

LAMPIRAN



Lampiran 1 Modul Ajar

Modul Ajar Bahasa Indonesia

Pra Siklus

Informasi Umum Modul

- Nama Penyusun : I Dewa Ayu Agung Radhaswati
- Institusi : SD No. 1 Lukluk
- Tahun Pelajaran : 2024/2025
- Jenjang Sekolah : SD
- Fase/Kelas : B/IV (Empat)
- Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
- Materi Pokok : Kosakata Bahasa Indonesia
- Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 pertemuan)

Komponen Inti

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. **Mengidentifikasi** makna kata-kata baru yang ditemukan dalam teks atau konteks tertentu.
2. **Menjelaskan** makna kosakata baru dengan tepat.
3. **Menggunakan** kosakata baru dalam kalimat sederhana secara lisan maupun tulisan.
4. **Menunjukkan** rasa ingin tahu dalam mencari tahu arti kata.

B. Pemahaman Bermakna

Mempelajari **kosakata** baru sangat penting karena dapat memperkaya kemampuan berbahasa kita. Semakin banyak kosakata yang kita kuasai, semakin mudah kita memahami informasi dari berbagai sumber (buku, berita, percakapan) dan semakin lancar kita berkomunikasi dengan orang lain, baik secara lisan maupun tulisan.

C. Pertanyaan Pemantik

- "Pernahkah kalian membaca buku atau mendengar orang berbicara, lalu menemukan kata yang tidak kalian pahami artinya?"
- "Kira-kira, mengapa kita perlu tahu banyak kata?"
- "Bagaimana cara kita mencari tahu arti sebuah kata yang tidak kita mengerti?"

D. Profil Pelajar Pancasila

- **Mandiri:** Peserta didik mampu mencari tahu arti kata secara mandiri.
- **Bernalar Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis makna kata dari konteks kalimat.
- **Kreatif:** Peserta didik mampu menggunakan kosakata dalam kalimat-kalimat baru yang menarik.

E. Sarana dan Prasarana

- Buku cerita anak atau teks bacaan pendek.
- Kamus Bahasa Indonesia (cetak atau daring/aplikasi).
- Papan tulis/Whiteboard dan spidol.
- Kertas dan alat tulis.
- Kartu kata atau *flashcard* (opsional).
- Gambar-gambar yang relevan dengan materi kosakata (opsional).
- Proyektor (jika ada).

F. Urutan Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (70 menit)

Kegiatan Pembuka (10 menit)

1. **Orientasi:** Guru membuka pelajaran dengan salam dan menyapa peserta didik, kemudian mengajak berdoa bersama.
2. **Apersepsi:** Guru menampilkan sebuah kalimat atau paragraf pendek yang berisi satu atau dua kata yang mungkin baru bagi peserta didik. Guru bertanya, "Apakah kalian tahu arti kata ini?" atau "Bagaimana jika kita tidak tahu arti kata ini, apakah kita bisa memahami kalimatnya?"
3. **Motivasi:** Guru menjelaskan bahwa hari ini kita akan belajar cara memahami dan menggunakan kata-kata baru agar kita semakin pintar berbahasa Indonesia.

4. **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini.

Kegiatan Inti (50 menit)

Langkah 1: Mengenali Kata Baru dari Konteks (15 menit)

7. Guru membacakan sebuah **teks pendek** yang mengandung beberapa kata baru yang relevan dengan usia peserta didik.
8. Peserta didik diminta menyimak dengan saksama.
9. Setelah selesai membaca, guru meminta peserta didik menyebutkan kata-kata yang menurut mereka "baru" atau "tidak mereka pahami".
10. Guru menuliskan kata-kata tersebut di papan tulis.
11. Guru meminta peserta didik untuk **menebak arti kata** tersebut berdasarkan konteks kalimat tempat kata itu berada.
12. Guru memotivasi peserta didik untuk berani berpendapat.

Langkah 2: Mencari Makna Kata Menggunakan Kamus (20 menit)

6. Guru memperkenalkan **kamus** sebagai alat penting untuk mencari arti kata. Jika memungkinkan, setiap kelompok/peserta didik memegang kamus cetak, atau guru memfasilitasi penggunaan kamus daring/aplikasi.
7. Guru membimbing peserta didik langkah demi langkah cara mencari arti kata di kamus (misalnya, urutan abjad, mencari kata dasar).
8. Peserta didik secara berkelompok (atau individu) diminta untuk mencari arti kata-kata baru yang sudah terdaftar di papan tulis menggunakan kamus.
9. Guru berkeliling kelas, membimbing, dan memastikan peserta didik memahami cara penggunaan kamus.
10. Setelah menemukan artinya, peserta didik menuliskan kata dan artinya di buku catatan mereka.

Langkah 3: Menggunakan Kosakata dalam Kalimat (15 menit)

5. Guru meminta peserta didik untuk memilih 2-3 kata baru yang sudah mereka pahami artinya.
6. Setiap peserta didik diminta **membuat kalimat sederhana** menggunakan kata-kata tersebut secara tertulis di buku catatan mereka.

7. Guru memanggil beberapa peserta didik secara acak untuk membacakan kalimat yang telah mereka buat di depan kelas.
8. Guru memberikan **umpan balik** dan penguatan positif terhadap kalimat yang dibuat peserta didik, serta mengoreksi jika ada kesalahan penggunaan kata.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. **Refleksi:** Guru mengajak peserta didik merefleksikan pembelajaran hari ini.
 - "Apa yang kalian pelajari hari ini?"
 - "Bagaimana perasaan kalian setelah bisa mencari arti kata sendiri?"
 - "Mengapa penting bagi kita untuk terus belajar kata-kata baru?"
2. **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik merangkum poin-poin penting tentang pentingnya kosakata dan cara mencarinya.
3. **Tindak Lanjut:** Guru memberikan tugas rumah (opsional) untuk mencari 3 kata baru dari buku bacaan lain di rumah, lalu mencari artinya dan membuat kalimat.
4. **Doa dan Salam Penutup:** Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

G. Asesmen (Penilaian)

- **Asesmen Diagnostik (Sebelum Pembelajaran):** Melalui pertanyaan pemantik, guru dapat mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang kosakata.
- **Asesmen Formatif (Selama Pembelajaran):**
 - **Observasi:** Guru mengamati partisipasi aktif peserta didik dalam mencari kata dan membuat kalimat.
 - **Kinerja (Performance):** Kemampuan peserta didik menggunakan kamus secara mandiri.
 - **Produk:** Kelengkapan dan ketepatan kalimat yang dibuat peserta didik menggunakan kosakata baru.
- **Asesmen Sumatif (Opsional, Setelah Pembelajaran):**
 - Guru dapat memberikan lembar kerja sederhana berupa mencocokkan kata dengan artinya atau mengisi bagian rumpang dalam kalimat dengan kosakata yang tepat.

H. Pengayaan dan Remedial

- **Pengayaan:** Bagi peserta didik yang sudah menguasai materi dengan baik, dapat diberikan tantangan lebih, seperti mencari sinonim/antonim dari kata yang dipelajari, membuat cerita pendek dengan kosakata baru, atau membuat kamus mini pribadi.
- **Remedial:** Bagi peserta didik yang masih kesulitan, guru dapat memberikan bimbingan individual, mengulang kembali langkah-langkah penggunaan kamus, atau memberikan latihan tambahan dengan kosakata yang lebih sederhana dan familiar.

I. Refleksi Guru

- Apakah tujuan pembelajaran tercapai sepenuhnya?
- Bagian mana dari pembelajaran yang paling menarik bagi peserta didik?
- Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan?
- Apa saja tantangan yang saya hadapi dalam menyampaikan materi ini?
- Bagaimana saya akan memperbaiki atau mengembangkan pembelajaran ini di pertemuan selanjutnya?

J. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD 1: Kata Baru dan Artinya

Nama: Kelas:

Petunjuk:

1. Bacalah teks yang diberikan guru.
2. Tuliskan 3 kata yang menurutmu baru atau tidak kamu pahami artinya.
3. Carilah arti kata-kata tersebut di kamus.
4. Tuliskan kata dan artinya pada tabel di bawah ini.

| No. | Kata Baru | Arti Kata | :-- | :----- |----- | 1. ||| 2. ||| 3. |||

LKPD 2: Kalimatku Dengan Kata Baru

Nama: Kelas:

Petunjuk:

1. Pilihlah 2 kata dari daftar kata baru yang sudah kamu temukan artinya di LKPD 1.
2. Buatlah satu kalimat sederhana menggunakan setiap kata tersebut.

3. Kata: _____ Kalimat:

4. Kata: _____ Kalimat:

Lampiran

A. Glosarium

- **Kosakata:** Kumpulan kata yang dimiliki seseorang atau suatu bahasa; perbendaharaan kata.
- **Kamus:** Buku rujukan yang memuat kata atau gabungan kata, biasanya disusun menurut abjad, yang dilengkapi keterangan tentang makna, pemakaian, atau terjemahannya.
- **Konteks:** Bagian suatu uraian atau kalimat yang dapat mendukung atau menambah kejelasan makna.

B. Daftar Pustaka

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Guru dan Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas IV*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Sumber teks bacaan.

Instrument Tes Pra Siklus

Cocokkan Kata dengan Artinya!

Nama: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____

Petunjuk: Cocokkan kata-kata di kolom kiri dengan artinya di kolom kanan.

Tarik garis atau tuliskan huruf yang tepat di kotak yang tersedia.

Kolom A (Kata)

1. Awan
 2. Hutan
 3. Sungai
 4. Pegunungan
 5. Pantai
 6. Udara
 7. Berani
 8. Gembira
 9. Rajin
 10. Membaca
 11. Menulis
 12. Mendengar
 13. Melihat
 14. Sehat
 15. Rapi
 16. Bersih
 17. Ramah
 18. Lestari
 19. Indah
 20. Bermanfaat
-



Kolom B (Arti)

- A. Teratur dan tertata dengan baik.
- B. Suatu daerah luas yang ditumbuhi pepohonan lebat.
- C. Bagian daratan yang berbatasan langsung dengan laut.
- D. Berkelanjutan; tetap seperti keadaan semula.
- E. Bebas dari kotoran.
- F. Suasana hati senang; suka cita.
- G. Melakukan kegiatan memasukkan informasi ke otak melalui indra mata.
- H. Kumpulan titik-titik air di langit yang terlihat seperti gumpalan.
- I. Dapat memberi kebaikan atau kegunaan.
- J. Melakukan kegiatan menuangkan pikiran atau ide dengan alat tulis.
- K. Tidak sakit; kondisi tubuh yang baik.
- L. Baik hati dan mudah bersosialisasi.
- M. Aliran air besar yang mengalir dari hulu ke hilir.
- N. Terdiri dari banyak gunung yang berderet.
- O. Tampak elok dipandang mata; cantik.
- P. Gas tidak berwarna yang memenuhi ruang di bumi.
- Q. Melakukan kegiatan menangkap suara dengan telinga.

R. Punya keberanian; tidak takut.

S. Tekun dan gigih dalam bekerja atau belajar.

T. Melakukan kegiatan memahami tulisan.



Modul Ajar Bahasa Indonesia

Siklus I

Informasi Umum Modul

- **Nama Penyusun** : I Dewa Ayu Agung Radhaswati
- **Institusi** : SD No. 1 Lukluk
- **Tahun Pelajaran** : 2024/2025
- **Jenjang Sekolah** : SD
- **Fase/Kelas** : B/IV (Empat)
- **Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia
- **Materi Pokok** : Kosakata Bahasa Indonesia
- **Alokasi Waktu** : 4 x 35 menit (2 pertemuan)

Kompetensi Awal

Peserta didik diharapkan memiliki pemahaman dasar tentang makna kata-kata umum dalam percakapan sehari-hari.

Profil Pelajar Pancasila

- **Kreatif:** Peserta didik mampu menemukan ide-ide baru dalam memahami makna kata.
- **Mandiri:** Peserta didik mampu belajar secara mandiri dalam mencari arti kata.
- **Bergotong Royong:** Peserta didik berkolaborasi dalam permainan dan diskusi kelompok.

Sarana dan Prasarana

- Komputer/Laptop/Tablet
- Proyektor (jika ada)
- Speaker (jika ada)
- Kertas dan alat tulis
- Kartu kata (dapat dibuat dari kertas atau *flashcard*)
- Gambar-gambar yang relevan dengan kosakata
- Aplikasi/platform *game* edukasi (opsional, contoh: *Kahoot!*, *Wordwall*, atau *game* sederhana buatan guru)

Target Peserta Didik

Peserta didik reguler.

Metode Pembelajaran

Game-Based Learning

Komponen Inti

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengidentifikasi makna kata-kata baru yang ditemukan dalam teks atau konteks tertentu.
2. Menjelaskan makna kosakata baru dengan benar.
3. Menggunakan kosakata baru dalam kalimat sederhana secara lisan maupun tulisan.
4. Menunjukkan antusiasme dalam belajar kosakata melalui permainan.

B. Pemahaman Bermakna

Mempelajari kosakata baru dapat memperkaya kemampuan berbahasa dan memudahkan kita dalam memahami informasi serta berkomunikasi dengan lebih baik.

C. Pertanyaan Pemantik

- "Tahukah kalian, mengapa kita harus tahu banyak kata?"
- "Pernahkah kalian menemukan kata yang tidak kalian tahu artinya?"
- "Bagaimana cara kalian mencari tahu arti kata tersebut?"

D. Urutan Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka (10 menit)

1. **Orientasi:** Guru membuka pelajaran dengan salam, menanyakan kabar peserta didik, dan mengajak berdoa.
2. **Apersepsi:** Guru menampilkan beberapa gambar atau benda yang familiar bagi peserta didik, lalu meminta peserta didik menyebutkan nama benda/gambar tersebut. Guru memancing pertanyaan terkait pentingnya mengetahui nama-nama benda atau kata-kata.

3. **Motivasi:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini dan menjelaskan bahwa pembelajaran akan dilakukan dengan cara yang menyenangkan, yaitu melalui permainan.
4. **Kontrak Belajar:** Guru menyampaikan aturan-aturan dalam bermain dan belajar.

Kegiatan Inti (50 menit)

Fase 1: Pengenalan Kosakata Melalui Gambar/Konkret (15 menit)

6. Guru menampilkan beberapa **gambar** atau **benda nyata** (misalnya, buku, pensil, tas, pohon, bunga, mobil, dll.).
7. Guru menyebutkan nama benda/gambar tersebut dan menuliskan katanya di papan tulis.
8. Peserta didik diminta menirukan pengucapan kata tersebut.
9. Guru memberikan beberapa contoh kata baru yang terkait dengan lingkungan sekitar atau tema yang sedang dipelajari (misalnya, "ekosistem," "migrasi," "habitat," "konservasi," "polusi"). Guru dapat menggunakan **kartu kata** yang berisi kata dan gambar pendukung.
10. Guru meminta peserta didik menebak arti kata tersebut berdasarkan gambar atau konteks.

Fase 2: Permainan "Tebak Kata" (20 menit)

3. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil (3-4 orang).
4. Setiap kelompok diberikan satu set **kartu kata** yang berisi kata-kata yang telah diperkenalkan sebelumnya atau kata-kata baru yang relevan dengan materi.
5. **Permainan 1: "Kartu Petunjuk Kata"**
 - o Satu anggota kelompok mengambil satu kartu kata tanpa melihatnya.
 - o Anggota lain memberikan **petunjuk** (bukan menyebutkan arti langsung) tentang kata tersebut, misalnya dengan menjelaskan ciri-ciri, fungsi, atau membuat kalimat rumpang.
 - o Anggota yang memegang kartu menebak kata.
 - o Jika berhasil menebak, kelompok mendapat poin.

- Permainan dilanjutkan hingga waktu yang ditentukan atau semua kartu terpakai.
- Guru berkeliling dan memberikan bimbingan.

6. Permainan 2: "Rantai Kata" (Variasi)

- Guru menyebutkan satu kata.
- Peserta didik pertama menyebutkan sinonim/antonim atau kata lain yang berkaitan dengan kata tersebut, lalu peserta didik selanjutnya melanjutkan "rantai" kata.
- Contoh: Guru: "Besar". Siswa 1: "Gajah". Siswa 2: "Gajah itu hewan **besar**." Siswa 3: "Rumah itu **besar**." (Guru bisa memberikan petunjuk jika peserta didik kesulitan).

Fase 3: Menggunakan Kosakata dalam Kalimat (15 menit)

5. Setiap kelompok diminta memilih 3-5 kata baru yang sudah dipelajari.
6. Masing-masing kelompok diminta membuat **kalimat sederhana** menggunakan kata-kata tersebut.
7. Perwakilan kelompok membacakan kalimat yang telah dibuat.
8. Guru memberikan umpan balik dan penguatan.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. **Refleksi:** Guru dan peserta didik melakukan refleksi singkat tentang pembelajaran hari ini.
 - "Kata apa yang paling kalian suka pelajari hari ini?"
 - "Bagaimana perasaan kalian belajar dengan permainan?"
 - "Apa manfaat mengetahui banyak kosakata?"
2. **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari tentang pentingnya kosakata.
3. **Tindak Lanjut:** Guru memberikan tugas rumah (opsional) untuk mencari 5 kata baru dari buku cerita atau koran, lalu mencari artinya dan membuat kalimat.
4. **Doa dan Salam Penutup:** Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

E. Asesmen (Penilaian)

- **Asesmen Diagnostik (Sebelum Pembelajaran):** Guru dapat mengajukan pertanyaan pemantik atau meminta peserta didik menyebutkan beberapa

kata yang mereka ketahui maknanya untuk mengidentifikasi pengetahuan awal.

- **Asesmen Formatif (Selama Pembelajaran):**
 - **Observasi:** Guru mengamati partisipasi aktif peserta didik dalam permainan dan diskusi kelompok.
 - **Performa:** Kemampuan peserta didik menebak kata dengan benar dalam permainan.
 - **Produk:** Kalimat yang dibuat peserta didik menggunakan kosakata baru.
- **Asesmen Sumatif (Setelah Pembelajaran, opsional):**
 - Guru dapat memberikan lembar kerja sederhana berupa mencocokkan kata dengan artinya atau membuat kalimat dari kata-kata yang sudah dipelajari.

F. Pengayaan dan Remedial

- **Pengayaan:** Bagi peserta didik yang sudah menguasai materi, dapat diberikan tantangan untuk mencari kata-kata yang lebih kompleks, membuat cerita pendek dengan kosakata baru, atau membuat teka-teki silang kosakata.
- **Remedial:** Bagi peserta didik yang kesulitan, guru dapat memberikan bimbingan personal, mengulang kembali materi dengan metode yang berbeda (misalnya, menggunakan *flashcard* visual), atau memberikan latihan tambahan dengan kata-kata dasar.

G. Refleksi Guru

- Apakah tujuan pembelajaran tercapai?
- Bagian mana dari pembelajaran yang paling efektif?
- Apakah peserta didik aktif dan antusias selama pembelajaran?
- Apa saja tantangan yang dihadapi dan bagaimana mengatasinya?
- Perbaiki apa yang akan dilakukan untuk pembelajaran selanjutnya?

H. Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD 1: Mari Tebak Kata!

Nama: Kelas:

Petunjuk: Cocokkan kata-kata di sebelah kiri dengan arti yang tepat di sebelah kanan dengan menarik garis!

1. Konservasi a. Perjalanan pindah tempat
2. Habitat b. Upaya perlindungan
3. Migrasi c. Pencemaran
4. Polusi d. Tempat hidup alami

LKPD 2: Buat Kalimatku!

Nama: **Kelas:**

Petunjuk: Buatlah kalimat sederhana menggunakan kata-kata di bawah ini!

1. **Hutan:**

2. **Sungai:**

3. **Bersih:**

4. **Lingkungan:**

Lampiran

A. Glosarium

- **Kosakata:** Perbendaharaan kata; semua kata yang ada dalam suatu bahasa.
- **Game-Based Learning:** Metode pembelajaran yang menggunakan permainan untuk mencapai tujuan pendidikan.

B. Daftar Pustaka

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Guru dan Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas IV*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Sumber lain yang relevan.

Instrument Tes Siklus I Pertemuan-1

Nama: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Pak Budi selalu teliti dalam mengerjakan tugasnya. Arti kata "teliti" adalah...
 - a. terburu-buru
 - b. ceroboh
 - c. cermat dan hati-hati
 - d. malas
2. Desa itu terkenal karena hasil pertaniannya yang melimpah. Arti kata "melimpah" adalah...
 - a. sedikit
 - b. kurang
 - c. banyak sekali
 - d. cukup
3. Pohon itu rantingnya kering dan daunnya berguguran. Kata yang dicetak tebal berarti...
 - a. akar pohon
 - b. batang pohon
 - c. dahan kecil pada pohon
 - d. buah pohon
4. Setiap pagi, Pak Tani selalu menyiram tanamannya agar tidak layu. Arti kata "menyiram" adalah...
 - a. memotong
 - b. memberi air
 - c. memetik
 - d. membuang

5. Perahu itu berlayar menuju pulau seberang. Kata yang dicetak tebal berarti...
- bergerak di darat
 - bergerak di udara
 - bergerak di air dengan bantuan angin atau mesin
 - bergerak di bawah tanah
6. Anak-anak sangat antusias mengikuti kegiatan kerja bakti di sekolah. Arti kata "antusias" adalah...
- tidak peduli
 - sangat bersemangat
 - malu-malu
 - bosan
7. Sungai yang jernih sangat cocok untuk tempat hidup ikan. Arti kata "jernih" adalah...
- kotor dan berlumpur
 - bening dan tidak keruh
 - banyak sampah
 - berwarna gelap
8. Kita harus melestarikan budaya daerah agar tidak punah. Arti kata "melestarikan" adalah...
- membiarkan hilang
 - merusak
 - menjaga agar tetap ada dan lestari
 - mengubah bentuknya
9. Ani sangat gembira karena mendapat hadiah dari ibunya. Kata yang berlawanan arti dengan "gembira" adalah...
- senang
 - bahagia
 - sedih
 - riang
10. Adik suka mengamati semut yang berbaris di dinding. Arti kata "mengamati" adalah...
- melihat sekilas

- b. melihat dengan saksama
- c. tidak peduli
- d. menakuti



Instrument Tes Siklus I Pertemuan-2

Nama: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Pak Guru memberikan amanat tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan. Arti kata "amanat" yang tepat dalam kalimat ini adalah...
 - a. cerita lucu
 - b. perintah atau pesan
 - c. teka-teki
 - d. janji
2. Para nelayan sering menghadapi badai saat mencari ikan di laut lepas. Arti kata "badai" adalah...
 - a. hujan gerimis
 - b. angin kencang disertai hujan lebat
 - c. ombak kecil
 - d. cuaca cerah
3. Rumah kuno itu memiliki arsitektur yang sangat unik dan berbeda dari rumah-rumah modern. Arti kata "unik" adalah...
 - a. biasa saja
 - b. sama seperti yang lain
 - c. istimewa atau khas
 - d. jelek
4. Penemuan itu sangat signifikan bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Arti kata "signifikan" adalah...
 - a. tidak penting
 - b. sangat kecil
 - c. sangat berarti atau penting
 - d. kurang lengkap

5. Penduduk desa hidup dengan rukun dan saling membantu satu sama lain. Arti kata "rukun" adalah...
- sering bertengkar
 - hidup bersatu dan damai
 - tidak peduli
 - menyendiri
6. Pemerintah sedang merencanakan revitalisasi taman kota agar lebih indah dan nyaman. Arti kata "revitalisasi" adalah...
- pembongkaran total
 - pengrusakan
 - penghidupan kembali atau pembaruan
 - penjualan
7. Suasana desa sangat asri dengan banyaknya pepohonan dan udara bersih. Arti kata "asri" adalah...
- kotor dan kumuh
 - indah dan sejuk
 - ramai dan bising
 - gersang
8. Petugas kebersihan memiliki dedikasi yang tinggi dalam menjaga kebersihan kota. Arti kata "dedikasi" adalah...
- sikap acuh tak acuh
 - pengorbanan tenaga dan pikiran untuk suatu tujuan
 - perasaan malas
 - kesenangan pribadi
9. Penyakit menular itu dapat merebak dengan cepat jika tidak dicegah. Arti kata "merebak" adalah...
- berkurang
 - menyebar luas
 - menghilang
 - terhenti
10. Anak-anak diajarkan untuk memiliki sikap empati terhadap teman yang sedang kesusahan. Arti kata "empati" adalah...

- a. tidak peduli dengan perasaan orang lain
- b. kemampuan merasakan perasaan orang lain
- c. sikap sombong
- d. rasa benci



Modul Ajar Bahasa Indonesia

Siklus II

Informasi Umum Modul

- **Nama Penyusun** : I Dewa Ayu Agung Radhaswati
- **Institusi** : SD No. 1 Lukluk
- **Tahun Pelajaran** : 2024/2025
- **Jenjang Sekolah** : SD
- **Fase/Kelas** : B/IV (Empat)
- **Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia
- **Materi Pokok** : Kosakata Bahasa Indonesia
- **Alokasi Waktu** : 4 x 35 menit (2 pertemuan)

Komponen Inti

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. **Mengidentifikasi** makna kata-kata baru yang ditemukan dalam teks atau konteks tertentu.
2. **Menjelaskan** makna kosakata baru dengan tepat.
3. **Menggunakan** kosakata baru dalam kalimat sederhana secara lisan maupun tulisan.
4. **Menunjukkan** antusiasme dan kolaborasi dalam belajar kosakata melalui permainan digital.

B. Pemahaman Bermakna

Mempelajari **kosakata** baru sangat penting karena dapat memperkaya kemampuan berbahasa kita. Semakin banyak kosakata yang kita kuasai, semakin mudah kita memahami informasi dari berbagai sumber (buku, berita, percakapan) dan semakin lancar kita berkomunikasi dengan orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Belajar kosakata bisa sangat menyenangkan dengan menggunakan permainan.

C. Pertanyaan Pemantik

- "Pernahkah kalian bermain *game* sambil belajar?"
- "Menurut kalian, bisakah kita belajar kata-kata baru sambil bermain?"
- "Apa manfaatnya jika kita tahu banyak kata?"

D. Profil Pelajar Pancasila

- **Kreatif:** Peserta didik mampu menemukan ide-ide dalam memahami makna kata dan menggunakan aplikasi pembelajaran.
- **Mandiri:** Peserta didik mampu belajar secara mandiri dalam mencari arti kata dan mengoperasikan aplikasi.
- **Bergotong Royong:** Peserta didik berkolaborasi dan berkomunikasi saat bermain *game* kelompok.
- **Bernalar Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis makna kata dari konteks dan memecahkan teka-teki dalam *game*.

E. Sarana dan Prasarana

- Komputer/Laptop/Tablet (dengan koneksi internet stabil)
- Proyektor dan speaker (jika ada, untuk tampilan kelas)
- Kamus Bahasa Indonesia (cetak atau aplikasi daring sebagai cadangan)
- Papan tulis/Whiteboard dan spidol
- Aplikasi/Platform: **Educandy.com** dan **Wordwall.net** (Guru perlu menyiapkan aktivitas/permainan di kedua platform ini sebelumnya, misalnya: *Matching Pairs*, *Word Search*, *Quiz*, *Flashcards* di Educandy; *Match Up*, *Quiz*, *Find the Match*, *Unjumble* di Wordwall).
- Daftar kosakata target (sekitar 10-15 kata)
- Kartu kata atau *flashcard* fisik (opsional, sebagai alat bantu visual)

F. Urutan Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (70 menit)

Kegiatan Pembuka (10 menit)

1. **Orientasi:** Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan mengajak peserta didik berdoa.
2. **Apersepsi:** Guru menampilkan beberapa gambar atau benda yang familiar, lalu meminta peserta didik menyebutkan nama benda/gambar tersebut.

Guru memancing diskusi tentang pentingnya mengetahui nama-nama benda atau kata-kata.

3. **Motivasi:** Guru menyampaikan bahwa hari ini kita akan belajar kosakata dengan cara yang sangat menyenangkan, yaitu melalui permainan digital menggunakan aplikasi Educandy dan Wordwall. Guru menunjukkan sekilas tampilan aplikasi untuk membangkitkan rasa ingin tahu.
4. **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini.

Kegiatan Inti (50 menit)

Fase 1: Pengenalan Kosakata Awal dan Konteks (15 menit)

5. Guru menampilkan **daftar kosakata target** (misalnya: *ekosistem, migrasi, habitat, konservasi, polusi, dampak, punah, beragam, subur, gersang*). Guru dapat menuliskannya di papan tulis atau menampilkannya melalui proyektor.
6. Guru membacakan setiap kata dan meminta peserta didik menirukan pengucapan.
7. Guru memberikan **kalimat contoh** atau **konteks singkat** untuk setiap kata, lalu meminta peserta didik untuk **menebak** arti kata tersebut secara mandiri atau berpasangan.
8. Guru memberikan penguatan atau koreksi awal terhadap tebakan peserta didik.

Fase 2: Permainan Kosakata dengan Educandy (15 menit)

5. Guru menjelaskan aturan main di **Educandy.com**. Guru dapat memilih permainan seperti:
 - **"Matching Pairs" (Mencocokkan Pasangan):** Peserta didik mencocokkan kata dengan artinya.
 - **"Word Search" (Cari Kata):** Peserta didik mencari kata-kata tersembunyi dari daftar kosakata yang sudah diperkenalkan.
 - **"Flashcards":** Untuk mengingat kata dan artinya secara cepat.
6. Guru menampilkan link atau kode QR Educandy di proyektor, lalu meminta peserta didik mengaksesnya melalui perangkat masing-masing (atau secara bergantian jika perangkat terbatas).

7. Peserta didik bermain secara **individu** atau **berpasangan** (sesuai ketersediaan perangkat).
8. Guru memantau, membimbing, dan mencatat progres peserta didik. Guru bisa memotivasi dengan "siapa yang bisa menyelesaikan paling cepat dan benar?".

Fase 3: Permainan Kosakata dengan Wordwall (15 menit)

5. Guru menjelaskan aturan main di **Wordwall.net**. Guru dapat memilih permainan yang berbeda dari Educandy, misalnya:
 - **"Quiz"**: Peserta didik menjawab pertanyaan pilihan ganda terkait arti kata atau penggunaan kata dalam kalimat.
 - **"Match Up" (Mencocokkan)**: Mirip dengan *matching pairs*, tetapi dengan tampilan dan dinamika yang berbeda.
 - **"Unjumble" (Menyusun Kata)**: Peserta didik menyusun huruf-huruf acak menjadi kata yang benar.
6. Guru menampilkan link atau kode QR Wordwall. Peserta didik mengaksesnya.
7. Permainan dapat dilakukan secara **kompetitif antarindividu** atau **antar kelompok** (jika memungkinkan fitur *leaderboard*).
8. Guru sesekali menghentikan permainan untuk mengulas beberapa kata yang sulit atau kesalahan umum.

Fase 4: Aplikasi Kosakata dalam Kalimat (5 menit)

4. Setelah bermain, guru meminta peserta didik memilih 2-3 kata baru yang paling mereka ingat atau sukai dari permainan.
5. Peserta didik diminta untuk **membuat kalimat sederhana** secara lisan atau tertulis menggunakan kata-kata tersebut.
6. Guru memilih beberapa peserta didik untuk membacakan kalimatnya.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. **Refleksi**: Guru dan peserta didik melakukan refleksi singkat.
 - "Kata apa yang paling kalian ingat hari ini?"
 - "Bagaimana perasaan kalian belajar kosakata dengan *game*?"
 - "Bagian *game* mana yang paling kalian sukai?"
 - "Apa manfaat mengetahui banyak kosakata bagi kita?"

2. **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari tentang pentingnya kosakata dan keseruan belajar dengan permainan.
3. **Tindak Lanjut:** Guru memberikan tugas rumah (opsional) untuk mencari 3 kata baru dari buku cerita yang mereka baca, lalu mencari artinya dan membuat kalimat. Guru juga bisa memberikan link *game* yang sama untuk dimainkan di rumah sebagai pengayaan.
4. **Doa dan Salam Penutup:** Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

G. Asesmen (Penilaian)

- **Asesmen Diagnostik (Sebelum Pembelajaran):** Observasi guru saat pertanyaan pemantik dan tebak kata awal.
- **Asesmen Formatif (Selama Pembelajaran):**
 - **Observasi:** Guru mengamati partisipasi aktif, kolaborasi, dan antusiasme peserta didik saat bermain *game* dan berdiskusi.
 - **Performa Game:** Hasil skor atau ketepatan jawaban peserta didik di Educandy dan Wordwall (jika fitur *leaderboard* digunakan, bisa menjadi salah satu indikator).
 - **Produk:** Kalimat sederhana yang dibuat peserta didik menggunakan kosakata baru (lisan atau tulisan).
- **Asesmen Sumatif (Opsional, Setelah Pembelajaran):** Guru dapat memberikan lembar kerja cetak yang berisi soal mencocokkan kata dengan artinya atau membuat kalimat, sebagai penguatan.

H. Pengayaan dan Remedial

- **Pengayaan:** Bagi peserta didik yang sudah menguasai materi, dapat diberikan tantangan untuk membuat daftar sinonim/antonim dari kosakata yang dipelajari, membuat teka-teki silang kosakata sendiri di Wordwall, atau mencari kata-kata baru dari artikel yang lebih kompleks.
- **Remedial:** Bagi peserta didik yang kesulitan, guru dapat memberikan bimbingan personal, mengulang permainan dengan kata-kata yang lebih sederhana, atau menggunakan *flashcard* fisik untuk membantu mengingat. Guru juga bisa menargetkan 1-2 kata saja untuk dikuasai.

I. Refleksi Guru

- Apakah tujuan pembelajaran tercapai dengan baik?
- Apakah penggunaan aplikasi Educandy dan Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman kosakata peserta didik?
- Apa saja tantangan yang dihadapi (misalnya, kendala teknis, manajemen kelas saat menggunakan perangkat)? Bagaimana saya mengatasinya?
- Bagian mana dari pembelajaran yang paling efektif dan menyenangkan bagi peserta didik?
- Perbaiki apa yang akan saya lakukan untuk pembelajaran selanjutnya?

J. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD 1: Kata Baruku Hari Ini!

Nama: Kelas:

Petunjuk: Setelah bermain *game* Educandy dan Wordwall, tuliskan 5 kata baru yang paling kamu ingat dan tuliskan artinya!

| No. | Kata Baru | Arti Kata | :-- | :----- |----- || 1. ||| 2. ||| 3. ||| 4. ||| 5. |||

LKPD 2: Aku Bisa Berkalimat!

Nama: Kelas:

Petunjuk: Pilih 3 kata dari daftar kata baru di atas, lalu buatlah satu kalimat sederhana untuk setiap kata!

1. Kata: _____ Kalimat:

2. Kata: _____ Kalimat:

3. Kata: _____ Kalimat:

Lampiran

A. Glosarium

- **Kosakata:** Kumpulan kata yang dimiliki seseorang atau suatu bahasa; perbendaharaan kata.
- **Game-Based Learning:** Metode pembelajaran yang menggunakan permainan untuk mencapai tujuan pendidikan.
- **Educandy:** Platform daring yang memungkinkan guru membuat berbagai permainan edukasi interaktif.
- **Wordwall:** Platform daring yang menyediakan beragam templat aktivitas interaktif dan permainan edukasi.

B. Tautan Aplikasi (Untuk Referensi Guru)

- **Educandy:** www.educandy.com
- **Wordwall:** www.wordwall.net

C. Daftar Pustaka

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Guru dan Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas IV*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Sumber lain yang relevan.

Instrument Tes Siklus II Pertemuan-1

Nama: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____

Jodohkan kosakata di kolom kiri dengan arti yang paling sesuai di kolom kanan!

Kolom A (Kosakata)

1. Menyisihkan
2. Inspirasi
3. Berhasil
4. Menjelajahi
5. Persiapan
6. Keputusan
7. Kagum
8. Petualangan
9. Rutin
10. Berbagi

Kolom B (Arti)

- a. Melakukan sesuatu secara teratur atau menjadi kebiasaan
- b. Perjalanan yang penuh tantangan dan pengalaman baru
- c. Sesuatu yang menggerakkan hati untuk melakukan atau menciptakan sesuatu
- d. Memisahkan sebagian untuk tujuan tertentu
- e. Tercapainya tujuan atau keinginan
- f. Pilihan akhir setelah mempertimbangkan berbagai hal
- g. Merasa sangat takjub atau terheran-heran
- h. Membagikan sesuatu kepada orang lain
- i. Mencari tahu atau menelusuri suatu tempat
- j. Segala sesuatu yang dilakukan untuk bersiap-siap

Instrument Tes Siklus II Pertemuan-2

Nama: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____

Jodohkan kosakata di kolom kiri dengan arti yang paling sesuai di kolom kanan!

Kolom A (Kosakata)

1. Gigih
2. Lembah
3. Harmoni
4. Menjelajah
5. Memperhatikan
6. Seruan
7. Berlimpah
8. Lestari
9. Ragam
10. Sederhana

Kolom B (Arti)

- a. Keadaan yang selaras atau sesuai
- b. Mempertahankan agar tetap ada dan tidak rusak
- c. Banyak sekali jumlahnya; berkelimpahan
- d. Daerah dataran rendah di antara pegunungan
- e. Bunyi atau panggilan yang diucapkan dengan keras
- f. Tidak rumit; tidak berlebihan
- g. Sungguh-sungguh dan tidak mudah menyerah
- h. Melihat atau mendengarkan dengan saksama
- i. Pergi ke berbagai tempat untuk menemukan atau mengetahui sesuatu
- j. Berbagai macam atau jenis

Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
KOORDINATOR WILAYAH DISDIKPORa KECAMATAN MENGWI
SD NO. 1 LUKLUK



NPSN 50103550, Jln. Raya Anggungan, Br. Badung Lukluk Kecamatan Mengwi
Kabupaten Badung-Bali Telp.03619076083 Email : sdnolukluk@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: 893/53/ SD No.1 LKL/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Nyoman Suweni, S.Pd
Jabatan : Guru Madya
Pangkat : Pembina IV/b
Alamat : Lingkungan Bebengan Abianbase

Dengan ini menerangkan mahasiswa yang beridentitas:

Nama : I Dewa Ayu Agung Radhaswati
NIM : 23286206085
Program Studi : PGSD
Jenjang Pendidikan : S1
Universitas : ITP Markandeya

Telah selesai melakukan penelitian di SD No. 1 Lukluk untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul: **Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD No. 1 Lukluk Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025.**

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

Lukluk, 20 Mei 2025

Kepala SD No.1 Lukluk



Ni Nyoman Suweni, S.Pd

NIP. 19680405 200003 2 009

Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian



