan	15 Menit

	pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran hari ini. 7. Guru memberikan ice breaking untuk seluruh peserta didik (KSE- Pengelolaan diri) 8. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) • Apa itu bentang alam dan contohnya? • Apakah sungai termasuk bentang alam? • Apakah danau termasuk bentang alam ? • Apa yang menyebabkan susunan bentang alam Indonesia merupakan rangkaian pegunungan? • Bagaimana kondisi bentang alam Indonesia?	
Inti	1. Guru mempersilakan peserta didik membaca teks “Anak Merapi”. 2. Guru berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan. 3. Jika semua selesai membaca, guru mengajak peserta didik mendiskusikan isi teks tersebut. 4. Guru memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Buku Siswa, serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan lain yang terkait. Peserta didik dipersilakan untuk menjawab atau bertanya. 5. Setelah itu, guru membagikan LKPD kepada siswa. 6. Siswa mengerjakan LKPD 7. Selanjutnya siswa mengumpulkan	45 menit

	tugas LKPD kepada guru.	
Penutup	1. Guru menanyakan terkait materi yang belum dipahami hari ini. 2. Peserta didik dibimbing oleh guru membuat kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan (4C- Communication) 3. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung hari ini. 4. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. 5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan berdoa dan salam (Religius)	10 Menit
PERTEMUAN KE-6		
Pendahuluan	1. Guru melakukan Pembukaan dengan Salam dan menanyakan kabar peserta didik. (PSE) 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas (Religius) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik (Communication) 4. Menyanyikan lagu nasional Garuda Pancasila (Nasionalisme) 5. Guru melakukan apersepsi terkait materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran hari ini (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) 6. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran hari ini. 7. Guru memberikan ice breaking untuk seluruh peserta didik (KSE-Pengelolaan diri)	15 Menit

	8. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) • Apa itu bentang alam dan contohnya? • Apakah sungai termasuk bentang alam? • Apakah danau termasuk bentang alam ? • Apa yang menyebabkan susunan bentang alam Indonesia merupakan rangkaian pegunungan? • Bagaimana kondisi bentang alam Indonesia?	
Inti	1. Guru mempersilakan peserta didik membaca teks “Anak Merapi”. 2. Guru berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan. 3. Jika semua selesai membaca, guru mengajak peserta didik mendiskusikan isi teks tersebut. 4. Guru memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Buku Siswa, serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan lain yang terkait. Peserta didik dipersilakan untuk menjawab atau bertanya. 5. Setelah itu, guru membagikan LKPD kepada siswa. 6. Siswa mengerjakan LKPD 7. Selanjutnya siswa mengumpulkan tugas LKPD kepada guru.	45 menit
	1. Guru menanyakan terkait materi yang belum dipahami hari ini. 2. Peserta didik dibimbing oleh guru membuat kesimpulan terhadap	

Penutup	pembelajaran yang telah dilakukan (4C- Communication) 3. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung hari ini. 4. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. 5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan berdoa dan salam (Religius)	10 Menit		
G. REFLEKSI				
Guru: ➤ Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai? ➤ Apakah seluruh peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusias? ➤ Kesulitan apa yang dialami? ➤ Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar? Peserta Didik				
No	Pertanyaan	Jawaban		
1	Bagaimana perasaanmu setelah pembelajaran ini?	Melalui emoticon  (senang, biasa saja, sedih, bingung)		
2	Pengetahuan baru apa yang kalian dapatkan?	Diucapkan		
3	Apa yang belum kalian pahami?	Diucapkan		
H. ASESMEN/PENILAIAN				
No	Aspek yang Dinilai	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1	Pengamalan P5	Observasi	Format Pengamatan	Selama proses Pembelajaran

2	Pengetahuan	Asesmen formatif kognitif	Soal evaluasi	Setelah selesai PBM
3	Keterampilan	Observasi	Format Pengamatan	Saat diskusi

I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan:

- a. Peserta didik membantu peserta didik lain yang belum tuntas dengan pembelajaran tutor sebaya.
- b. Guru memberikan tugas untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi pokok dari berbagai sumber dan mencatat hal-hal penting, dan menyajikan dalam bentuk laporan tertulis.

2. Remedial:

- a. Mengulang materi pokok diluar jam tatap muka bagi peserta didik yang belum tuntas.
- b. Memberikan penugasan kepada peserta didik yang belum tuntas.

Makassar, 2025

Guru Kelas

Mengetahui,

Peneliti

Ulfa Dewi, S.Pd., Gr.

NIP. 19920722 201903 2 014

Aulia Eka Putri, S.Pd., Gr.

Nim: 105061103723

MODUL KELAS EKSPERIMEN INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Aulia Eka Putri, S.Pd., Gr.
Instansi	: SD Inpres Mariso II
Tahun	: 2025
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: B/IV
BAB VI	: Satu Titik
Tema	: Bentang Alam Indonesia dan Orang-Orang yang Tinggal di Sana
Alokasi Waktu	: 6 X Pertemuan (2 JP = 2X35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Pertemuan 1	• Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis pertanyaan (misalnya, pertanyaan faktual, inferensial, evaluatif). • Peserta didik mampu menjawab pertanyaan sesuai teks bacaan.
2. Pertemuan 2	• Peserta didik mampu menganalisis ide atau informasi dalam teks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. • Peserta didik mampu menyebutkan ide atau informasi dalam teks berhubungan dengan pengalaman pribadi mereka.
3. Pertemuan 3	• Peserta didik mampu mengidentifikasi kata-kata sulit dalam teks.
4. Pertemuan 4	• Peserta didik mampu mengidentifikasi kalimat utama dalam paragraf. • Peserta didik mampu menemukan ide utama paragraf, baik yang tersurat maupun tersirat.
5. Pertemuan 5	• Peserta didik mampu mengidentifikasi ide-ide pokok dalam teks.
6. Pertemuan 6	• Peserta didik mampu menyimpulkan informasi dari bacaan dengan cara yang sistematis dan logis.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2. Bergotong-royong, 3. Mandiri, 4. Bernalar kritis, dan 5. Kreatif.
D. SARANA DAN PRASARANA
➤ Media : Video pembelajaran, Power Point (PPT) ➤ Alat dan Bahan : laptop, proyektor, speaker aktif, jaringan internet, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan alat tulis. ➤ Sumber belajar : Internet, youtube, buku guru, dan buku siswa (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021)
E. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik dengan gaya belajar visual, audio visual, dan kinestetik.
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
28 Siswa
G. MODEL PEMBELAJARAN
➤ Pendekatan TPACK, saintifik (mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan). ➤ Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) 1) Orientasi peserta didik pada masalah. 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. 3) Membimbing penyelidikan kelompok 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. ➤ Metode pembelajaran: ceramah, tanya jawab, diskusi,

demonstrasi, dan penugasan.

KOMPONEN INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada akhir fase B, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal hal menarik di lingkungan sekitar melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam dan sesuai dengan tujuan. Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui contoh pertanyaan, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis pertanyaan dengan tepat.
2. Dengan mengevaluasi bacaan peserta didik dapat menjawab pertanyaan secara menyeluruh tentang bahan bacaan dengan benar.
3. Dengan membaca teks peserta didik mampu menganalisis ide atau informasi dalam teks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dengan tepat.
4. Dengan menemukan informasi bacaan, peserta didik dapat menyebutkan contoh ide atau isi yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
5. Dengan mengkaji informasi penting dalam bacaan peserta didik dapat menemukan makna dari kata-kata yang sulit dipahami dengan tepat.
6. Dengan membaca bacaan yang disediakan peserta didik dapat menemukan ide utama dalam setiap paragraph dengan benar
7. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik mampu menemukan ide utama paragraf, baik yang tersurat maupun tersirat dengan tepat.
8. Dengan membaca bacaan yang disediakan, siswa dapat

menemukan ide utama dalam setiap paragraph.

9. Dengan mengevaluasi bacaan , siswa dapat menyimpulkan isi teks secara ringkas dan jelas dengan menggunakan bahasa sendiri dengan benar.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang menyimpulkan isi teks secara ringkas dan jelas.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa itu bentang alam dan contohnya?
2. Apakah sungai termasuk bentang alam?
3. Apakah danau termasuk bentang alam ?
4. Apa yang menyebabkan susunan bentang alam Indonesia merupakan rangkaian pegunungan?
5. Bagaimana kondisi bentang alam Indonesia?

E. ASESMEN DIAGNOSTIK NON-KOGNITIF

Pertanyaan yang diajukan kepada peserta didik meliputi:

1. Bagaimana kabarmu hari ini?
2. Bagaimana perasaanmu saat belajar di rumah?
3. Apa saja kegiatan yang kamu lakukan di rumah selain belajar?
4. Apakah orang tuamu menemanimu belajar di rumah?
5. Bagaimana perasaanmu mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini?

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru melakukan Pembukaan dengan Salam dan menanyakan kabar peserta didik. (PSE) 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a yang	

	dipimpin oleh ketua kelas (Religius) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik (Communication) 4. Menyanyikan lagu nasional Garuda Pancasila (Nasionalisme) 5. Guru melakukan apersepsi terkait materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran hari ini (4C Communication, Collaboration, Critical Thinking) 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran hari ini. 7. Guru memberikan ice breaking untuk seluruh peserta didik (KSE-Pengelolaan diri) 8. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik (4C Communication, Collaboration, Critical Thinking) • Apa itu bentang alam dan contohnya? • Apakah sungai termasuk bentang alam? • Apakah danau termasuk bentang alam? • Apa yang menyebabkan susunan bentang alam Indonesia merupakan rangkaian pegunungan? • Bagaimana kondisi bentang alam Indonesia?	15 Menit
Inti	➤ Langkah 1 : Orientasi siswa kepada masalah 1) Guru memberikan teks cerita kepada setiap peserta didik dan memerintahkan peserta didik untuk membacanya. 2) Setelah itu, guru menampilkan video pembelajaran yang terkait dengan materi (TPACK) 3) Selanjutnya, guru mempersilahkan peserta didik untuk menyimak baik-baik tanyangan video 4) Guru dan peserta didik melakukan	45 Menit

	tanya jawab sambil guru menjelaskan materi terkait cerita "Raja Ampat". ➤ Langkah 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar 1) Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok (Collaboration, KSE-Keterampilan berhubungan sosial). 2) Guru membagikan lembar kerja peserta didik. 3) Guru menjelaskan cara mengerjakan LPKD. ➤ Langkah 3. Membimbing penyelidikan individual 1) Peserta didik mendiskusikan masalah yang terdapat pada LKPD. (Bergotong royong) 2) Peserta didik mencari jawaban yang sesuai dengan masalah yang terdapat pada LKPD. (Bernalar kritis, bergotong-royong). 3) Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan dan keinginan seperti buku penunjang yang dimiliki peserta didik. 4) Guru membimbing peserta didik mengerjakan LKPD dalam kelompok. ➤ Langkah 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya 1) Guru Memberikan Ice Breaking 2 2) Masing-masing kelompok mendiskusikan hasil LKPDnya. 3) Setelah itu, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi secara bergantian. 4) Kelompok yang lain memberikan tanggapan terhadap hasil LKPD yang dibacakan dari setiap kelompok yang tampil (Kreatif) ➤ Langkah 5. Menganalisis dan mengevaluasi hasil karya. 1) Peserta didik mengumpulkan semua hasil diskusi tiap kelompok	
--	---	--

	kepada guru. 2) Guru dan kelompok lain memberikan apresiasi kepada peserta didik yang telah presentasi dengan “tepuk jempol”.	
Penutup	1. Guru menanyakan terkait materi yang belum dipahami hari ini. 2. Peserta didik dibimbing oleh guru membuat kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan (4C- Communication) 3. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung hari ini. 4. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. 5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan berdoa dan salam (Religius)	10 Menit
PERTEMUAN KE-2		
Pendahuluan	1. Guru melakukan Pembukaan dengan Salam dan menanyakan kabar peserta didik. (PSE) 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas (Religius) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik (Communication) 4. Menyanyikan lagu nasional garuda pancasila (Nasionalisme) 5. Guru melakukan apersepsi terkait materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran hari ini (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) 6. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran hari ini. 7. Guru memberikan ice breaking untuk seluruh peserta didik (KSE-Pengelolaan diri) 8. Guru memberikan pertanyaan pemantik	15 Menit

	kepada peserta didik (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) • Apa itu bentang alam dan contohnya? • Apakah sungai termasuk bentang alam? • Apakah danau termasuk bentang alam ? • Apa yang menyebabkan susunan bentang alam Indonesia merupakan rangkaian pegunungan? • Bagaimana kondisi bentang alam Indonesia?	
Inti	➤ Langkah 1 : Orientasi siswa kepada masalah 1) Guru memberikan teks cerita kepada setiap peserta didik dan memerintahkan peserta didik untuk membacanya. 2) Setelah itu, guru menampilkan video pembelajaran yang terkait dengan materi (TPACK) 3) Selanjutnya, guru mempersilahkan peserta didik untuk menyimak baikbaik tanyangan video 4) Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab sambil guru menjelaskan materi terkait cerita "Raja Ampat". ➤ Langkah 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar 1) Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok (Collaboration, KSE-Keterampilan berhubungan sosial). 2) Guru membagikan lembar kerja peserta didik. 3) Guru menjelaskan cara mengerjakan LPKD. ➤ Langkah 3. Membimbing penyelidikan individual 1) Peserta didik mendiskusikan masalah yang terdapat pada LPKD. (Bergotong royong)	45 Menit

	2) Peserta didik mencari jawaban yang sesuai dengan masalah yang terdapat pada LKPD. (Bernalar kritis, bergotong-royong). 3) Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan dan keinginan seperti buku penunjang yang dimiliki peserta didik. 4) Guru membimbing peserta didik mengerjakan LKPD dalam kelompok. ➤ Langkah 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya 1) Guru Memberikan Ice Breaking 2 2) Masing-masing kelompok mendiskusikan hasil LKPDnya. 3) Setelah itu, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi secara bergantian. 4) Kelompok yang lain memberikan tanggapan terhadap hasil LKPD yang dibacakan dari setiap kelompok yang tampil (Kreatif) ➤ Langkah 5. Menganalisis dan mengevaluasi hasil karya. 1) Peserta didik mengumpulkan semua hasil diskusi tiap kelompok kepada guru. 2) Guru dan kelompok lain memberikan apresiasi kepada peserta didik yang telah presentasi dengan “tepuk jempol”.	
Penutup	1. Guru menanyakan terkait materi yang belum dipahami hari ini. 2. Peserta didik dibimbing oleh guru membuat kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan (4C- Communication) 3. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung hari ini. 4. Guru memberikan motivasi kepada	10 Menit

	peserta didik.	
	5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan berdoa dan salam (Religius)	
PERTEMUANKE-3		
Pendahuluan	1. Guru melakukan Pembukaan dengan Salam dan menanyakan kabar peserta didik. (PSE) 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas (Religius) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik (Communication) 4. Menyanyikan lagu nasional garuda pancasila (Nasionalisme) 5. Guru melakukan apersepsi terkait materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran hari ini (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) 6. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran hari ini. 7. Guru memberikan ice breaking untuk seluruh peserta didik (KSE-Pengelolaan diri) 8. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) • Apa itu bentang alam dan contohnya? • Apakah sungai termasuk bentang alam? • Apakah danau termasuk bentang alam ? • Apa yang menyebabkan susunan bentang alam Indonesia merupakan rangkaian pegunungan? • Bagaimana kondisi bentang alam Indonesia?	15 Menit

Inti	➤ Langkah 1 : Orientasi siswa kepada masalah 1) Guru memberikan teks cerita kepada setiap peserta didik dan memerintahkan peserta didik untuk membacanya. 2) Setelah itu, guru menampilkan video pembelajaran yang terkait dengan materi (TPACK) 3) Selanjutnya, guru mempersilahkan peserta didik untuk menyimak baikbaik tanyangan video 4) Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab sambil guru menjelaskan materi terkait cerita "Sabana Sumba". ➤ Langkah 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar 1) Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok (Collaboration, KSE-Keterampilan berhubungan sosial). 2) Guru membagikan lembar kerja peserta didik. 3) Guru menjelaskan cara mengerjakan LPKD. ➤ Langkah 3. Membimbing penyelidikan individual 1) Peserta didik mendiskusikan masalah yang terdapat pada LKPD. (Bergotong royong) 2) Peserta didik mencari jawaban yang sesuai dengan masalah yang terdapat pada LKPD. (Bernalar kritis, bergotong-royong). 3) Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan dan keinginan seperti buku penunjang yang dimiliki peserta didik. 4) Guru membimbing peserta didik mengerjakan LKPD dalam kelompok. ➤ Langkah 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	45 Menit
--------------------	---	------------------------

	1) Guru Memberikan Ice Breaking 2) Masing-masing kelompok mendiskusikan hasil LKPDnya. 3) Setelah itu, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi secara bergantian. 4) Kelompok yang lain memberikan tanggapan terhadap hasil LKPD yang dibacakan dari setiap kelompok yang tampil (Kreatif) ➤ Langkah 5. Menganalisis dan mengevaluasi hasil karya. 1) Peserta didik mengumpulkan semua hasil diskusi tiap kelompok kepada guru. 2) Guru dan kelompok lain memberikan apresiasi kepada peserta didik yang telah presentasi dengan “tepuk jempol”.	
Penutup	1. Guru menanyakan terkait materi yang belum dipahami hari ini. 2. Peserta didik dibimbing oleh guru membuat kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan (4C- Communication) 3. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung hari ini. 4. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. 5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan berdoa dan salam (Religius)	10 Menit
PERTEMUAN KE-4		
Pendahuluan	1. Guru melakukan Pembukaan dengan Salam dan menanyakan kabar peserta didik. (PSE) 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas (Religius) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik (Communication) 4. Menyanyikan lagu nasional garuda pancasila (Nasionalisme)	15 Menit

	5. Guru melakukan apersepsi terkait materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran hari ini (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) 6. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran hari ini. 7. Guru memberikan ice breaking untuk seluruh peserta didik (KSE-Pengelolaan diri) 8. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) • Apa itu bentang alam dan contohnya? • Apakah sungai termasuk bentang alam? • Apakah danau termasuk bentang alam ? • Apa yang menyebabkan susunan bentang alam Indonesia merupakan rangkaian pegunungan? • Bagaimana kondisi bentang alam Indonesia?	
Inti	➤ Langkah 1 : Orientasi siswa kepada masalah 1) Guru memberikan teks cerita kepada setiap peserta didik dan memerintahkan peserta didik untuk membacanya. 2) Setelah itu, guru menampilkan video pembelajaran yang terkait dengan materi (TPACK) 3) Selanjutnya, guru mempersilahkan peserta didik untuk menyimak baikbaik tanyangan video 4) Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab sambil guru menjelaskan materi terkait cerita "Sabana Sumba".	45 menit

	➤ Langkah 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar 1) Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok (Collaboration, KSE-Keterampilan berhubungan sosial). 2) Guru membagikan lembar kerja peserta didik. 3) Guru menjelaskan cara mengerjakan LPKD. ➤ Langkah 3. Membimbing penyelidikan individual 1) Peserta didik mendiskusikan masalah yang terdapat pada LKPD. (Bergotong royong) 2) Peserta didik mencari jawaban yang sesuai dengan masalah yang terdapat pada LKPD. (Bernalar kritis, bergotong-royong). 3) Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan dan keinginan seperti buku penunjang yang dimiliki peserta didik. 4) Guru membimbing peserta didik mengerjakan LKPD dalam kelompok. ➤ Langkah 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya 1) Guru Memberikan Ice Breaking 2) Masing-masing kelompok mendiskusikan hasil LKPDnya. 3) Setelah itu, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi secara bergantian. 4) Kelompok yang lain memberikan tanggapan terhadap hasil LKPD yang dibacakan dari setiap kelompok yang tampil (Kreatif) ➤ Langkah 5. Menganalisis dan mengevaluasi hasil karya. 1) Peserta didik mengumpulkan semua hasil diskusi tiap kelompok kepada guru. 2) Guru dan kelompok lain memberikan apresiasi kepada	
--	--	--

	peserta didik yang telah presentasi dengan “tepuk jempol”.	
Penutup	1. Guru menanyakan terkait materi yang belum dipahami hari ini. 2. Peserta didik dibimbing oleh guru membuat kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan (4C- Communication) 3. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung hari ini. 4. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. 5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan berdoa dan salam (Religius)	10 Menit
PERTEMUAN KE-5		
Pendahuluan	1. Guru melakukan Pembukaan dengan Salam dan menanyakan kabar peserta didik. (PSE) 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas (Religius) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik (Communication) 4. Menyanyikan lagu nasional garuda pancasila (Nasionalisme) 5. Guru melakukan apersepsi terkait materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran hari ini (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) 6. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran hari ini. 7. Guru memberikan ice breaking untuk seluruh peserta didik (KSE-	15 Menit

	Pengelolaan diri) 8. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) • Apa itu bentang alam dan contohnya? • Apakah sungai termasuk bentang alam? • Apakah danau termasuk bentang alam ? • Apa yang menyebabkan susunan bentang alam Indonesia merupakan rangkaian pegunungan? • Bagaimana kondisi bentang alam Indonesia?	
Inti	➤ Langkah 1 : Orientasi siswa kepada masalah 1) Guru memberikan teks cerita kepada setiap peserta didik dan memerintahkan peserta didik untuk membacanya. 2) Setelah itu, guru menampilkan video pembelajaran yang terkait dengan materi (TPACK) 3) Selanjutnya, guru mempersilahkan peserta didik untuk menyimak baikbaik tanyangan video 4) Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab sambil guru menjelaskan meteri terkait cerita "Anak Merapi". ➤ Langkah 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar 1) Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok (Collaboration, KSE-Keterampilan berhubungan sosial). 2) Guru membagikan lembar kerja peserta didik. 3) Guru menjelaskan cara	45 menit

	mengerjakan LKPD. ➤ Langkah 3. Membimbing penyelidikan individual 1) Peserta didik mendiskusikan masalah yang terdapat pada LKPD. (Bergotong royong) 2) Peserta didik mencari jawaban yang sesuai dengan masalah yang terdapat pada LKPD. (Bernalar kritis, bergotong-royong). 3) Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan dan keinginan seperti buku penunjang yang dimiliki peserta didik. 4) Guru membimbing peserta didik mengerjakan LKPD dalam kelompok. ➤ Langkah 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya 1) Guru Memberikan Ice Breaking 2) Masing-masing kelompok mendiskusikan hasil LKPDnya. 3) Setelah itu, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi secara bergantian. 4) Kelompok yang lain memberikan tanggapan terhadap hasil LKPD yang dibacakan dari setiap kelompok yang tampil (Kreatif) ➤ Langkah 5. Menganalisis dan mengevaluasi hasil karya. 1. Peserta didik mengumpulkan semua hasil diskusi tiap kelompok kepada guru. 2. Guru dan kelompok lain memberikan apresiasi kepada peserta didik yang telah presentasi dengan “tepuk jempol”.	
	1. Guru menanyakan terkait materi yang belum dipahami hari ini. 2. Peserta didik dibimbing oleh guru membuat kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan	

Penutup	(4C- Communication) 3. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung hari ini. 4. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. 5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan berdoa dan salam (Religius)	10 Menit
PERTEMUAN KE-6		
Pendahuluan	1. Guru melakukan Pembukaan dengan Salam dan menanyakan kabar peserta didik. (PSE) 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas (Religius) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik (Communication) 4. Menyanyikan lagu nasional garuda Pancasila (Nasionalisme) 5. Guru melakukan apersepsi terkait materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran hari ini (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) 6. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran hari ini. 7. Guru memberikan ice breaking untuk seluruh peserta didik (KSE- Pengelolaan diri) 8. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik (4CCommunication, Collaboration, Critical Thinking) • Apa itu bintang alam dan contohnya? • Apakah sungai termasuk bintang	15 Menit

	alam? • Apakah danau termasuk bentang alam ? • Apa yang menyebabkan susunan bentang alam Indonesia merupakan rangkaian pegunungan? • Bagaimana kondisi bentang alam Indonesia?	
Inti	➤ Langkah 1 : Orientasi siswa kepada masalah 1) Guru memberikan teks cerita kepada setiap peserta didik dan memerintahkan peserta didik untuk membacanya. 2) Setelah itu, guru menampilkan video pembelajaran yang terkait dengan materi (TPACK) 3) Selanjutnya, guru mempersilahkan peserta didik untuk menyimak baikbaik tayangan video 4) Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab sambil guru menjelaskan materi terkait cerita "Anak Merapi". ➤ Langkah 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar 1) Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok (Collaboration, KSE-Keterampilan berhubungan sosial). 2) Guru membagikan lembar kerja peserta didik. 3) Guru menjelaskan cara mengerjakan LPKD. ➤ Langkah 3. Membimbing penyelidikan individual 1) Peserta didik mendiskusikan masalah yang terdapat pada LKPD. (Bergotong royong) 2) Peserta didik mencari jawaban yang sesuai dengan masalah yang terdapat pada LKPD. (Bernalar	45 menit

	kritis, bergotong-royong). 3) Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan dan keinginan seperti buku penunjang yang dimiliki peserta didik. 4) Guru membimbing peserta didik mengerjakan LKPD dalam kelompok. ➤ Langkah 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya 1) Guru Memberikan Ice Breaking 2) Masing-masing kelompok mendiskusikan hasil LKPDnya. Setelah itu, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi secara bergantian. 3) Kelompok yang lain memberikan tanggapan terhadap hasil LKPD yang dibacakan dari setiap kelompok yang tampil (Kreatif) ➤ Langkah 5. Menganalisis dan mengevaluasi hasil karya. 1) Peserta didik mengumpulkan semua hasil diskusi tiap kelompok kepada guru. 2) Guru dan kelompok lain memberikan apresiasi kepada peserta didik yang telah presentasi dengan “tepuk jempol”.	
Penutup	1. Guru menanyakan terkait materi yang belum dipahami hari ini. 2. Peserta didik dibimbing oleh guru membuat kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan (4C- Communication) 3. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung hari ini. 4. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. 5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan berdoa dan salam	10 Menit

	(Religius)	
--	------------	--

G. REFLEKSI

Guru:

- Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
- Apakah seluruh peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusias?
- Kesulitan apa yang dialami?
- Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar? Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana perasaanmu setelah pembelajaran ini?	 Melalui emoticon (senang, biasa saja, sedih, bineung)
2	Pengetahuan baru apa yang kalian dapatkan?	Diucapkan
3	Apa yang belum kalian pahami?	Diucapkan

H. ASESMEN/PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1	Pengamalan P5	Observasi	Format Pengamatan	Selama proses Pembelajaran
2	Pengetahuan	Asesmen formatif Kognitif	Soal evaluasi	Setelah selesai PBM
3	Keterampilan	Observasi	Format Pengamatan	Saat diskusi dan presentasi Kelompok

I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan:

- a. Peserta didik membantu peserta didik lain yang belum tuntas dengan pembelajaran tutor sebaya.
- b. Guru memberikan tugas untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi pokok dari berbagai sumber dan mencatat hal-hal penting, dan menyajikan dalam bentuk laporan tertulis.

2. Remedial:

- a. Mengulang materi pokok diluar jam tatap muka bagi peserta didik yang belum tuntas.
- b. Memberikan penugasan kepada peserta didik yang belum tuntas.

Makassar, 16 Maret 2025

Mengetahui,

Guru Kelas

Peneliti

Sarminaliah. Y, S.Pd
NIP. 19871020 201001 2022

Aulia Eka Putri, S.Pd., Gr.
Nim: 105061103723

Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik**Membaca**

Bacalah teks di bawah ini dengan cermat!

Raja Ampat

Hai! Aku Reu. Aku dan teman-temanku akan berenang bersama. Kami tinggal di Pulau Misool, Raja Ampat, di Papua Barat. Kalau kalian melihat peta dunia, tempat tinggal kami adalah **satu titik** di Indonesia bagian timur.

Tempat tinggal kami dikelilingi lautan. Kalau ingin berenang, kami cukup pergi ke pantai. Pantai di sini bersih, pasirnya putih lembut dan airnya jernih.

Raja Ampat merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Papua Barat yang berupa kepulauan. Dari banyak pulau yang ada, terdapat empat yang paling besar, yaitu Pulau Waigo, Pulau Batanta, Pulau Salawati, dan Pulau Misool. Sebagian penduduknya bekerja sebagai nelayan.



Beberapa tahun belakangan ini, pulau kami didatangi banyak turis. Ada turis dari dalam negeri, ada pula yang dari luar negeri. Mereka menyukai pemandangan di daerah kami, baik pemandangan di darat, maupun pemandangan di bawah laut.

Banyak wisatawan datang ke daerah kami untuk menyelam. Mereka tertarik akan beragam flora dan fauna di dalam laut. Kata mereka, Raja Ampat adalah surga bawah laut tercantik di dunia. Tentu saja kami setuju.

Tidak semua wisatawan suka menyelam. Ada yang cukup menikmati pemandangan dari permukaan saja, karena air laut di sini bening sekali. Ikan dan karang aneka warna bisa terlihat dengan mudah.

Untuk aku dan teman-temanku, laut adalah tempat bermain kami. Kami terbiasa berenang dan menyelam tanpa alat. Kadang-kadang kami bercengkerama dengan ikan-ikan, kadang-kadang kami saling menyipratkan air.

Raja Ampat menjadi rumah bagi biota laut. Ada sekitar 540 jenis karang, 1.511 jenis ikan, 700 jenis moluska, dan masih banyak lagi lainnya.



Sejak kecil kami sudah diingatkan orang tua kami untuk tidak merusak karang. Tahukah kalian, karang itu termasuk hewan laut. Karang menjadi tempat tinggal dan sumber makanan bagi banyak biota laut lainnya. Temanku, Maruna, sangat marah jika ada wisatawan yang merusak karang atau membuang sampah sembarangan.

"Hei, bawa pulang sampah kalian!" Maruna akan mengejar si pembuang sampah dan tidak akan membiarkannya bebas.

Ya, sampah akan mencemari lingkungan tempat tinggal kami. Sampah juga akan membuat laut kami tercemar dan merusak karang serta biota laut lainnya. Jika karang rusak dan mati karena sampah atau perilaku penyelam, ikan-ikan akan kehilangan tempat tinggal dan sumber makanannya. Kalau itu sampai terjadi, ikan-ikan akan berkurang jumlahnya. Bisa dibayangkan apa yang akan terjadi selanjutnya. Laut kami tidak akan cantik lagi. Kita semua akan merugi.



Bacalah cerita berikut ini dengan intonasi yang tepat.

Kemudian, jawablah pertanyaan-pertanyaan setelahnya.

Bertualang di Sabana Sumba

"Selamat datang di surga eksotis wilayah timur Indonesia!"

Aku tersenyum melihat gaya ramah Arman, sepupuku. Tangannya terentang, terbuka lebar menyambut kedatanganku di Bandara Uumbu Meheng Kunda di Waingapu, Sumba Timur. Arman memang sepupu terbaik yang kupunya.

Inilah satu titik di muka bumi yang ingin aku kunjungi. Sejak Arman bercerita kalau di tempatnya banyak kuda, aku menabung untuk bisa mengunjunginya. Sekarang saatnya tiba.

"Di mana sabananya?" tanyaku tidak sabar.

"Lumayan jauh. Sekitar 45 menit dari sini. Namanya Bukit Warinding. Bukit ini adalah rangkaian dataran tinggi sabana yang luas sekali. Wisatawan suka berfoto di bukit ini karena keindahannya," jawab Arman. "Kebetulan sekarang bulan Juli, sabananya seperti permadani emas. Kalau kamu ke sini bulan November sampai Mei, sabananya menghijau."

Aku mengangguk-angguk. Aku mengerti, pasti itu karena pengaruh musim.



Gambar 6.2 Sabana di Sumba
Sumber: indonesia.travel (2020)

"Kalau kudanya?" cecarku lagi.

Arman tertawa. Menurutnya, di sekitar Puru Kampera ada sabana lain dengan vegetasi khas Sumba. Sabana itu sering dijadikan destinasi wisata untuk melihat kuda liar Sumba di alam bebas. Gerombolan kuda akan mudah dijumpai di saat musim kemarau. Itu karena sabana sangat kering sehingga kuda-kuda aktif merumput.

Pulau Sumba adalah bagian Provinsi Nusa Tenggara Timur. Wilayahnya membentang dari Sumba Barat sampai Sumba Timur. Lanskap di pulau ini sangat unik, terdiri atas sabana, bukit kapur, dan lautan.

"Kita ke sana sekarang, ya!" seruku bersemangat.

"Besok!" jawab Arman tegas.

Aku sedikit kecewa. Namun, bagaimana lagi. Untuk pergi ke sana ternyata butuh persiapan. Di sana tidak ada angkutan umum, kami harus menggunakan kendaraan pribadi atau menyewa. Selain itu, di sana tidak ada warung. Pengunjung harus membawa bekal sendiri, terutama air minum, karena Sumba memiliki cuaca panas yang cukup tinggi.

Teks oleh B.E. Priyanti





Membaca

Bacalah teks berikut dengan cermat!

Kemudian, jawablah pertanyaan-pertanyaan setelahnya.

Anak-Anak Merapi

Langit masih semburat merah. Hawa dingin masih menggigit tulang. Yono, Panji, dan Ratna berjalan beriringan menuju sekolah. Mereka berangkat lebih pagi untuk tugas piket.

"Semoga Merapinya baik-baik saja," gumam Panji.

Anak-anak ini tinggal di lereng Gunung Merapi. Beberapa tahun lalu, wedus gembel menjadi buah bibir orang se-Indonesia. Wedus gembel membabi buta, menghancurkan apa saja yang dilaluinya. Seluruh penduduk desa harus mengungsi sampai kondisi membaik kembali. Wajar jika Panji memiliki harapan seperti itu.



Gunung Merapi merupakan gunung api teraktif di Indonesia. Letaknya di antara Provinsi Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Ketinggiannya mencapai 2.930 mdpl (meter di atas permukaan laut). Sejak tahun 1548, gunung ini sudah meletus lebih dari 60 kali. Semburan hawa panas tebal bergumpal-gumpal yang dikeluarkan oleh gunung ini dinamai wedus gembel karena bentuknya menyerupai bulu kambing gembel (alias domba).

"Kata bapakku, Gunung Merapi itu penting bagi kehidupan masyarakat di sini. Kalau Merapi akan meletus, kita sebaiknya menyingkir sebentar. Abu dan lava yang dikeluarkan itu baik untuk menyuburkan tanah," Ratna angkat bicara.

"Iya," imbuh Yono. "Buktinya, sekarang sawah dan kebun kita makin subur."

"Tapi kalau meletus lagi, menakutkan sekali. Gara-gara wedus gembel itu, Si Blendhung meninggal." Mendung menyelimuti wajah Panji ketika dia teringat sapi kesayangannya.

Ratna dan Yono ikut sedih, tetapi tertawa mendengar Panji mengucapkan kata "meninggal" untuk sapinya. Mereka meminta Panji berlapang dada menerima kenyataan itu.

"Bekas aliran lava Merapi malah menjadi pemikat wisatawan, ya. Pamanku sering mengantar mereka dengan jip," ujar Yono.

"Aku belum pernah naik jip. Kapan-kapan, ajak aku, ya?" Ratna memohon kepada Yono. Dia sedikit iri. Banyak wisatawan datang ke Merapi untuk bertualang naik jip menyusuri Gunung Merapi. Namun, dia sendiri belum pernah mencobanya.

"Nanti aku bilang pamanku. Biar kita bertiga diajak berkeliling Merapi naik jip," janji Yono.

Ratna dan Panji bersorak. Panji sudah melupakan Si Blendhung gara-gara janji Yono.

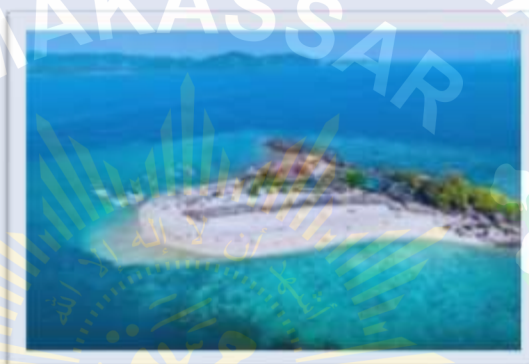
"Kita terlambat!" Yono mengejutkan kedua temannya.

Mendengar itu, mereka berlarian menuju sekolah.



Cerita oleh B.E. Priyanti

Aktivitas vulkanik Merapi terus dipantau sejumlah posko gempa. Meski sering mengeluarkan asap, Merapi dibuka untuk wisatawan. Wisatawan diajak menelusuri bekas aliran lahar yang sudah mendingin.

SOAL FORMATIF PADA SETIAP PERTEMUAN**Soal Formatif Pertemuan 1****Nama :****Kelas :****No absen :****Bacalah teks di bawah ini, kemudian jawablah pertanyaan dengan benar!****“Petualangan di Pulau Tak Terduga”**

Suatu hari, empat sahabat Budi, Sinta, Roni, dan Laila memutuskan untuk berlayar dengan perahu kecil ke pulau yang belum pernah mereka kunjungi sebelumnya. Mereka ingin mencari petualangan baru dan melihat keindahan alam. Namun, di tengah perjalanan, angin kencang datang dan membawa mereka ke sebuah pulau misterius yang tidak ada di peta.

Di pulau itu, mereka menemukan hutan lebat, sungai yang jernih, dan gua yang dipenuhi lukisan purba. Saat menjelajah, mereka menemukan sebuah peti tua berisi peta yang tampaknya menunjukkan jalan keluar dari pulau tersebut. Dengan bekerja sama, mereka mengikuti petunjuk peta dan akhirnya menemukan perahu mereka yang terdorong ke pantai oleh ombak. Dengan perasaan lega, mereka pun berhasil kembali ke rumah dan menceritakan pengalaman luar biasa mereka.

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Siapa saja tokoh utama dalam cerita ini? Jelaskan karakter mereka!
2. Apa masalah utama yang dihadapi oleh tokoh dalam cerita?
3. Bagaimana cara mereka menemukan jalan keluar dari pulau?
4. Bagaimana latar tempat dalam cerita ini mempengaruhi alur cerita?
5. Bagaimana perasaan para tokoh saat mereka menemukan peta di dalam peti tua?

Soal Formatif Pertemuan 2**Nama :****Kelas :****No absen :****Bacalah teks di bawah ini, kemudian jawablah pertanyaan dengan benar!****“Kejujuran adalah Kunci Kepercayaan”**

Suatu hari, Andi menemukan dompet di jalan saat ia dalam perjalanan pulang dari sekolah. Dompet itu berisi uang dan kartu identitas seseorang. Andi sempat berpikir untuk mengambil uangnya, tetapi ia teringat nasihat ibunya bahwa kejujuran adalah hal yang paling penting dalam hidup.

Tanpa ragu, Andi membawa dompet itu ke rumah dan memberikannya kepada ayahnya. Ayahnya memeriksa kartu identitas di dalam dompet dan menemukan alamat pemiliknya. Mereka pun pergi ke rumah pemilik dompet dan mengembalikannya. Pemilik dompet, Pak Budi, sangat berterima kasih kepada Andi dan memberinya hadiah kecil sebagai tanda penghargaan.

Keesokan harinya, kejadian itu tersebar di sekolah. Guru dan teman-teman Andi memujinya atas kejujurannya. Andi merasa bangga karena telah melakukan hal yang benar. Dari kejadian itu, ia semakin yakin bahwa kejujuran akan selalu membawa kebaikan dan kepercayaan dari orang lain.

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Sebutkan contoh kejujuran yang dilakukan oleh Andi dalam cerita ini!
2. Sebutkan tiga contoh perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari selain dari cerita ini!
3. Apa yang terjadi jika Andi memilih untuk mengambil uang dari dompet itu?
4. Bagaimana cara kita melatih diri untuk selalu bersikap jujur?
5. Jika kamu menemukan dompet di jalan, apa yang akan kamu lakukan?

Asesmen Formatif Pertemuan 3

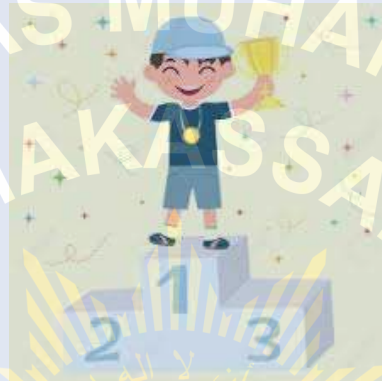
Nama :

Kelas :

No absen :

Bacalah teks di bawah ini, kemudian jawablah pertanyaan dengan benar!

“Perjuangan Menjadi Juara”



Danu adalah seorang anak yang bercita-cita menjadi atlet lari. Setiap pagi, ia berlatih dengan penuh dedikasi meskipun tubuhnya sering merasa letih. Ia percaya bahwa disiplin dan kerja keras akan membawanya pada kesuksesan.

Namun, dalam perlombaan pertamanya, Danu hanya berhasil meraih posisi keempat. Ia merasa frustrasi, tetapi ayahnya menyemangatnya agar tidak menyerah. Dengan tekad yang kuat, Danu terus meningkatkan kemampuannya. Ia memperbaiki teknik berlari dan menjaga pola makan yang seimbang.

Akhirnya, pada kejuaraan berikutnya, Danu berhasil meraih juara pertama. Ia merasa bangga karena perjuangannya tidak sia-sia. Danu menyadari bahwa keberhasilan membutuhkan kerja keras, kesabaran, dan semangat pantang menyerah.

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Apa arti kata dedikasi dalam cerita ini?
2. Danu sering merasa letih saat berlatih. Apa makna kata letih?
3. Apa yang dimaksud dengan disiplin dalam cerita ini?
4. Apa makna kata tekad dalam cerita ini?
5. Apa arti dari kata frustrasi?

Soal Formatif Pertemuan 4

Nama :
Kelas :
No absen :

Bacalah teks di bawah ini, kemudian jawablah pertanyaan dengan benar!

"Persahabatan"



Dina dan Santi adalah sahabat sejak kecil. Mereka selalu bermain dan belajar bersama. Meskipun memiliki kepribadian yang berbeda, mereka tetap saling menghargai dan mendukung satu sama lain.

Suatu hari, Santi mengalami kesulitan dalam pelajaran matematika. Ia merasa putus asa karena tidak bisa memahami materi yang diajarkan di kelas. Dina yang melihat sahabatnya kesulitan segera menawarkan bantuan.

Setiap hari sepulang sekolah, Dina dengan sabar mengajari Santi. Meskipun awalnya sulit, Santi mulai memahami pelajaran berkat kesabaran dan dukungan sahabatnya.

Ketika ujian tiba, Santi merasa lebih percaya diri. Hasilnya pun memuaskan, ia mendapatkan nilai yang baik. Santi sangat berterima kasih kepada Dina karena telah membantunya tanpa pamrih.

Persahabatan mereka semakin erat karena saling membantu dan mendukung dalam kesulitan. Mereka menyadari bahwa sahabat sejati adalah mereka yang selalu ada di saat suka maupun duka.

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar

1. Apa kalimat utama dari 164aragraph pertama?
2. Bagaimana Dina menunjukkan sikap peduli kepada sahabatnya?
3. Mengapa persahabatan Dina dan Santi semakin erat?
4. Apa yang bisa kita pelajari dari cerita ini?
5. Apa ide pokok dari 164aragraph kelima?

Soal Formatif Pertemuan 5**Nama :****Kelas :****No absen :****Bacalah teks di bawah ini, kemudian jawablah pertanyaan dengan benar!****“Perjuangan Menuju Kesuksesan”**

Rani adalah seorang siswi yang bercita-cita menjadi juara dalam lomba pidato. Sejak kecil, ia memiliki ketertarikan dalam berbicara di depan banyak orang. Namun, saat pertama kali mengikuti perlombaan, ia mengalami kegagalan. Rani merasa sedih, tetapi ia tidak mau menyerah. Dengan tekad yang kuat, Rani mulai berlatih lebih giat. Setiap hari, ia berlatih berbicara di depan cermin dan meminta bantuan gurunya untuk mengoreksi cara berbicaranya. Ia juga sering menonton video pidato dari para pembicara hebat untuk belajar teknik yang lebih baik.

Ketika perlombaan berikutnya tiba, Rani tampil dengan percaya diri. Ia menyampaikan pidatonya dengan lantang dan penuh ekspresi. Para juri pun terkesan dengan kemampuannya. Akhirnya, ia berhasil meraih juara pertama. Kesuksesan yang diraih Rani bukanlah hasil dari keberuntungan, melainkan kerja keras, ketekunan, dan semangat pantang menyerah. Ia menyadari bahwa kegagalan adalah bagian dari proses menuju keberhasilan.

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Apa tujuan Rani dalam cerita ini?
2. Bagaimana cara Rani memperbaiki kemampuannya setelah gagal?
3. Apa yang membuat Rani akhirnya berhasil dalam lomba berikutnya?
4. Apa pesan moral dari cerita ini?
5. Apa yang dapat kita simpulkan tentang arti kegagalan dari cerita ini?

Soal Formatif Pertemuan 6

Nama :

Kelas :

No absen :

Bacalah teks di bawah ini, kemudian jawablah pertanyaan dengan benar!

"Perlombaan yang Mengajarkan Arti Kerja Keras"



Di sebuah sekolah, diadakan perlombaan lari tahunan. Semua siswa sangat antusias untuk mengikuti perlombaan tersebut, termasuk Andi. Ia bercita-cita untuk menjadi juara dan mewakili sekolah dalam kompetisi tingkat daerah.

Namun, Andi sadar bahwa untuk menang, ia harus berlatih keras. Setiap pagi sebelum berangkat sekolah, ia berlari mengelilingi lapangan dan melakukan latihan fisik. Ia juga menjaga pola makan dan istirahat agar tubuhnya tetap bugar.

Ketika hari perlombaan tiba, Andi merasa gugup. Banyak pesaing yang juga kuat dan sudah berpengalaman dalam lomba lari. Namun, ia tetap fokus dan mengingat semua latihan yang telah ia jalani. Saat peluit tanda mulai dibunyikan, Andi berlari secepat mungkin. Ia tetap mempertahankan kecepatannya hingga garis finis dan berhasil meraih juara pertama.

Andi merasa sangat bahagia. Ia menyadari bahwa kemenangan ini bukan sekadar keberuntungan, melainkan hasil dari kerja keras dan ketekunannya selama ini. Ia juga belajar bahwa setiap usaha yang dilakukan dengan sungguh-sungguh pasti akan membuahkan hasil yang baik.

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Apa yang dilakukan Andi untuk mencapai tujuannya?
2. Apa pelajaran yang dapat kita ambil dari cerita ini?
3. Bagaimana jika Andi tidak berlatih sebelum perlombaan?
4. Apa kesimpulan dari cerita "Perlombaan yang Mengajarkan Arti Kerja Keras"?
5. Buatlah ringkasan singkat dari cerita ini dengan bahasamu sendiri!

Jawaban Soal Formatif Setiap Pertemuan

📌 Pertemuan 1

- 1) Tokoh utama dalam cerita ini adalah Budi, Sinta, Roni, dan Laila.
 - Budi: Pemimpin kelompok, berani dan penuh ide.
 - Sinta: Cerdas dan suka memecahkan teka-teki.
 - Roni: Kuat dan selalu siap membantu.
 - Laila: Penuh semangat dan selalu berpikir positif.
- 2) Masalah utama yang mereka hadapi adalah terdampar di pulau misterius karena angin kencang yang membawa perahu mereka ke arah yang tidak terduga.
- 3) Mereka menemukan peti berisi peta yang menunjukkan petunjuk untuk menemukan perahu mereka. Dengan mengikuti peta, mereka berhasil menemukan perahu yang terdorong ke pantai oleh ombak.
- 4) Pulau misterius dengan hutan lebat, sungai jernih, dan gua purba menambah ketegangan dan tantangan bagi tokoh utama. Latar ini membuat mereka harus bekerja sama dan berpikir kreatif untuk menemukan jalan keluar.
- 5) Mereka merasa penasaran, bersemangat, dan sedikit waspada karena tidak tahu apakah peta itu akan benar-benar membantu mereka keluar dari pulau atau tidak.

📌 Pertemuan 2

- 1) Andi mengembalikan dompet yang ia temukan kepada pemiliknya, meskipun ia bisa saja mengambil uang di dalamnya.
- 2) Contohnya:
 - Mengembalikan barang yang bukan milik kita kepada pemiliknya.
 - Tidak menyontek saat ujian.

- Mengakui kesalahan jika melakukan sesuatu yang salah.
- 3) Ia mungkin akan merasa bersalah, dan jika ketahuan, ia bisa kehilangan kepercayaan dari orang-orang di sekitarnya.
 - 4) Dengan selalu berkata dan bertindak jujur, tidak tergoda untuk berbohong, dan mengingat bahwa kejujuran membawa kebaikan dalam hidup.
 - 5) Saya akan mencari pemiliknya atau menyerahkannya kepada pihak berwenang agar bisa dikembalikan.

✚ Pertemuan 3

- 1) *Dedikasi* berarti pengorbanan dan kesungguhan dalam mencapai sesuatu.
- 2) *Letih* berarti merasa lelah atau kehabisan tenaga setelah beraktivitas.
- 3) *Disiplin* adalah sikap patuh terhadap aturan dan berlatih secara teratur tanpa malas.
- 4) *Tekad* berarti kemauan yang kuat untuk mencapai sesuatu tanpa mudah menyerah.
- 5) *Frustrasi* berarti perasaan kecewa atau putus asa karena harapan atau keinginan tidak tercapai.

✚ Pertemuan 4

- 1) Persahabatan Dina dan Santi yang erat sejak kecil.
- 2) Dina membantu Santi belajar matematika saat Santi mengalami kesulitan.
- 3) Karena mereka saling membantu dan mendukung dalam kesulitan.
- 4) Sahabat sejati adalah mereka yang selalu ada untuk kita dalam suka maupun duka.
- 5) Persahabatan semakin erat karena saling mendukung.

Pertemuan 5

- 1) Rani ingin menjadi juara dalam lomba pidato.
- 2) Rani berlatih lebih giat, meminta bantuan gurunya, dan belajar dari para pembicara hebat.
- 3) Kerja keras, ketekunan, latihan yang konsisten, dan semangat pantang menyerah.
- 4) Kesuksesan tidak datang secara instan, tetapi melalui kerja keras dan ketekunan.
- 5) Kegagalan bukan akhir dari segalanya, melainkan bagian dari proses menuju keberhasilan.

Pertemuan 6

- 1) Ia berlatih keras setiap pagi, menjaga pola makan, dan memastikan tubuhnya tetap bugar.
- 2) Kerja keras dan ketekunan akan membawa hasil yang baik, dan keberhasilan bukan hanya soal keberuntungan.
- 3) Kemungkinan besar ia tidak akan menang karena kurang persiapan dan tidak memiliki daya tahan yang baik.
- 4) Kesuksesan memerlukan usaha yang sungguh-sungguh. Andi berhasil menang karena disiplin dalam berlatih dan tidak mudah menyerah.
- 5) Andi ingin menjadi juara dalam perlombaan lari dan berlatih dengan tekun setiap hari. Meskipun merasa gugup, ia tetap fokus saat perlombaan berlangsung. Berkat kerja kerasnya, ia berhasil memenangkan perlombaan dan menyadari bahwa usaha yang sungguh-sungguh akan membuahkan hasil.

The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a large, light blue shield-shaped emblem. It features a central sunburst with Arabic calligraphy. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is arched across the top, "MAKASSAR" is in the center, and "UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is arched across the bottom. Two yellow stars are on the left and right sides. A green laurel wreath and a string of white flowers are also part of the design.

Lampiran 3.
Rekap Nilai Siswa₃

a. Rekap Nilai Keterampilan Membaca Pemahaman Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

No	Nama	Pretest	Postets
1.	Alfito Prahadi	35	65
2.	Andi Ariel	45	70
3.	Arwiansyah	70	85
4.	Dzaky Zafran Khairy	60	70
5.	Fadly Qasam	85	95
6.	Fakri Hamzah	75	80
7.	Hafizah Saputri	70	80
8.	Hana Qanita	60	75
9.	M. Taufik Hidayatullah	80	95
10.	Muh. Alif Syawal	35	55
11.	Muh Irwan	55	70
12.	Muh Rakha	60	75
13.	Muh. Reza Saputra	65	75
14.	Muh. Rifky	60	80
15.	Nadira Khairina	55	70
16.	Naura Rizky Maulida	80	90
17.	Nur Aisyah	80	90
18.	Nur Alya Ramadhani	40	60
19.	Nur Atifa Putri	35	65
20.	Nur hafila	75	85
21.	Nurul Athira Ramli	85	100
22.	Quynarah Rahmat	80	95
23.	Ririn Septiana	45	70
24.	Salsabila Putri	55	75
25.	Sapira Ibrahim	60	75
26.	Ufaira Nur Atifa	90	100
27.	Wahyudi	60	75
28.	Nur Safira Ramadhani	45	70
Jumlah		1740	2190
Rata-Rata		62,14	78,21

b. Rekap Nilai Keterampilan Membaca Pemahaman Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Nama	Pretest	Posttest
1.	Ahmad Rafi Alfayed	25	55
2.	Alif Syadiqin	40	65
3.	Andi Alam Saputra	65	75
4.	Anhita Erwiyanti	65	70
5.	Atifa Cahyani Putri	70	75
6.	Hanifa Khalilah Hasrul	75	80
7.	Hasyifa Khalifa Hasrul	65	75
8.	Jhordan Cristian	60	65
9.	Kelvin Alfaro Wong	75	85
10.	M. Aslam Anwar	30	60
11.	M. Ibra Tamrin	50	65
12.	Melia	60	70
13.	Muh. Aidan	65	85
14.	Muh. Ibnu	50	70
15.	Muh. Maulana	55	85
16.	Nur Maimuna	70	85
17.	Nur Aisyah	80	85
18.	Nurhikmah	40	65
19.	Nur Rifqa Irwan	35	75
20.	Nur Salsabila Putri	75	85
21.	Nurhikmah	75	85
22.	Qanita Anjani	80	85
23.	Raeny Kartika Putri	70	75
24.	Riska Aprilia	65	75
25.	Sakira Putri	60	75
26.	Siti Nur Azizah	75	95
27.	Talita Hasna	65	75
28.	Zahlila	50	75
Jumlah		1.690	2.115
Total		60,36	75,54

c. Rekap Nilai Motivasi Belajar Pretest Kelas Eksperimen

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
1.	AP	3	3	4	5	3	3	5	3	3	4	5	4	3	4	3	4	5	4	3	4	75
2.	AA	3	3	4	3	4	4	2	2	4	4	3	3	3	4	4	4	3	5	5	4	71
3.	AW	4	2	4	3	3	3	5	4	3	4	5	4	4	3	4	5	2	4	5	4	75
4.	DZ	5	4	5	5	3	4	5	4	4	4	3	5	5	5	5	3	4	4	4	5	86
5.	FQ	4	3	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	92
6.	HS	3	5	4	3	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	3	5	5	4	3	86
7.	HQ	4	3	5	3	4	5	4	5	4	5	4	5	3	3	3	3	3	3	5	5	79
8.	MT	5	3	5	4	4	4	5	5	3	4	5	4	3	3	3	3	4	3	3	4	77
9.	MA	5	4	5	3	3	3	5	5	5	2	2	2	3	2	3	3	5	4	4	5	73
10.	MI	4	4	5	4	3	5	4	4	5	5	4	4	3	4	5	4	4	4	5	4	84
11.	ME	4	3	4	5	4	5	4	4	5	5	3	4	4	5	5	4	5	4	5	4	86
12.	MRS	4	5	3	4	3	5	5	4	4	2	3	3	3	4	5	5	3	3	3	4	75

13.	MRF	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	5	5	4	5	4	4	3	3	3	76
14.	NK	2	3	3	3	4	3	4	5	4	4	5	4	4	3	3	4	4	5	4	4	75
15.	NRM	3	5	4	4	3	5	5	3	5	5	3	5	3	4	4	3	5	5	3	5	82
16.	NA	4	5	3	2	4	3	5	3	4	3	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	79
17.	NAR	5	4	5	4	3	5	4	4	3	4	5	3	5	4	5	4	5	3	4	3	82
18.	NAP	5	3	4	3	5	4	3	3	4	5	4	4	4	5	5	4	3	3	4	3	78
19.	NH	3	4	3	4	4	3	4	5	5	4	3	5	5	4	5	5	3	4	5	5	83
20.	NAR	4	5	5	4	5	4	5	4	4	3	3	5	4	5	5	4	4	4	4	4	85
21.	QR	4	4	4	5	4	4	3	3	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	3	5	82
22.	RS	5	3	4	5	3	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	84
23.	SP	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3	5	5	5	5	5	93
24.	SI	4	4	3	3	3	5	3	5	4	5	3	3	4	4	5	5	5	4	5	4	81
25.	UNA	5	4	3	2	4	3	4	4	3	4	3	3	4	5	5	4	4	5	4	5	78
26.	WH	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	3	3	4	4	5	4	84
27.	NS	2	3	5	5	4	5	3	3	4	4	3	5	4	5	5	5	5	3	5	4	82

28.	FH	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3	3	3	4	4	5	84
Total																						2.267
Rata-Rata																						80.96

d. Rekap Nilai Motivasi Belajar Posttest Kelas Eksperimen

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
1.	AP	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	3	4	5	4	4	4	82
2.	AA	3	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	90
3.	AW	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	82
4.	DZ	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	94
5.	FQ	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	94
6.	HS	3	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	94
7.	HQ	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	86
8.	MT	5	3	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	86
9.	MA	5	4	5	4	4	4	4	5	5	2	4	4	4	2	3	3	5	4	4	5	80

10.	MI	4	4	5	4	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	90
11.	ME	4	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	92
12.	MRS	4	5	3	4	3	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	3	3	3	4	83
13.	MRF	3	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	3	3	3	84
14.	NK	2	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3	4	4	5	4	4	81
15.	NRM	3	5	4	4	3	5	5	3	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	90
16.	NA	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	86
17.	NAR	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	4	5	3	4	3	90
18.	NAP	5	3	4	3	5	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	86
19.	NH	4	4	3	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	91
20.	NAR	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	93
21.	QR	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	90
22.	RS	5	3	4	5	3	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	87
23.	SP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	98
24.	SI	4	4	5	5	3	5	4	5	4	5	3	4	4	4	5	5	5	4	5	4	87

25.	UNA	5	4	3	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	83
26.	WH	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	90
27.	NS	2	3	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	90
28.	FH	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	5	5	93
Total																						2.472
Rata-Rata																						88,29

e. Rekap Nilai Motivasi Belajar Pretest Kelas Kontrol

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
1.	ARA	2	3	3	4	3	5	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	68
2.	AS	2	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	60
3.	AAS	3	2	2	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	5	2	4	4	3	64
4.	AE	3	3	2	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	67
5.	ACP	3	3	4	3	3	4	3	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	3	4	81
6.	HKH	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	5	66

7.	HKS	4	5	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	5	3	4	4	5	3	3	73
8.	JC	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	5	2	3	3	4	3	3	4	5	71
9.	KAW	3	5	3	3	3	4	3	5	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	71
10.	MAA	4	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	2	4	2	3	3	4	3	3	4	60
11.	MIT	5	3	3	4	3	5	4	4	4	5	3	4	3	4	5	4	3	3	4	3	76
12.	ML	4	3	2	4	3	4	3	3	4	5	3	3	4	5	4	4	4	3	5	3	73
13.	MA	3	3	3	3	3	4	5	3	4	2	3	3	3	3	3	5	3	2	3	3	64
14.	MI	3	3	3	3	3	4	5	3	3	3	4	5	4	4	4	3	3	3	2	3	68
15.	MM	4	3	3	3	4	3	3	5	4	3	4	4	4	3	5	3	3	4	4	4	73
16.	NM	3	2	3	3	5	5	4	3	4	5	3	3	3	3	5	3	4	4	3	3	71
17.	NH	3	2	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	74
18.	NA	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	70
19.	NIR	5	3	3	3	5	4	3	3	4	5	4	4	4	5	3	3	3	3	3	3	73
20.	NSP	4	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	3	5	3	3	5	4	68
21.	NH	3	5	2	3	3	4	5	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	69

22.	QA	5	2	3	4	4	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	66
23.	RKP	3	3	3	4	3	3	4	4	4	5	4	3	5	4	5	4	4	3	3	4	75
24.	RA	3	2	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	3	3	5	3	4	4	5	77
25.	SP	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	5	3	66
26.	SNA	2	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	5	3	2	3	4	4	4	64
27.	NSTH	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	69
28.	ZL	3	3	5	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	3	5	3	74
Total																						1.951
Rata-Rata																						69,68

f. Rekap Nilai Motivasi Belajar Posttest Kelas Kontrol

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
1.	ARA	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	3	4	3	4	5	4	4	5	88
2.	AS	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	95
3.	AAS	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	90

4.	AE	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5	5	3	5	92
5.	ACP	4	4	4	4	5	4	4	4	3	3	3	4	5	5	5	5	5	5	3	4	83
6.	HKH	5	5	5	4	5	3	4	4	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	3	4	85
7.	HKS	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	4	90
8.	JC	4	3	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	89
9.	KAW	5	3	5	4	5	4	5	5	3	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	3	88
10.	MAA	5	3	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	2	4	3	5	4	4	79
11.	MIT	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	91
12.	ML	5	4	4	5	4	3	3	3	3	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	85
13.	MA	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	3	3	4	4	82
14.	MI	4	4	4	4	5	3	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	3	3	4	82
15.	MM	3	4	5	5	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	3	4	4	4	5	4	85
16.	NM	4	4	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	93
17.	NA	5	4	5	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	89
18.	NH	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	4	5	4	4	4	91

19.	NIR	5	5	4	3	5	4	4	3	4	4	3	5	3	4
20.	NSP	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	3	4
21.	NH	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	3	4	4	4
22.	QA	4	4	4	5	5	3	5	5	5	4	4	4	3	3
23.	RKP	5	3	5	5	3	5	4	4	4	4	3	4	3	3
24.	RA	5	5	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	4
25.	SP	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	5	4
26.	SNA	5	5	4	4	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4
27.	NSTH	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4
28.	ZL	3	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5
Total															
Rata-Rata															

The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a large, light blue shield-shaped emblem. It features a central golden sunburst with Arabic calligraphy. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is arched across the top, "MAKASSAR" is in the center, and "UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is arched across the bottom. A green laurel wreath and a chain of white flowers are also part of the design.

Lampiran 4.
Dokumentasi4





Aulia Eka Putri 105061103723

BAB I

by Tahap Tutup

Submission date: 29-Jun-2025 05:56PM (UTC+0700)
Submission ID: 2707684798
File name: BAB_1_-_2025-06-29T195511.220.docx (34.03K)
Word count: 1738
Character count: 12009



Aulia Eka Putri 105061103723

BAB II

by Tahap Tutup

Submission date: 29-Jun-2025 06:56PM (UTC+0700)
Submission ID: 2707684959
File name: BAB_2_-_2025-06-29T195524.275.docx (96.64K)
Word count: 2687
Character count: 18320

Aulia Eka Putri 105061103723 BAB II

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id	2%
Internet Source		
2	sman1sumberlawang.sch.id	2%
Internet Source		
3	jurnalftk.uinsby.ac.id	2%
Internet Source		
4	repository.uin-suska.ac.id	2%
Internet Source		
5	jppipa.unram.ac.id	2%
Internet Source		
6	www.ejournal.stitpn.ac.id	2%
Internet Source		

Exclude quotes

On

Exclude matches

On

Exclude bibliography

On

Aulia Eka Putri 105061103723

BAB III

by Tahap Tutup

Submission date: 29-Jun-2025 06:57PM (UTC+0700)
Submission ID: 2707685068
File name: BAB_3_-_2025-06-29T195633.407.docx (33.12K)
Word count: 1418
Character count: 9244

Aulia Eka Putri 105061103723 BAB III

ORIGINALITY REPORT

10% SIMILARITY INDEX
12% INTERNET SOURCES
9% PUBLICATIONS
10% STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	fajribelajar.blogspot.com Internet Source	2%
2	digilib.unila.ac.id Internet Source	2%
3	eprints3.upgris.ac.id Internet Source	2%
4	Submitted to Badan PPSPM Kementerian Kesehatan Student Paper	2%
5	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	2%

Exclude quotes On
 Exclude bibliography On

Exclude matches

Aulia Eka Putri 105061103723

BAB IV

by Tahap Tutup

Submission date: 29-juni-2025 06:57PM (UTC+0700)
Submission ID: 2707685187
File name: BAB_4_-_2025-06-291195659,761.docx (70,18K)
Word count: 3060
Character count: 20703



Aulia Eka Putri 105061103723

BAB V

by Tahap Tutup

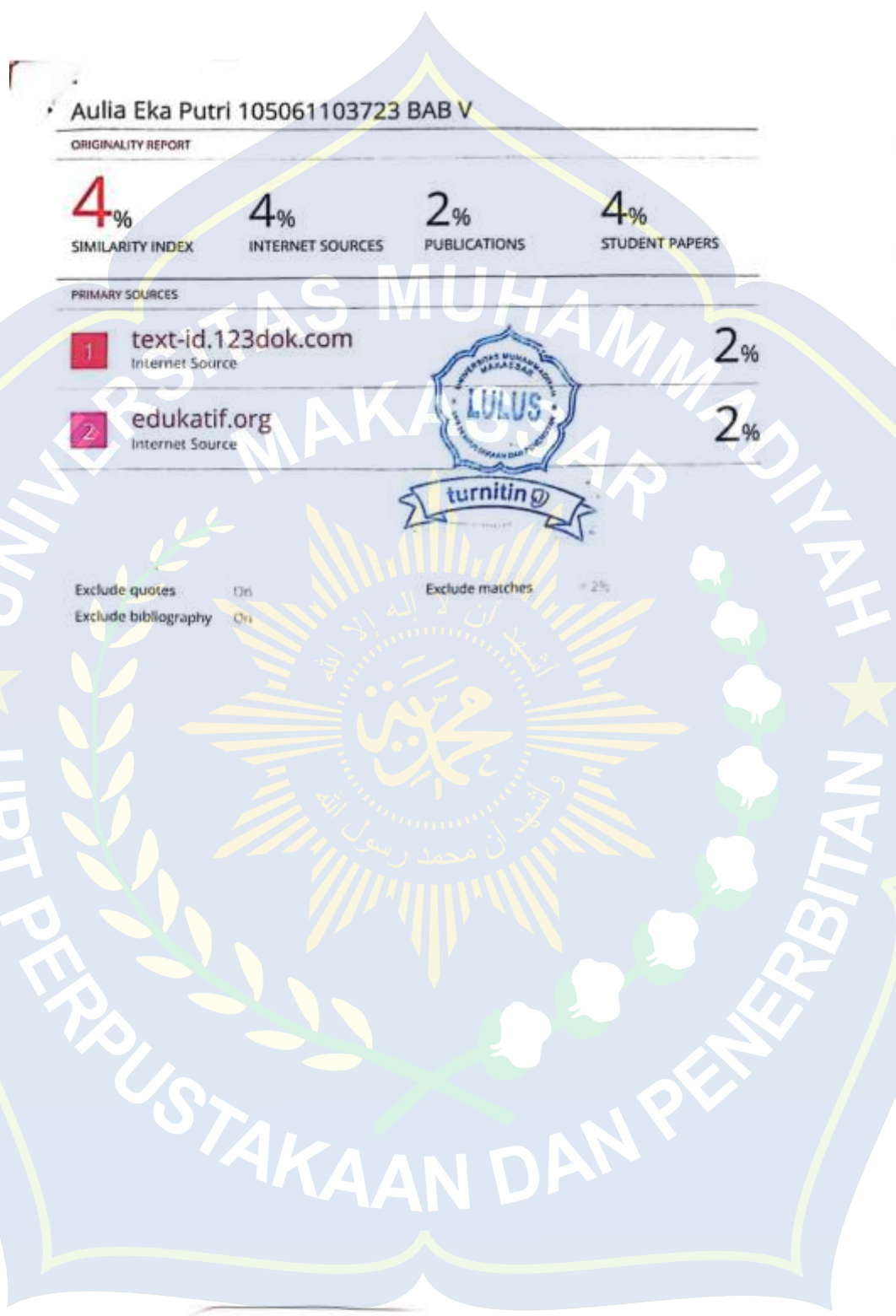
Submission date: 29-Jun-2025 06:58PM (UTC+0700)

Submission ID: 2707685370

File name: BAB_5_-_2025-06-29T195728.015.docx (20.54K)

Word count: 443

Character count: 3423





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865589

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Aulia Eka Putri
Nim : 105061103723
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	11 %	25 %
3	Bab 3	10 %	15 %
4	Bab 4	7 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 30 Juni 2025

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

RIWAYAT HIDUP



Aulia Eka Putri. Dilahirkan di Impa-Impa pada tanggal 04 Oktober 2000. Anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Ambo Kasau dan Besse Merna. Penulis sekarang bertempat tinggal di Makassar, Jalan Sultan Alauddin. Penulis menempuh pendidikan dasar pada tahun 2007 di SDN 24 Pakkanna dan tamat pada tahun 2013.

Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Tanasitolo dan tamat pada tahun 2016. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan kejenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 7 Wajo dan tamat pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Makassar Program Strata Satu (1) dan lulus pada tahun 2023. Di tahun yang sama penulis melanjutkan Strata 2 (S2) di universitas Muhammadiyah Makassar dengan memilih jurusan Magister Pendidikan Dasar. Di tahun 2024, penulis berkesempatan mengikuti perkuliahan PPG PRAJAB di Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai ditahun yang sama. Insya Allah pada tahun 2025 akan menyandang studi sekaligus menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), Guru Profesional (Gr.), Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.)

Berkat Rahmat Allah SWT dan iringan doa dari kedua orang tua, saudara tercinta, keluarga serta rekan seperjuangan di bangku perkuliahan, perjuangan penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Dan Motivasi Belajar Murid Kelas IvGugus Ii Kecamatan Mariso”.