SKRIPSI

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *WEBBBED* BERBASIS PERMAINAN DADU UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN SEDERHANA BAGI SISWA KELAS II SDN 11/22 GENTUNG”

NUR INDAH SARI

918862060049

ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

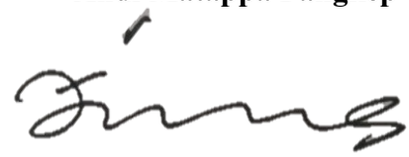
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari sabtu 24 September 2022.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa Pangkep



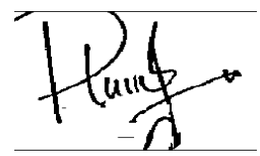
A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., MH

Dengan susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua **: A. Zam Immawan Alam, S.H., M. H (**  **)**

Sekertaris **: Rahmat Kamaruddin, S.Pd, M.Pd (**  **)**

Penguji **:** 1. Pattola Muhajir ()

2. Rahmah Kumullah, S.Pd, M.Pd. ()

Pembimbing **:** 1**.** A. Zam Immawan Alam, S.H., M. H ()

2. Rahmat Kamaruddin, S.Pd, M.Pd ()

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : “ PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *WEBBBED* BERBASIS PERMAINAN DADU UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN SEDERHANA BAGI SISWA KELAS II SDN 11/22 GENTUNG”

Atas Nama Saudari :

Nama : Nur Indah Sari

NIM : 918862060049

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkajene, 12 Agustus 2022

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
A.ZAM IMMAWAN ALAM,SH.,MH.	**RAHMAT KAMARUDDIN, S.PD.,M.PD**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pend.Guru Sekolah Dasar
A.ZAM IMMAWAN ALAM,SH.,MH.	**HASBAHUDDIN, S.PD.,M.PD**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Indah Sari

NPM : 918862060049

Jurusan/Program Studi : Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Penerapan Model pembelajaran Webbed berbasis permainan dadu untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana bagi siswa kelas II SDN 11/22 Gentung.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggungjawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene,

Yang membuat pernyataan,



Nur Indah Sari

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

MOTTO

Tanamlah hal-hal yang baik,

maka engkau akan memetik hal-hal yang baik pula.

Begitu sebaliknya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

ABSTRAK

Nur Indah Sari, 2022. Penerapan model pembelajaran Webbed berbasis permainan dadu untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana bagi siswa kelas II SDN 11/22 Gentung. Skripsi Dibimbing oleh A.Zam Immawan Alam SH,MH. Dan Rahmat Kamaruddin, S.Pd,M.Pd, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa Pangkep.

Penelitian ini menelaaah Peningkatan Keterampilan menulis karangan sederhana Melalui Model Pembelajaran *Webbed berbasis permainan dadu* Siswa Kelas II SD Negeri 11/22 Gentung. Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan menulis dan keaktifan belajar siswa kelas II SD Negeri 11/22 Gentung. Tujuan penelitian ini yaitu menerapkan model pembelajaran *Webbed berbasis permainan dadu* untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana dan keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) model kemmis dan Taggart. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tehnik observasi dan tes.

Hasil penelitian nilai rata-rata keefektifan belajar pada siklus I belum mencapai target penelitian 80. Kemudian untuk memantapkan keterampilan menulis karangan sederhana maka peneliti melanjutkan untuk penelitian di siklus II dengan materi dan langkah- langkah pembelajaran yang hampir sama pada siklus I. Data yang diperoleh pada siklus II menunjukkan bahwa nilai rata-rata keefektifan yang diperoleh siswa mencapai 88.00
Kata Kunci: *Webbed berbasis permainan dadu*, keterampilan menulis karangan sederhana

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

PRAKATA

Assalamu ‘alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat di jiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak terutama bantuan dari Ayahanda dan Ibunda tercinta yang selalu mendukung dan memenuhi kebutuhan selama kuliah serta selalu memanjatkan do’a sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada :

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd, selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH. MH, selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa sekaligus Pembimbing 1
3. A. Aztri Fithrayani, SH, S.Pd., MH, selaku Wakil Ketua II STKIP Andi Matappa.
4. Hasbahuddin, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Rahmat Kamaruddin S.Pd,M.Pd selaku pembimbing II yang telah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang sangat berharga dengan penuh kesabaran, baik selama penulis mengenyam pendidikan maupun menyusun skripsi ini.

6. Seluruh Bapak Ibu dosen dan staf TU STKIP Andi Matappa, khususnya dosen prodi Pendidikan Guru Sekokah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya dan dengan ikhlas hati telah memberikan arahan selama penulis melaksanakaan pendidikan,
7. Para Sahabat-sahabat, yang telah memberikan kasih sayang, semangat, masukan, dan pengalamannya selama ini.

Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kekhilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini dan dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin.

Pangkep, 2022

Penulis



NUR INDAH SARI

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL..... i

LEMBAR PENGESAAN UJIAN SKRIPSI..... ii

LEMBAR PENGESAAN SKRIPSI..... iii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... iv

MOTTO..... v

ABSTRAK..... vi

ABSTRACT vii

PRAKATA..... viii

DAFTAR ISI..... x

DAFTAR TABEL..... xiii

DAFTAR GAMBAR..... xiv

DAFTAR LAMPIRAN..... xv

BAB 1 PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 7

C. Tujuan Penelitian 8

D. Manfaat Hasil Penelitian 8

BAB II KAJIAN PUSTAKA,KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS TINDAKAN 10

A. Kajian Pustaka 10

1. Definisi model pembelajaran Webbed 10

a. Model pembelajaran webbed..... 10

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

b. Tujuan model pembelajaran webbed 11
c. Prinsip-prinsip model pembelajaran webbed..... 12
d. Langkah-langkah model pembelajaran webbed berbasis permainan dadu 13
e. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran webbed..... 14
2. Permainan dadu 15
a. Pengertian permainan dadu 15
b. Karakteristik permainan dadu 17
3. Keterampilan menulis karangan sederhana 19
a. Pengertian menulis 19
b. Jenis-jenis tulisan..... 19
c. Manfaat menulis 20
d. Indikator menulis karangan 20
e. Penelitian relevan 21
B. Kerangka Berpikir..... 22
C. Hipotesis..... 24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... 25

A. Pendekatan dan jenis penelitian 25
B. Subyek penelitian..... 26
C. Lokasi dan jenis penelitian 26
D. Prosedur dn desain penelitian..... 26
E. Teknik dan prosedur pengumpulan data 34
F. Teknik Analisis Data..... 36

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

G. Indikator Keberhasilan 38

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... 39

A. Hasil Penelitian 39

B. Pembahasan..... 58

BAB V PENUTUP 61

A. Kesimpulan..... 61

B. Saran 61

DAFTAR PUSTAKA..... 62

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

DAFTAR TABEL

Nomor **Judul** **Halaman**

3.3. Kriteria Persentase Penilaian..... 37

3.4. Proses Penelitian..... 39

3.5. Pelaksanaan Tindakan..... 43

3.6. Pelaksanaan Tindakan Siklus II..... 48

4.1. Data keterampilan menulis siklus I..... 52

4.2. Data keterampilan menulis siklus II..... 53

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

DAFTAR GAMBAR

Nomor **Nama** **Halaman**

2.1 Kerangka Pikir..... 23

4.1. Persentase Pencapaian kondisi Awal..... 55

4.2. Persentase Hsil Pencapaian Nilai Siklus II..... 56

4.3.Gambar Diagram Peningkatan Menulis Karangan..... 57

4.4.Gambar Diagram Sor Keefektifan belajar Siswa 57

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Materi Pembelajaran
3. Lembar Kerja Siswa Siklus I dan II
4. Nilai Tertinggi, Sedang, dan Terendah hasil kerja siswa Siklus 1 dan II
5. Aspek Penilaian siswa
6. Nilai Tes Belajar Siswa
7. Daftar Hadir Siswa
8. Lembar Observasi Penelitian Tindakan Kelas
9. Lembar Validasi Instumen Penelitian
10. Surat permoonan judul skripsi
11. Surat undangan asil penelitian
12. Surat keterangan perbaikan ujian
13. Keterangan Validasi Instrumen
14. Permohonan Izin melakukan Penelitian
15. Surat telah diizinkan melaksanakan Penelitian di SDN 11/22 Gentung
16. Surat Keterangan telah melaksanakanPenelitian
17. Dokumentasi Penelitian
18. Riwayat Hidup

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sejak awal kehadirannya di dunia berorientasi kepada masa depan yaitu memberi bekal berupa ilmu pengetahuan dan teknologi kepada manusia untuk dapat hidup pada masa depannya kemudian. Di Indonesia sendiri di angkat dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 bahwa : "Pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar pesera didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan serta yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Berdasarkan UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pemerintah berupaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa, terhadap Tuhan yang Maha Esa, berbudi luhur, kepribadian yang mandiri dan tanggung jawab kepada masyarakat. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan adalah seorang guru. Guru adalah sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar memegang peran yang sangat penting, serta guru harus dapat merancang proses pembelajaran dan menyajikan materi secara kreatif dan inovatif.

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik, karena peserta didik berperan sebagai mahkluk sosial yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

memerlukan bantuan orang lain untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikan. Bantuan tersebut tidak hanya berasal dari guru ,tetapi juga dengan teman sebaya dan orang yang berada disekitarnya. Selain sebagai mahkluk sosial, seorang siswa juga berperan sebagai individu yang mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Ada Siswa yang sulit dan ada peserta didik yang mudah untuk memahami materi pelajaran. Dengan demikian ada faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pendidikan.

Berhasil tidaknya suatu tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan disajikan. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam pemilihan model pembelajaran. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika ada motivasi dan penyampaian materi yang jelas dari guru (Kurniasih, 2018).

Belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.(Susanto, 2013). Untuk dapat meningkatkan kerampilan siswa, diharapkan sebagai seorang guru berperan aktif dalam mendidik peserta didik seperti menerapkan pendekatan yang efektif agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan. Oleh sebab itu seorang guru diharapkan dapat menuntun siswanya agar dapat aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa tersebut tidak hanya terbiasa menerima pelajaran saja tetapi juga dapat mengembangkan ilmu yang didapatnya selama mengikuti pelajaran di kelas. Dalam mengajar guru harus pandai dan memilah penggunaan media dan menggunakan pendekatan secara arif dan bijaksana bukan sembarangan yang bisa merugikan anak didik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

Pada hakikatnya dalam Pendidikan proses kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting karena guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, seorang gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif dan menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut. Sebagai guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya maka sangatlah berperan penting bagi seorang pendidik untuk mengetahui karakteristik setiap siswanya.

Beberapa siswa memerlukan alat bantu tulis untuk mengingat sesuatu, dan mungkin pula yang lainnya hanya cukup dengan mendengarkan. Beberapa siswa mungkin memerlukan kertas dan pensil untuk mengingat suatu hubungan tertentu, Sementara beberapa siswa lainnya cukup mengingat dengan hanya melihat saja. Beberapa siswa mungkin lebih senang belajar secara individu, sedangkan yang lainnya lebih senang secara berkelompok. Berbedanya kebutuhan individu berbeda pula di dalam teknik belajar dalam upaya mengembangkan siswanya.

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat aktif. Menulis sangat berkaitan erat dengan aktivitas berpikir. Menulis menuntut kemampuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

Masalah yang sering ditemukan dalam pelajaran tematik khususnya menulis karangan adalah siswa kurang menguasai pemakaian bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal ini terlihat dari pilihan kata yang kurang tepat, kalimat yang kurang efektif, dan sulit mengungkapkan gagasan dalam bentuk tulisan.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti menganggap penting untuk meningkatkan keteranpilan menulis karangan sederhana dan membantu guru kelas dalam menjalankan program mengajar khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana. maka penulis memilih dan mengajukan judul " Penerapan Model Pembelajaran *Webbed* Berbasis Permainan Dadu untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana bagi Siswa Kelas II SDN 11/22 Gentung". Sebagai bahan Penelitian karena sesuai dengan standar kompetensi sekarang sudah mencakup beberapa tema, penulis mengangkat tema tentang pengalaman siswa dan berdasarkan media yang digunakan guru, untuk menceritakannya dengan karangan sederhana, sesuai dengan jurnal penelitian Veronika (2016) tentang penerapan model pembelajaran dadu ejaan, maka penulis membuat sebuah dadu sebagai alat peraga siswa yang mencakup tentang tema pengalaman pribadi setiap siswa pada sisi dadu tersebut.

B. Perumusan Masalah

Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Webbed* berbasis Permainan Dadu dapat meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana di SDN 11/22 Gentung?

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan Model Pembelajaran Webbed Berbasis Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana.Bagi Siswa Kelas II SDN 11/22 Gentung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis
   a) Sebagai bahan masukan bagi guru agar berperan serta dalam mengatasi masalah kurangnya hasil Keterampilan Siswa dalam menulis Karangan Sederhana.
   b) sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam merancang model pembelajaran yang terkait dengan model pembelajaran *Webbed* berbasis Permainan dadu.
2. Manfaat Praktis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:
   a) Bagi guru : Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk mendorong Semua civitas akademik untuk penerapan pembelajaran tematik pada siswa Kelas bawah khususnya di mata pelajaran umum.
   b) Bagi peserta didik : (a) Agar mempunyai motivasi tinggi untuk mengikuti Pembelajaran, karena pembelajaran tematik dikaitkan dengan kehidupan nyata Peserta didik. (b) Dengan pembelajaran tematik, siswa-siwi digiring untuk Berpikir luas dan mendalam untuk menangkap dan memahami

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

hubungan-hubungan konsep pembelajaran tematik yang disajikan oleh guru. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

c) Bagi sekolah : meningkatkan mutu sekolah melalui seminar dalam rangka peningkatan minat belajar siswa.

d) Bagi penulis : Dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam Menerapkan pembelajaran tematik di kelas bawah setelah terjun ke dunia Pendidikan nanti.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Defenisi Model Pembelajaran *Webbed*

a. Model Pembelajaran *Webbed*

Pembelajaran webbed atau yang lebih di kenal tematik Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada Siswa.

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator dari Kurikulum/Standar Isi (SI) dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema. Dengan adanya kaitan tersebut maka siswa akan memperoleh kemampuan dan keterampilan Secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Pembelajaran terpadu yang disebut *Webbed* ini sebagai suatu konsep yang dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Dapat dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran terpadu, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami sebelumnya.

Fokus perhatian pembelajaran terpadu terletak pada proses yang ditempuh siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya (Aminuddin, 1994). Berdasarkan hal tersebut, maka pengertian pembelajaran terpadu dapat dilihat sebagai:

1) suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai mata pelajaran yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling serta dalam rentang kemampuan dan perkembangan anak;
2) suatu cara untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak secara serempak (*simultan*);
3) merakit atau menggabungkan sejumlah konsep dalam beberapa mata pelajaran yang berbeda, dengan harapan siswa akan belajar dengan lebih baik dan bermakna.

Pembelajaran yang beranjak dari suatu tema tertentu sebagai pusat perhatian (*center of interest*) yang digunakan untuk memahami gejala-gejala dan konsep lain, baik yang berasal dari mata pelajaran yang bersangkutan maupun dari mata pelajaran lainnya.

b. Tujuan Model Pembelajaran Webbed

Pelaksanaan pendekatan pembelajaran terpadu ini bertolak dari suatu topik atau tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru Bersama dengan Siswa. Tujuan dari tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

mata pelajaran saja, tetapi konsep-konsep dari mata pelajaran terkait dijadikan sebagai alat dan wahana untuk mempelajari dan menjelajahi topik atau tema tersebut. Jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional, maka pembelajaran terpadu tampaknya lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pembuatan keputusan. Pendekatan pembelajaran terpadu ini lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*).

c. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran Webbed

Menurut Wiyani, (2012: 130) sepuluh model pembelajaran terpadu ini dikelompokkan menjadi tiga tipe model meliputi :

1) Model pembelajaran terpadu dalam satu bidang studi (Model Fragmented, Connected dan Nested).
2) Model pembelajaran terpadu antar bidang studi (Model Squened, Shared,Webbed, Threaded, dan Integrated).
3) Model pembelajaran terpadu dalam faktor diri peserta didik (Model Immersed dan Networked) .

Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran Terpadu adalah sebagai berikut :

a) Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan dan kepentigan peserta didik dan lingkungannya.
b) Beragam dan terpadu.
c) Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
d) Relevan dengan kebutuhan kehidupan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

e) Menyeluruh dan berkesinambungan.

f) Belajar sepenjang hayat.

g) Seimbang antara kepentingan Nasional dan kepentingan daerah.

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Webbed berbasis Permainan dadu

Untuk memulai proses perancangan model ini, sebaiknya kita perhatikan langkah-langkah perancangan model webbed yaitu:

1) Mempelajari kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator setiap bidang pengembangan untuk masing-masing kelompok usia.
2) Mengidentifikasi tema dan sub tema dan memetakannya dalam jaring tema.
3) Mengidentifikasi indikator pada setiap kompetensi bidang pengembangan melalui tema dan sub tema.
4) Menentukan kegiatan pada setiap bidang pengembangan dengan mengacu pada indikator yang akan dicapai dan sub tema yang dipilih.
5) Menyusun rencana kegiatan pembelajaran
6) Membuat Alat peraga berupa dadu yang terdapat contoh tema pengalaman
7) Memperagakan dadu yang sudah dibuat
8) Menceritakan contoh pengalaman yang terdapat pada dadu yang telah dituliskan di bagian sisi dadu
9) Siswa diminta untuk menulis karangan sederhana, sesuai contoh yang dijelaskan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

e. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran Webbed

Menurut Resmini, N. (2016) Model ini merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan antar mata pelajaran. Model ini diusahakan dengan cara menggabungkan mata pelajaran dengan cara menetapkan prioritas kurikuler dan menentukan keterampilan, konsep, dan sikap yang saling tumpang tindih di dalam beberapa mata pelajaran.

Kelebihan model webbed dalam proses pelaksanaan pembelajaran, antara lain:

1) Memudahkan siswa untuk mengarahkan keterkaitan dan keterhubungan di antara berbagai mata pelajaran.
2) Memungkinkan pemahaman antar mata pelajaran dan memberikan penghargaan terhadap pengetahuan dan keahlian.
3) Mampuh membangun motivasi.

Kekurangan model webbed antara lain:

a) Model ini model yang sangat sulit diterapkan secara penuh.
b) Model ini menghendaki guru yang trampil, percaya diri dan menguasai konsep, sikap dan keterampilan yang sangat diprioritaskan.
c) Model ini menghendaki tim antar Mata pelajaran yang terkadang sulit dilakukan, baik dalam perencanaan maupun pelaksanaan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam Mengumpulkan data penelitiannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas dalam bahasa inggris Disebut dengan istilah classroom action research. Dari nama tersebut terkandung tga kata yaitu:

1. Penelitian: menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan cara menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan: menunjukkan pada suatu obyek kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan Untuk siswa.
3. Kelas: dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam Pengertian yang lebih spesifik, yaitu sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula. Sehingga dengan menggabungkan ketiga kata tersebut menjadi penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas Merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah Tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Penelitian Tindakan Kelas

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil Pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Penelitian tindakan kelas mempunyai karakteristik tersendiri yang membedakan dengan penelitian yang lain, diantaranya yaitu : masalah yang diangkat adalah masalah yang dia hadapi oleh guru dikelas dan adanya tertentu Untuk memperbaiki proses belajar mengajar dikelas.

B. Subyek Penelitian

Adapun subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri 11/22 Gentung dengan Jumlah Siswa :

Siswa Laki-Laki = 10 Siswa

Siswa Perempuan = 13 Siswa

Dengan jumlah keseluruhan sebanyak 23 siswa

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat dan Waktu Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 11/22 Gentung Des.Gentung Kec.Labakkang Kab.Pangkep.

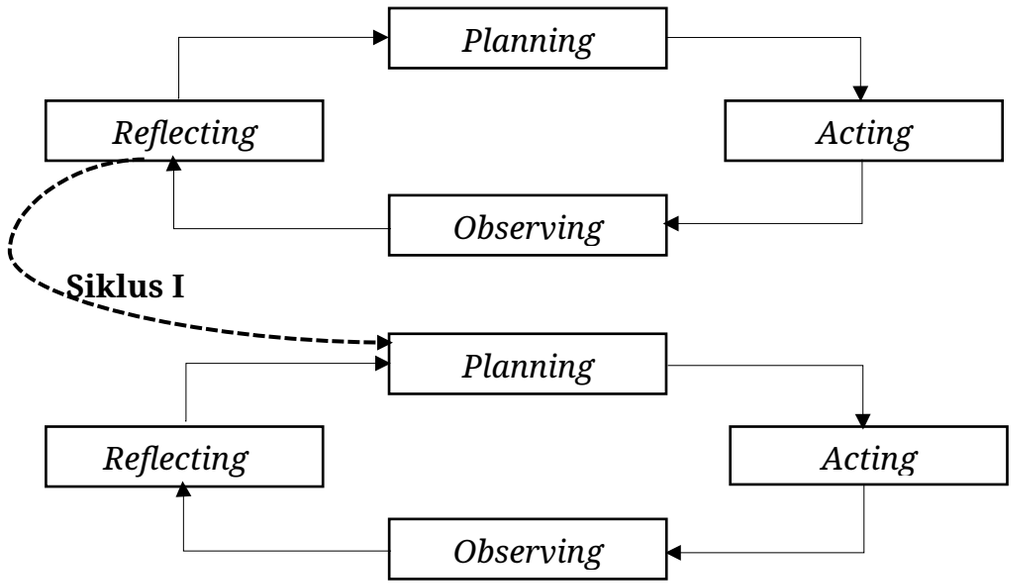
Waktu penelitian dilakukan pada awal bulan juni

D. Prosedur dan Desain Penelitian

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 tahap. Secara rinci prosedur penelitian tindakan ini sebagai berikut:



Siklus II atau siklus n

1. **Perencanaan *(Planning)***

Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan tindakan antara lain : membuat skanario pembelajaran, mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung di kelas, mempersiapkan instrument untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan, melaksanakan simulasi pelaksanaan tindakan perbaikan unuk menguji keterlaksanaan Tahapan perencanaan meliputi :

a. Mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah SDN 11/22 Gentung untuk melakukan kegiatan penelitian di sekolah tersebut
b. Melakukan observasi pada siswa kelas II untuk memperoleh data mengenai kondisi siswa di kelas.
c. Mengidentifikasi masalah yang ada pada SDN 11/22 Gentung

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

d. Menyiapkan instrumen pengumpulan data

e. Menyiapkan media pembelajaran

1. Pelaksanaan tindakan *(Acting)*

Selama melaksanakan tindakan, guru sebagai pelaksana intervensi tindakan mengacu pada program yang telh dipersiapkan dan disepakati besama dengan teman sejawat. Peneliti akan menggunakan model *Webbed* berbasis permainan dadu dalam pembelajaran. Pelaksanaan tindakan kelas ini direncanakan dalm dua siklus. Siklus pertama yaitu memberi kesempatan siswa untuk lebih berinteraksi, aktif, kreatif, dan berinovasi dalam proses pembelajaran. Pada siklus kedua mengajarkan kepada siswa untuk terjung langsung mempraktikkan bagaimana menulis karangan sederhana berdasarkan pengalaman melalui dadu ejaan .

2. Observasi *(Observing)*

Menurut Widoyoko (2014: 46) observasi merupakan "pengamatan dan pencatatan terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Observasi dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar pengamattan aktivitas siswa, catatn lapangan, dan dokumentasi dalam pengumpulan data-data di lapangan.

Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati aktivitas dan keterampilan bebicaar siswa dengan menggunakn model *webbed* berbasis permainan dadu.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

3. Refleksi *(Reflecting)*

Refleksi merupakan upaya mengkaji apa yang telah terjadi atau tidak terjadi (khotimah, 2011: 107). Kegiatan refleksi terdiri atas 4 komponen kegiatan, yaitu: analisis data hasil observasi, pemaknaan data hasil analisis, penjelasan hasil analisis, dan penyimpulan apakah masalah itu selesai/teratasi atau tidak.

Jika teratasi berapa persen yang teratasi dan berap persen yang belum terratasi, maka perlu dilanjutka ke siklus berikurutnya. Jadi dalam berefleksi aakn ditentukan apakah penelitian itu berhenti atau terus, dan dalam siklus II dilakukan bedasarkan dari apa yang dilakukan dalam siklus I jika keterampilan berbicara anak belum maksimal.

Desain penelitian ini adalah tindakan kelas *(class action research).* Pengkategorian penelitian ini ke dalam penelitian tindakan sesuai dengan model Kemmis dan Mc. Taggat. Tiap siklus atau tindakan *(acting),* observasi *(observing),* dan refleksi *(reflecting).* Menurut Aqib (2011: 3) Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga kemampuan menulis karangan sederhana siswa meningkat. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini ini bersifat kolaboratif bersama guru kelas sebagai upaya bersama untuk mewujudkan perbaikan yang diinginkan.

Adapun prosedur dalam penelitian tindakan ini tediri dari tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi. Untuk lebih jelasnya dipaparkan melalaui bagan sebagai berikut :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Webbbed Berbasis Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bagi Siswa Kelas II SDN 11/22 Gentung* 1" telah dilaksanakan dari tanggal 18 juli 2022 sampai dengan 29 Juli 2022 dengan jadwal sebagai berikut :

Tabel 3.4.Proses Penelitian

No	Siklus	Pelaksanaan	Evaluasi	Refleksi
1	I	19 – 20 Juli 2022	21 Juli 2022	25 Juli 2022
2	II	25 – 26 Juli 2022	28 Juli 2022	29 Juli 2022

Didapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Kondisi Awal Sebelum Penelitian

Kondisi awal sebelum penelitian sebagai berikut :

1. *Pertama* Peneliti melakukan observasi awal tentang pembelajaran yang dilakukan guru khususnya pada mata pelajaran bahasa indonesia pada kelas II. Observasi ini bertujuan untuk melihat tentang proses pembelajaran di kelas dan kemampuan keterampilan menulis karangan siswa serta memperjelas sekaligus menentukan indikator-indikator yang akan dicapai dalam penelitian ini.
2. *Kedua* peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas II untuk mencari informasi tentang proses pembelajaran di kelas dengan hasil : Kareteristik

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

siswa kelas II SDN 11/22 Gentung 1 berdasarkan dari hasil observasi pada saat pembelajaran bahasa indonesia terkait keterampilan menulis karangan, sebagai berikut:

1) Banyak siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat pelajaran.
2) Ada beberapa siswa yang mengantuk saat guru menjelaskan materi.
3) Banyak siswa yang belum bisa menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru.
4) Tidak banyak siswa yang bertanya kepada guru saat diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
5) Ada beberapa siswa yang malas untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Kondisi rendahnya aktivitas belajar siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran bahasa indonesia berakibat pada rendahnya kemampuan menulis karangan siswa. Rendahnya kemampuan menulis karangan pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa berpengaruh pada rendahnya Kemampuan Menulis karangan sederhana siswa.

Hal ini terbukti berdasarkan dari hasil wawancara diperoleh data Kemampuan Menulis karangan sederhana siswa siswa pada ujian tengah semester pada tahun ajaran 2020/2021. Diketahui bahwa persentase ketuntasan pada kondisi awal mencapai 30,00% atau 7 siswa yang dapat mencapai KKM, sedangkan 70.00% atau 16 siswa belum dapat mencapai KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 70,00 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah adalah 44. Pada awal sebelum melakukan tindakan pada siklus I, peneliti

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

memberikan kuesioner pada hari senin tanggal 18 juli 2022 untuk mendapatkan data awal mengenai kemampuan menulis karangan siswa kelas II SD Negeri 11/22 Gentung.

2. Pelaksanaan Siklus I

Penelitian pada siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan jadwal sebagai berikut :

Siklus I pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 3 dilaksanakan pada selasa 19 juli 2022 sampai dengan pertemuan ketiga pada tanggal 21 juli 2022. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran atau 2 x 35 menit.

a. Perencanaan Tindakan

Langkah awal yang dilakukan peneliti untuk melaksanakan penelitian tentang penerapan pendekatan pembelajaran kontekstaual atau *Webbbed Berbasis Permainan Dadu* sebagai upaya untuk meningkatkan Kemampuan Menulis karangan sederhana siswa dan kemampuan menulis karangan siswa Kelas II SDN 11/22 Gentung 1 adalah meminta ijin kepada bapak Sumarno selaku Kepala SDN 11/22 Gentung. Kemudian peneliti menemui guru Kelas II, yaitu bapak Subiakto, S.Pd. untuk meminta ijin melakukan penelitian di kelas II dan sekaligus melakukan wawancara sebagai langkah awal mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di Kelas II SDN 11/22 Gentung. Peneliti merencanakan waktu untuk melakukan observasi awal sebelum melakukan penelitian.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

Setelah melakukan observasi peneliti menemukan permasalahan tentang proses pembelajaran. Salah satu permasalahan tersebut berupa rendahnya kemampuan menulis karangan pada mata pelajaran matematika kelas II SD Kelas II SDN 11/22 Gentung. Tahap perencanaan dalam penelitian ini peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, perangkat penelitian, dan target yang ditetapkan oleh peneliti untuk mencapai indikator dari Kemampuan Menulis karangan sederhana siswa dan indikator kemampuan menulis karangan.

Perangkat pembelajaran dalam penelitian ini berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa (LKS), dan soal evaluasi siklus I. Perangkat pembelajaran itu kemudian divalidasi oleh dosen dan guru kelas. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 ini dilakukan selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan dengan alokasi waktu dua jam pelajaran atau 2 x 35 menit. Pertemuan kedua dilaksanakan selama dua jam pelajaran atau 2 x 35 menit. Setelah selesai melakukan penelitian pada siklus I dipertemuan kelima pada tanggal 22 Juli 2022 berikutnya peneliti memberikan soal evaluasi akhir siklus I yang berupa soal essay menulis karangan sejumlah lima buah soal. Selain itu peneliti juga menyusun kuesioner tentang kemampuan menulis karangan siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan siklus 1

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN 11/22 Gentung 1 pada tahun pelajaran 2021/2022. SDN 11/22 Gentung 1 beralamat di jalan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

gentung, desa gentung kecamatan labbakkang, kabupaten pangkep Penelitian ini dilaksanakan di kelas II dengan jumlah siswa 23 yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit setiap satu kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2022 dan pertemuan kedua tanggal 20 juli 2022 serta pertemuan ketiga pada tanggal 21 juli 2022. Kemudian evaluasi akhir siklus I dilaksanakan pada tanggal 22 juli 2022. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I adalah dengan menggunakan lagkah-langkah pendekatan pembelajaran Webbbed Berbasis Permainan Dadu dengan rangkaiaan kegiatan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.5.Pelaksanaan Tindakan

No	Pertemuan	Kegiatan
1	Pertama 19 Juli 2022	Materi pokok membuat karangan. Secara umum pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang sudah dibuat oleh peneliti. Kegiatan pembuka *(Relating)* diawali dengan memberikan motivasi kepada siswa dengan cara menyanyikan lagu yang bertujuan untuk memotivasi belajar siswa. Kegiatan inti pembalajaran dilaksanakan dengan memberikan penjelasan awal mengenai keterampilan menulis karangan. Kemudian diakhiri dengan Evaluasi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di *SDN 11/22 Gentung* dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Webbbed berbasis permainan dadu untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana bagi siswa kelas II SDN 11/22 Gentung, maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan model Pembelajaran webbbed berbasis permainan dadu dapat meningkatkan Keterampilan menulis karangan sederhana pada mata pelajaran bahasa indonesia. Hal ini dapat dilihat dari siklus 1 rata-rata sebelum dilakukan penelitian, yaitu 70 dengan persentase ketuntasan 30,43%. Kemudian dilanjutkan ke siklus II dengan menerapkan model pembelajaran yang sama, keterampilan menulis karangan sederhana siswa mengalami peningkatan. Pada siklus II rata-rata meningkat menjadi 81 dengan persentase ketuntasan siswa mencapai 87%.

B. Saran

1. Untuk guru diharapkan agar dapat menerapkan model pembelajaran webbed berbasis permainan dadu sehingga pembelajaran disekolah bisa bervariasi sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana pada siswa.
2. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan untuk meneliti pada tema yang berbeda agar memperoleh hasil yang lebih maksimal.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

DAFTAR PUSTAKA

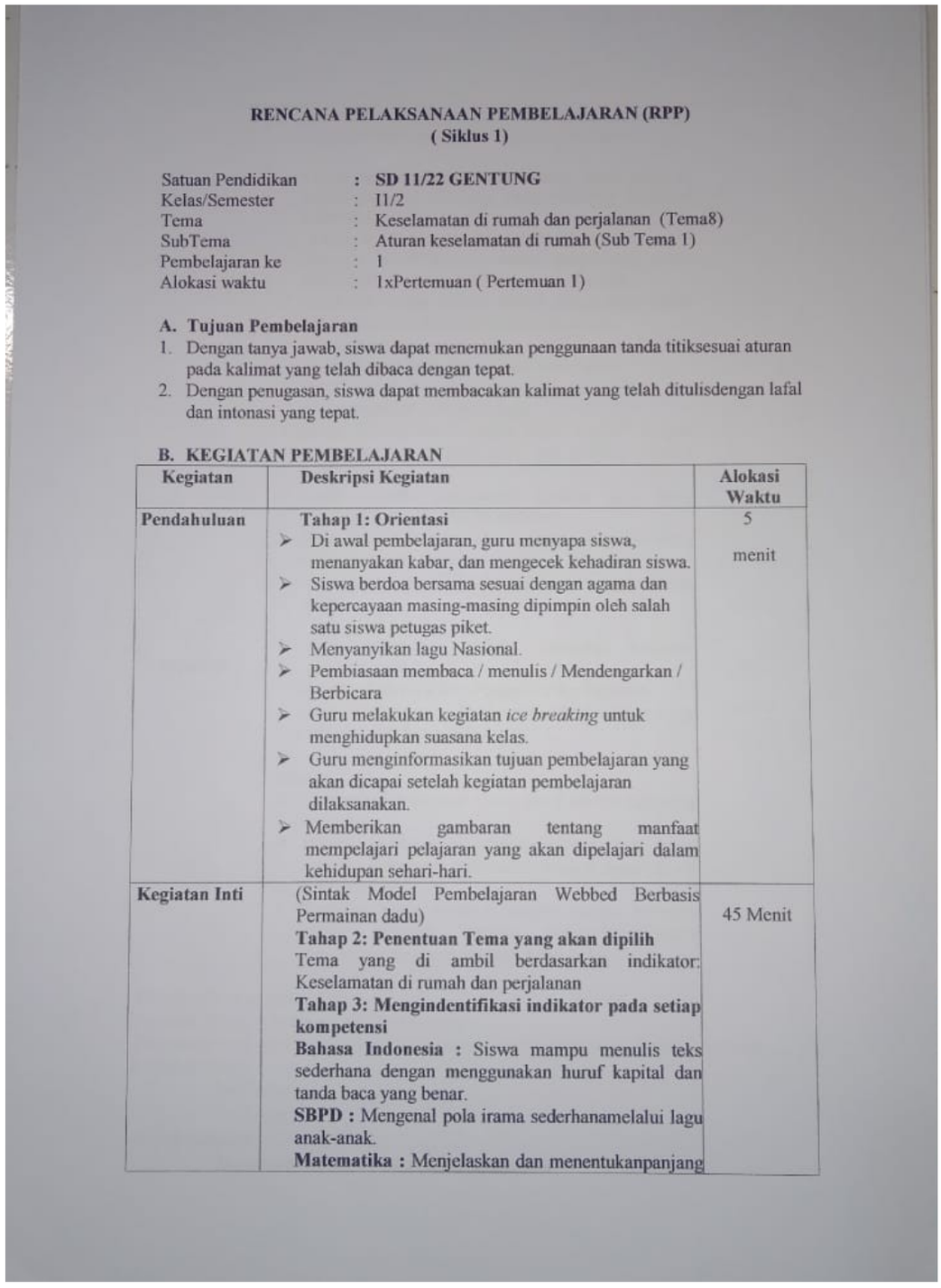
1. Dewi, I. S. (2021). Profil Implementasi Model Pembelajaran webbed dalam Mata Pelajaran IPA Terpadu di Indonesia (2013-2021). *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, *1*(1), 16-31.
2. Hasmira, H. (2018). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Melalui Penggunaan Media Gambar Seri. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, *1*(1), 47-56.
3. Jamila, S. H. (2019). Model Pembelajaran Terpadu (Studi Kasus di Yayasan Muhammad Ya'qub Jombang). *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, *3*(2), 73-85.
4. Jayanti, Y., & Ariawan, V. A. N. (2018). Implementasi Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *4*(1), 11-23.
5. Jayaningrum, M., Djumahana, N., & Mulyasari, E. (2019). Penerapan metode drill untuk meningkatkan kemampuan menulis ejaan bahasa indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *4*(2), 14-25.
6. Kurniasih, D. (2018). Peningkatan minat dan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran think pair share. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, *5*(1), 7-11.
7. Lisnawati, L., Maulizan, M., & Hayati, F. (2021). Meningkastkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijayyah Melalui Permainan Dadu Huruf Pada Anak Kelompok B Tkit Bina Aneuk Nanggroe. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, *2*(1).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

8. Resmini, N. (2016). Model-model pembelajaran terpadu. *Dipetik Maret*, *20*, 2018.
9. Susanto, Ahmad.(2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Edisi I) Kencana Prenada Media Group)
10. Uno,B.Hamzah. (2018) *Perencanaan Pembelajaran* (Edisi XII) Bumi Aksara
11. Veronika, A. (2016). Penerapan Metode Permainan Dadu Ejaan Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bagi Siswa Kelas 2 Semester Ii Sdn Mojolangu 3 Kota Malang Tahun 2012-2013. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *1*(4), 230-236.
12. Widayanti, E. R., & Slameto, S. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *6*(3), 182-195.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

1. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(Siklus 1)

Satuan Pendidikan	:	**SD 11/22 GENTUNG**
Kelas/Semester	:	I1/2
Tema	:	Keselamatan di rumah dan perjalanan (Tema8)
SubTema	:	Aturan keselamatan di rumah (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke	:	1
Alokasi waktu	:	1xPertemuan (Pertemuan 1)

A. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan tanya jawab, siswa dapat menemukan penggunaan tanda titiksesuai aturan pada kalimat yang telah dibaca dengan tepat.
2. Dengan penugasan, siswa dapat membacakan kalimat yang telah ditulisdengan lafal dan intonasi yang tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	**Tahap 1: Orientasi** ➢ Di awal pembelajaran, guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. ➢ Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa petugas piket. ➢ Menyanyikan lagu Nasional. ➢ Pembiasaan membaca / menulis / Mendengarkan / Berbicara ➢ Guru melakukan kegiatan *ice breaking* untuk menghidupkan suasana kelas. ➢ Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan. ➢ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.	5 menit
Kegiatan Inti	(Sintak Model Pembelajaran Webbed Berbasis Permainan dadu) **Tahap 2: Penentuan Tema yang akan dipilih** Tema yang di ambil berdasarkan indikator: Keselamatan di rumah dan perjalanan **Tahap 3: Mengindentifikasi indikator pada setiap kompetensi** **Bahasa Indonesia :** Siswa mampu menulis teks sederhana dengan menggunakan huruf kapital dan tanda baca yang benar. **SBPD :** Mengenal pola irama sederhanamelalui lagu anak-anak. **Matematika :** Menjelaskan dan menentukanpanjang	45 Menit

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

	(termasuk jarak),berat, dan waktu dalam satuanbaku, yang berkaitan dengankehidupan sehari-hari. **Tahap 4: Menjelaskan tema-tema yang akan di bahas** yaitu : Tentang yang berkaitan kegiatan sehari-hari ➢ **Tahap 6 : Penerapan Model Webbed** ➢ Bertanya jawab tentang aturan penggunaan tanda titik seperti yang telah dipelajari sebelumnya ➢ Siswa dibimbing dengan aturan penggunaan tanda titik ketika menulis di setiap akhir kalimat. ➢ Siswa diminta membacakan kalimat yang telah ditulis dengan lafal dan intonasi yang tepat. ➢ Guru kembali menjelaskan tentang tekanan nada dan panjang pendek nada pada lagu. ➢ Siswa diminta menyanyikan lagu "Bulan" dengan memperhatikan tekanan nada dan panjang pendek nada pada lagu. ➢ Siswa diminta mengamati gambar jam yang menunjukkan pukul 08.00 malam.(➢ Siswa diminta membaca tanda waktu yang dituliskan di bawah gambar jam. Siswa juga dibimbing dengan cara menulis tanda waktu.	
Penutup	➢ Guru melakukan refleki mengenai kegiatan pembelajaran. Kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masingmasing dipimpin oleh ketua kelas. ➢ . **Guru :** ➢ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➢ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas menulis Karangan sederhana dengan benar diberi hadiah/pujian. ➢ Kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masingmasing dipimpin oleh ketua kelas.	10 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penlaian Sikap : Observasi selama kegiatan

Pengamatan dan pencatatansikap siswa selama kegiatan (lihat pedoman penilaian)

b. Pengetahuan

- Tes Tertulis
- Tes Lisan

c. Keterampilan

Penilaian membuat kalimat berdasarkan teks

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

Rubrik pengamatan membuat kalimat berdasarkan teks
Rubrik menulis kalimat sesuai teks

Pangkep, 2022

Guru Kelas II

Subiakto, S.Pd
NIP. 19720522 200701 1 026

Peneliti

Nur Indah Sari
NPM.918862060049

Mengetahui
Kepala Sekolah UPT SDN 11/22 Gentung

Hj.Nurmiaty, S.Pd
NIP. 19631011 198203 2 001

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

DOKUMENTASI PENELITIAN





Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A

RIWAYAT HIDUP



Nur Indahsari adalah nama penulis skripsi ini.Lahir pada tanggal 15 Mei 1999 di Takku Desa Parenreng kec.Segeri, Kab.Pangkep, Sulsel. Penulis beralamat di Sapanjang Desa Gentung, Kec.Labakkang, Kab.Pangkep,Sulsel. Penulis merupakan anak ke 3 dari 3 bersaudara, dari pasangan bapak " Abd.Majid Umar" dan ibu "A.Atisa Sangadji". Penulis Pertama kali menempuh pendidikan pada usia 6 tahun di Sekolah Dasar di SDN 34 Sapanjang pada tahun 2006-2008, kemudian pindah pendidikan di SDN 20 Bujung Tangaya tahun 2008-2011, dan melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMPN 1 Bungoro tahun 2012-2014 dan melanjutkan sekolah menengah kejuruan di sekolah SMKN 1 Bungoro Jurusan Adm.Perkantoran pada tahun 2014- 2017, di tahun yang sama, penulis mengikuti pelatihan kerja di Balai Latihan Kerja (BLK) Pangkep Jurusan Tata Kecantikan. Hingga pada akhirnya penulis melanjutkan perguruan tinggi di STKIP Andi Matappa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dimulai pada Semester 1 tahun akademik 2018/2019.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah Subhanahu WaTa'Alanusaha dan disertai doa dan ketekunan.,Penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir ini, semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat di dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul " **Penerapan model pembelajaran Webbed berbasis permainan dadu untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana bagi siswa kelas II SDN 11/22 Gentung".**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/AQ-oaUkM7CF4WgfsAhsz-A