PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS MODEL CIRC YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PERMAINAN *TALKING STICK* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 16 BUCINRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat dan Kewajiban Memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP Andi Matappa

Oleh:

NUR AZISAH
919862060039

ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
STKIP ANDI MATAPPA
2023

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS MODEL CIRC YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PERMAINAN *TALKING STICK* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 16 BUCINRI

Atas nama saudara/i :

Nama : Nur Azisah
NIM : 919862060039
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pangkajene, 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
AHMAD BUDI SUTRISNO, S.Pd., M.Pd.	**A. SHYAM SARJANI, S.T., S.Pd., M.Pd.**

Diketahui Oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

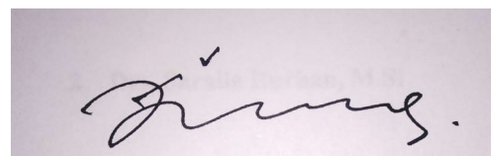
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

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

Diketahui Oleh

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa



A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut :

Ketua : Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd (.....)

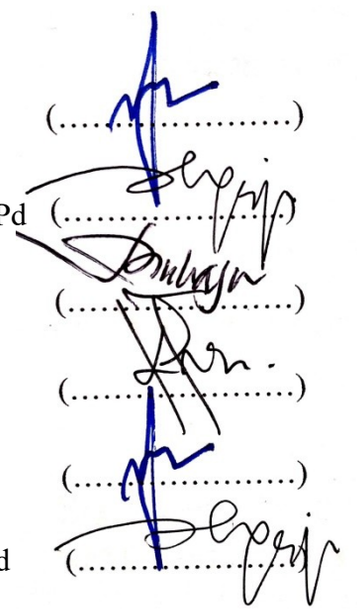
Sekretaris : A. Shyam Sarjani Alam, ST., S.Pd., M.Pd (.....)

Penguji : 1. Pattola Muhajir, SE., MM (.....)

2. Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M.Pd (.....)

Pembimbing : 1. Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd (.....)

2. A. Shyam Sarjani Alam, ST., S.Pd., M.Pd (.....)



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

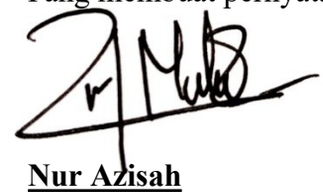
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Nur Azisah
NPM	: 919862060039
Jurusan/Program Studi	: Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model CIRC yang Dikombinasikan dengan Permainan *Talking Stick* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 16 Bucinri.

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, Oktober 2023

Yang membuat pernyataan.



Nur Azisah

NPM : 919862060039

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

MOTTO

Santai Namun Tidak Lalai

"Keberhasilan Bukanlah Milik Orang Pintar. Keberhasilan Adalah Kepunyaan Mereka yang Senantiasa Berusaha" **BJ Habibie.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

ABSTRAK

NUR AZISAH, 2023. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model CIRC yang Dikombinasikan dengan Permainan *Talking Stick* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 16 Bucinri. Pembimbing : (I) Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd., (II) A. Shyam Sarjani Alam, S.T., S.Pd., M.Pd.

Masalah utama penelitian ini adalah: (1) Bagaimana pengembangan perangkat pembelajaran untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa berbasis model CIRC dengan permainan *talking stick* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 16 Bucinri dan (2) Bagaimana kevalidan, kepraktisan, keefektifan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC yang dikombinasikan dengan permainan *Talking Stick* pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas V SDN 16 bucinri. Tujuan Penelitian ini yaitu: untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC yang dikombinasikan dengan permainan *Talking Stick* pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas V SDN 16 bucinri.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research And Development),* dengan menggunakan model 4D Thiagarajan yaitu *Define (*Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development (*Pengembangan), *Disseminate (*Penyebaran).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran memenuhi kriteri valid berdasarkan hasil oleh vahli validasi ahli materi dan perangkat yang mencapai hasil 78% validasi ahli perangkat pembelajaran dan ahli materi berada pada kategori “Valid”. Perangkat Pembelajaran memenuhi kriteria kepraktisan berdasarkan hasil persentase guru sebesar 95% dan respon peserta didik sebesar 94% berada pada kategori “Sangat Praktis” keefektifan produk diliat dari hasil obeservasi keterlaksanaan aktivutas guru dan siswa pertemuan I sebesar 90%, pertemuan II sebesar 93% dan pertemuan III sebesar 96% berada pada kategori “ Sangat Baik” kuesioner respon guru diperoleh rata-rata 95% dan respon peserta didik sebesar 94%, serta tes hasil belajar (THB) diperoleh nilai rata-rata 90%. berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh peneliti pada setiap kegiatan menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan efektif dan peneliti berhasil menerapkan perangkat pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *Perangkat Pembelajaran, Model CIRC, Talking Stick, 4D Thiagarajan*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

ABSTRACT

NUR AZISAH, 2023. *Development of CIRC Model Based Learning Tools Combined with Talking Stick Games in Indonesian Language Subjects for Class V Students at* SDN 16 Bucinri. *Supervisors:* (I) Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd., (II) A. Shyam Sarjani Alam, S.T., S.Pd., M.Pd.

The main problems of this research are: (1) How to develop learning tools to improve students' reading comprehension based on the CIRC model with the talk stick game in the Indonesian language subject for fifth grade students at SDN 16 Bucinri and (2) What is the validity, practicality and effectiveness of developing learning tools based on CIRC model combined with the Talking Stick game in Indonesian language subjects for class V students at SDN 16 Bucinri. The objectives of this research are: (1) to determine the development of learning tools to improve students' reading comprehension based on the CIRC model with the talk stick game in the Indonesian language subject for class V students at SDN 16 Bucinri and (2) to determine the validity, practicality and effectiveness of the development of learning tools based on the CIRC model combined with the Talking Stick game for Indonesian language subjects for class V students at SDN 16 Bucinri.

This research is an R&D (Research And Development) research, using Thiagarajan's 4D model, namely Define, Design, Development, Disseminate.

The results of the research show that the learning tools meet the valid criteria based on the results of the material and device expert validation specialist who achieved 78% validation results from the learning tool experts and material experts in the "Valid" category. Learning Devices meet the practicality criteria based on the results of a teacher percentage of 95% and student responses of 94% in the "Very Practical" category. III of 96% was in the "Very Good" category. The teacher response questionnaire obtained an average of 95% and student responses of 94%, and the learning outcomes test (THB) obtained an average score of 90%. based on the average value obtained by the researcher for each activity, it shows that the learning tools developed are effective and the researcher has succeeded in applying the learning tools for use in the learning process.

Keywords: Learning Devices, CIRC Models, Talking Stick, Thiagarajan 4D

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi jurusan ilmu pendidikan STKIP Andi Matappa .

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas. Namun tidak melemahkan semangat jiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai saat selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Zapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan STKIP Andi Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku ketua program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd dan A. Shyam Sarjani Alam, ST., S.Pd., M.Pd masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi penelitian ini.
5. Segenap staf Tata Usaha dan Dosen STKIP Andi Matappa khususnya jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
6. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Kedua orang tua yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

moril selama kuliah serta selalu memanjatkan do'a yang tulus sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah Subhanahu wata'ala senantiasa mengampuni dosa-dosanya dan melindungi serta melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

7. Seluruh keluarga yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, masukan dan do'a tulusnya selama ini.
8. Para teman-teman khususnya sahabat saya Herlina, Alfia, Patima, dan Alm. Nanha terima kasih karena selalu memberikan semangat dan selalu ada dalam suka dan duka selama perkuliahan selama ini.

Semoga segala budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah Subhanahu wata'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak terlepas dari kehilafana, penulis menyadari skripsi ini perlu disempurnakan. Karenanya dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Pangkajene, 14 Oktober 2023

NUR AZISAH

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL..... i

LEMBAR JUDUL..... ii

LEMBAR PENGESAHAN..... iii

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI..... iv

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... v

MOTTO..... vi

ABSTRAK..... vii

KATA PENGANTAR..... ix

DAFTAR ISI..... xi

DAFTAR TABEL..... xiv

DAFTAR GAMBAR..... xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang..... 1

B. Rumusan Masalah..... 5

C. Tujuan Penelitian..... 5

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan..... 5

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan..... 6

F. Definis Istilah..... 6

G. Manfaat Penelitian..... 8

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN DAN MODEL HIPOTETIK

A. Kajian Pustaka..... 10

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

B. Kerangka Pengembangan..... 29

C. Model Hipotetik Pengembangan..... 31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian..... 32

B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian..... 33

C. Prosedur dan Tahapan Pengembangan..... 33

D. Teknik Pengumpulan Data..... 37

E. Instrumen Pengembangan..... 38

F. Teknik Analisis Data..... 40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian..... 47

1. Prosedur Pengembangan dengan menggunakan model 4D Thiagarajan

a. Tahap *Define (*Pendefinisian)..... 47

b. Tahap *Design* (Perancangan)..... 52

c. Tahap *Development* (Pengembangan)..... 56

d. Tahap *Desseminate* (Penyebaran)..... 110

B. Pembahasan..... 111

1. Analisis kebutuhan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC yang dikombinasikan dengan permainan *Talking Stick* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.....111

a. Analisis Kebutuhan Guru.....110

b. Analisis kebutuhan Siswa.....110

c. Analisis Kebutuhan Tes Hasil Belajar.....112

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

2. Kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC yang dikombinasikan dengan permainan *Talking Stick* pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas v SDN 16 Bucinri..... 113

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan..... 115

B. Saran..... 115

DAFTAR PUSTAKA..... 117

LAMPIRAN..... 120

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

DAFTAR TABEL

Nomor

Judul

Halaman

Tabel 3.1 Penelitian yang Relevan..... 27

Tabel 3.2 Pedoman Pengubahan Skor Rata-Rata Untuk Tim Ahli..... 42

Tabel 3.3Kriteria Angket Penilaian Respon Siswa..... 43

Tabel 3.4 Kategori Nilai Respon Guru dan Siswa..... 45

Tabel 3.5 Kategori Tingkat Keberhasilan/Kefektifan..... 46

Tabel 4.0 Rancangan Awal Perangkat Pembelajaran..... 52

Tabel 4.1 Revisi Validator Terkait Perangkat Pembelajaran..... 56

Tabel 4.2 Hasil Validator Ahli Materi..... 125

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Perangkat RPP..... 125

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Perangkat LKS..... 126

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Perangkat Materi Ajar..... 126

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi dan Perangkat..... 127

Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Respon Guru..... 128

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Respon Siswa..... 128

Tabel 4.9 Hasil Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru dan Siswa.....131

Tabel 4.10 Analisis Deskriptif Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru dan Siswa Pertemuan I.....133

Tabel 4.11 Analisis Deskriptif Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru dan Siswa Pertemuan II..... 133

Tabel 4.12 Analisis Deskriptif Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru dan Siswa Pertemuan III..... 134

Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Respon Guru..... 134

Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi Respon Siawa..... 135

Tabel 4.15 Analisis Deskriptif Respon Guru..... 137

Tabel 4.16 Analisis Deskriptif Respon Siswa..... 138

Tabel 4.17 Rekapitulasi Tes Hasil Belajar..... 140

Tabel 4.18 Analisis Deskriptif Tes Hasil Belajar..... 143

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

DAFTAR GAMBAR

Nomor

Judul

Halaman

Gambar 2.1 Kerangka Pengembangan..... 29

Gambar 2.1 Model Hipotetik Pengembangan..... 31

Gambar 4.1 Tampilan Desain LKS Siswa Pertemuan I..... 97

Gambar 4.2 Tampilan Desain LKS Siswa Pertemuan II..... 98

Gambar 4.3 Tampilan Desain LKS Siswa Pertemuan III..... 99

Gambar 4.4 Tampilan Desain Sampul Pertemuan I, II dan III..... 100

Gambar 4.5 Tampilan Desain Nama Penulis dan Sampul Prakata Teks Bacaan Pertemuan I, II dan III..... 101

Gambar 4.6 Tampilan Desain Indikator Materi Ajar, Konsep Materi Ajar, dan Model CIRC..... 102

Gambar 4.7 Tampilan Desain Teks Bacaan Pertemuan I..... 102

Gambar 4.8 Tampilan Desain Teks Bacaan Pertemuan II..... 103

Gambar 4.9 Tampilan Desain Teks Bacaan Pertemuan III..... 104

Gambar 4.10 Tampilan Desain Hal Yang Perlu Diingat dan Sampul Penutup..... 105

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh.

Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 65 Tahun 2013 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan alat peraga dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Hal ini mendorong setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban untuk mengembangkan perangkat pembelajaran secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar yaitu, guru dan siswa terlibat dalam sebuah interaksi. Mengajar diartikan sebagai aktivitas mengarahkan, memberikan kemudahan bagaimana cara menemukan sesuatu berdasarkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

kemampuan yang dimiliki pengajar, mengajar pada hakikatnya merupakan proses transfer atau pengalihan pengetahuan, informasi, norma, nilai dan sebagainya dari seorang pengajar kepada peserta didik. Kunci keberhasilan pendidikan adalah keterlibatan penuh peserta didik sebagai warga belajar dalam proses pembelajaran. Keterlibatan yang dimaksud adalah pengalaman keterlibatan seluruh potensi dari peserta didik mulai dari telinga, mata hingga aktivitas dan mengalami langsung. Untuk itu selain perangkat pembelajaran dibutuhkan model pembelajaran yang mengimbangi proses penyusunan perangkat pembelajaran agar proses belajar mengajar berlangsung secara efektif. (Arfani, L, 2016:87)

Model pembelajaran merupakan faktor penting dalam pembelajaran karena sebuah model pembelajaran merupakan suatu rencana yang dapat membantu berlangsungnya proses pembelajaran dan ketercapaiannya tujuan pembelajaran baik bagi guru maupun bagi siswa. Model pembelajaran diterapkan dalam proses belajar mengajar oleh guru di sekolah, tidak terkecuali pada pembelajaran yang di lakukan di sekolah dasar. (Amalia, 2017:1)

Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang berasumsi bahwa seseorang akan belajar secara maksimal apabila orang tersebut belajar bersama dengan orang lain. Amalia (2017) Menyatakan pembelajaran CIRC ini, siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, yaitu terdiri atas 4-5 siswa. Arti dari sifat tersebut adalah setiap anggota kelompok memiliki kemampuan yang berbeda, jenis kelamin yang berbeda, bahkan ras dan etnis yang berbeda pula. Tujuan dari sifat heterogen adalah melatih peserta didik agar dapat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melaksankan penelitian dengan judul **"Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model CIRC yang Dikombinasikan dengan Permainan *Talking Stick* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 16 Bucinri"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas rumusan masalah penelitian ini adalah:

Bagaimana mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC yang dikombinasikan dengan permainan *talking stick* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 16 Bucinri yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta menghasilkan suatu perangkat pembelajaran berbasis model CIRC dengan permainan *talking stick* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 16 Bucinri yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran dengan berbasis model CIRC yang dikombinasikan dengan permainan *talking stick* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 16 Bucinri pada materi membaca pemahaman dan perangkat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

pembelajaran ini memuat RPP yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, Informasi materi ajar, serta lembar kerja siswa.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
    a. Perangkat pembelajaran berupa RPP, LKS dan Materi Ajar yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan.
    b. Dikombinasikan permainan tongkat berbicara yang dikembangkan dapat dengan mudah digunakan dalam penguasaan materi.
    c. Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC dengan permainan *talking stick* dapat meningkatkan membaca pemahaman siswa pada masa mendatang.
2. Keterbatasan Pengembangan
    a. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada RPP, LKS dan Materi Ajar hanya berisi materi membaca pemahaman mata pelajaran Bahasa Indonesia.
    b. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berbasis model CIRC .
    c. Perangkat pembelajaran dikembangkan dengan media pembelajaran yaitu permainan *talking stick* yang sesuai dengan materi membaca pemahaman. Pada tema 6 subtema 2.
    d. Uji coba hanya dilakukan pada siswa kelas V SDN 16 Bucinri.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

F. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Perangkat Pembelajaran

   Perangkat pembelajaran yaitu suatu perangkat yang terdiri dari RPP, LKS dan Materi Ajar sesuai dengan kurikulum 2013 yang digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran guru di dalam kelas.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

   RPP dapat dikatakan sebagai skenario pembelajaran atau dikatakan sebagai pegangan bagi guru untuk menyiapkan, menyelenggarakan, dan mengevaluasi hasil kegiatan belajar dan pembelajaran.

3. Lembar Kerja Siswa (LKS)

   LKS merupakan lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa serta dilengkapi dengan petunjuk dan langkah untuk menyelesaikan suatu tugas yang sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.

4. Materi Ajar

   Segala bentuk materi yang digunakan untuk membantu dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

5. Model CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*)

   Model CIRC adalah komposisi terpadu membaca dan menulis secara koperatif kelompok. Merupakan model pembelajaran khusus mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam rangka membaca pemahaman.

6. Permainan Tongkat Berbicara (*Talking Stick)*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

Permainan ini tongkat akan berputar antar kelompok dengan bernyanyi. Bila musik berhenti dan kelompok yang memegang tongkat harus menjawab pertanyaan dari wadah yang akan dipilih berisi pertanyaan yang akan dilakukan. Demikian seterusnya tongkat memutar disesuaikan dengan waktu yang tersedia dan aturan penggunaan digunakan untuk petunjuk bagi siswa saat permainan berlangsung.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC yang dikombinasikan dengan permainan *talking stick* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 16 Bucinri. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran di sekolah khususnya materi membaca pemahaman.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa, pengembangan ini diharapkan dapat membantu belajar aktif serta meningkatkan motivasi belajar dan menyajikan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
b. Bagi Guru, perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi salah satu pilihan bagi guru saat melakukan kegiatan pembelajaran serta dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

berbantuan permainan tongkat berbicara dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

c. Bagi Sekolah, pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran pada sekolah dasar melalui pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC dengan permainan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN MODEL HIPOTETIK

A. Kajian Pustaka

1. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran merupakan hal yang harus disiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Dalam KBBI perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan, sedangkan pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang belajar.

Dalam Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 mengenai standar proses, perangkat pembelajaran pada kurikulum 2013 ditekankan pada pendekatan *scientific* (ilmiah) dengan pembelajaran berbasis penemuan/penyelidikan (*dicovery/inquiry learning*). Selain itu, perencanaan pembelajaran pada kurikulum 2013 yang dirancang dalam bentuk RPP, LKS serta alat peraga yang mengacu pada standar isi.

Perangkat pembelajaran adalah merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Perangkat pembelajaran adalah sekumpulan sumber atau alat belajar yang memungkinkan siswa dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan baik. Perangkat pembelajaran akan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di kelas, karena memberikan kemudahan dan dapat membantu guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu, perangkat pembelajaran mutlak diperlukan oleh seorang guru dalam mengelola pembelajaran. Dalam penerapannya, perangkat pembelajaran terdiri dari

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

berbagai komponen bergantung kepada kebutuhan masing-masing guru. (Pebrianti, R 2020:16).

Adapun pengertian perangkat pembelajaran menurut peneliti yaitu suatu panduan yang digunakan oleh pendidik sebagai alat atau perangkat dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan pada siswa. Adapun perancangan perangkat pembelajaran yang dimaksud yaitu:

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. RPP harus dibuat oleh guru sebelum mengajar. Agar guru dapat menyusun RPP dan melaksanakannya di kelas, maka guru dituntut harus memiliki kemampuan atau kompetensi untuk merealisasikan hal tersebut. (Suradika et al, 2019:2)

Berdasarkan Permendikbud No 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih yang dikembangkan oleh guru. RPP dikembangkan dari silabus dan disusun berdasarkan Kompetensi Dasar (KD). Dengan adanya RPP akan mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai KD. Ada empat point penting yang perlu dipahami guru antara lain (Bukit, S & Sarbiani,W, 2022:60):

1) Penyusunan RPP dilakukan dengan prinsip efesiensi, efektif, dan berorientasi pada murid.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

2) Komponen wajib dalam RPP terdiri dari tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan peniliaian pembelajaran.
3) Kelompok guru mata pelajaran dan guru diberikan kebebasan untuk mengembangkan format RPP untuk mencapai keberhasilan belajar siswa.
4) Guru masih diijinkan untuk tetap menggunakan RPP sebelumnya dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian pendidik memiliki kebebasan dalam mendesain pembelajaran, melaksanakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan melaksanakan penilaian pembelajaran sehingga mencapai hasil belajar yang maksimal.

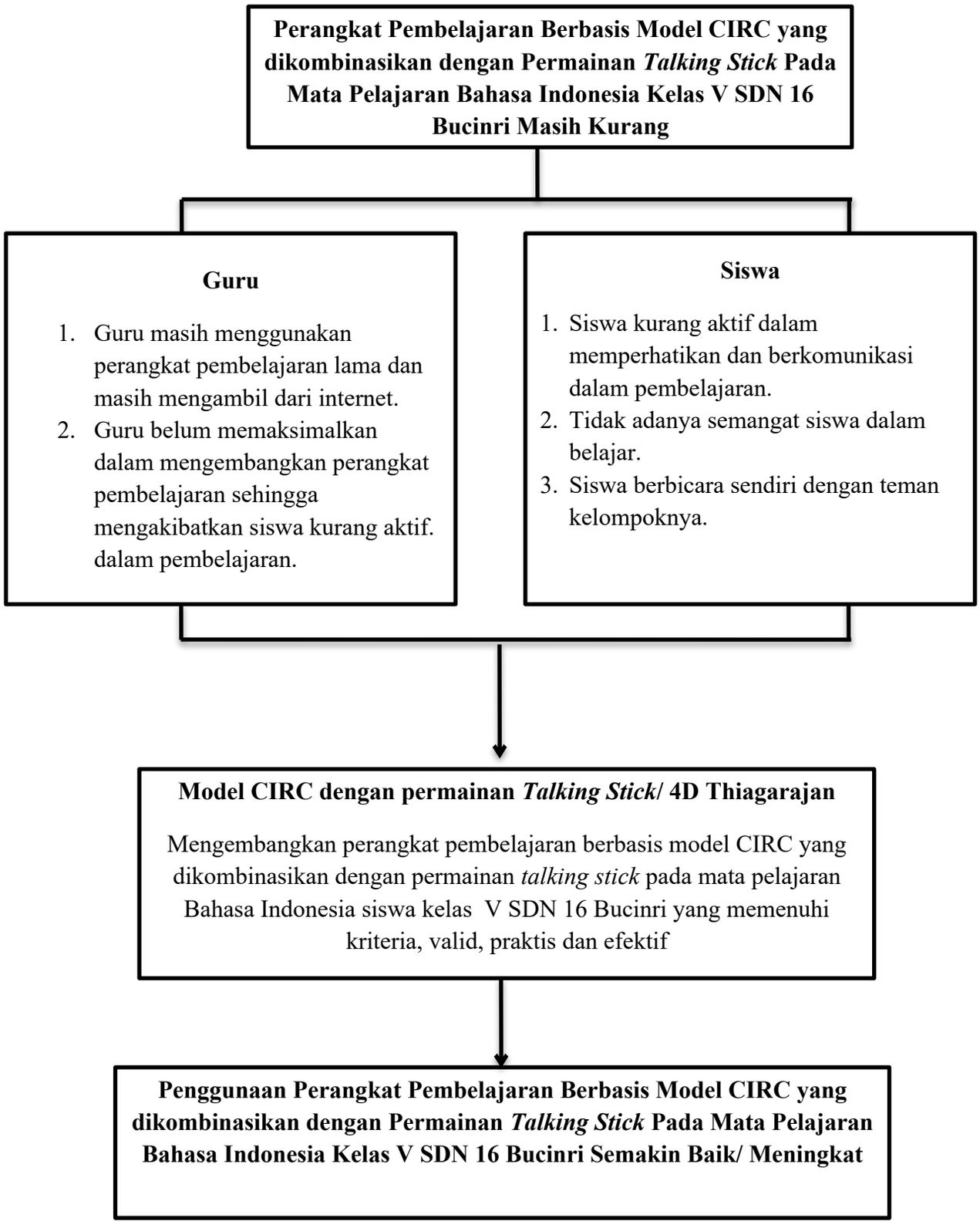
b. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah media pembelajaran berupa lembaran-lembaran tugas kegiatan siswa yang sesuai dengan SK-KD dan berisi informasi dan petunjuk dalam penyelesaian tugas baik secara mandiri dan kelompok. LKS biasanya berisikan petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Hal yang dimuat dalam LKS akan membantu guru dalam kegiatan pembelajaran.

Lembar Kerja Siswa (LKS) juga merupakan salah satu jenis perangkat pembelajaran. LKS pada kurikulum 2013 dibuat dengan memperhatikan pengembangan aspek sikap spiritual dan sikap sosial di samping itu pula aspek pengetahuan dan keterampilan. LKS yang berorientasi pada pengembangan sikap spiritual dan sosial merupakan hal baru bagi sebagian guru sehingga tidak

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

B. Kerangka Pengembangan



Gambar 2.1 Kerangka Pengembangan

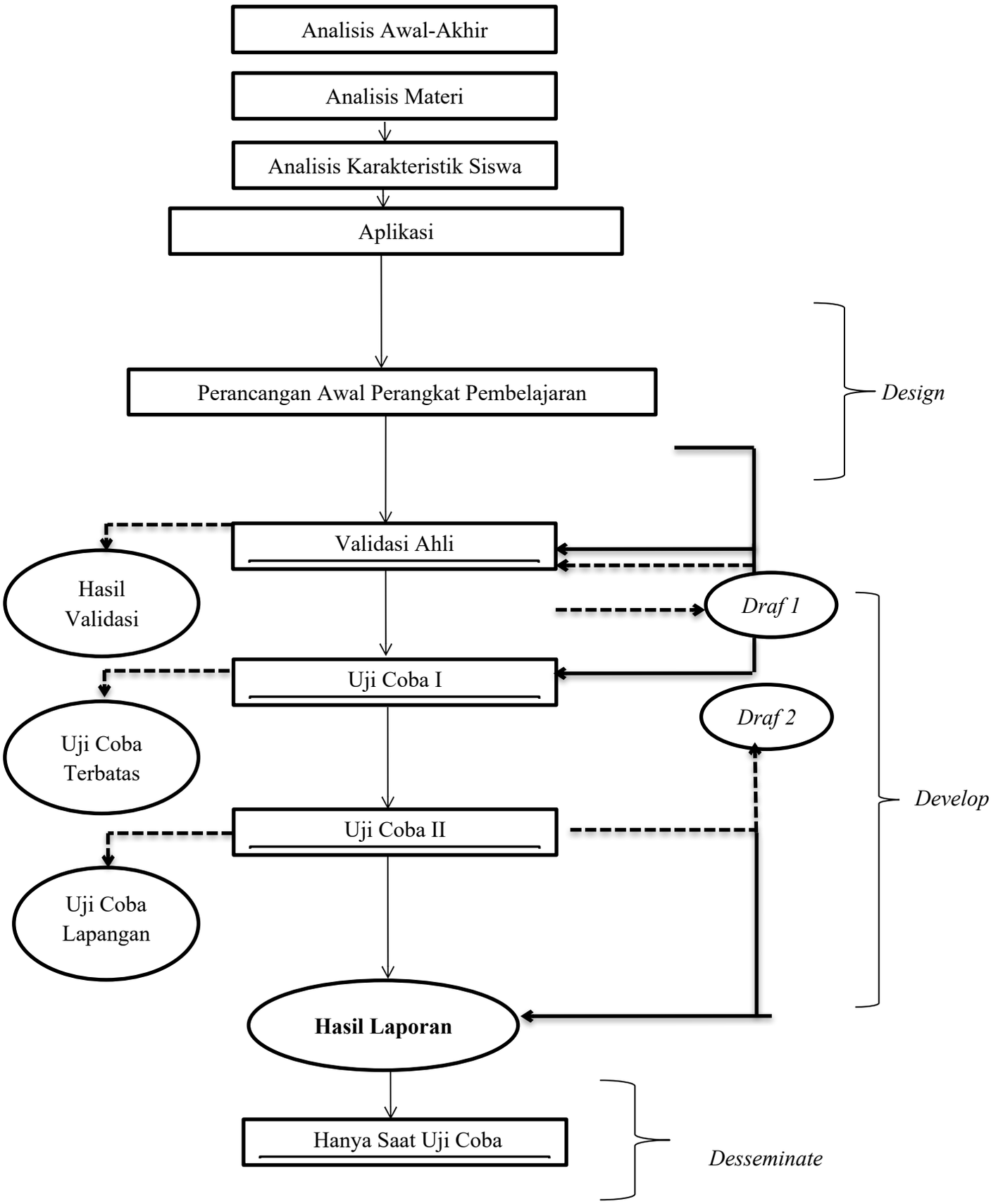
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

C. Model Hipotetik Pengembangan

Model hipotetik pengembangan adalah jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan pada penelitian yang akan dilakukan. Produk yang di kembangkan dalam penelitian ini berupa perangkat pembelajaran dengan berbasis model CIRC dengan permainan *talking stick* materi membaca pemahaman untuk siswa kelas V SDN 16 Bucinri.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk berupa perangkat pembelajaran dan permainan tongkat berbicara. Produk ini di kembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran). Tetapi dalam penelitian ini tidak sampai pada tahap Disseminate (penyebaran) karena hanya dilakukan pada satu sekolah saja. Alasan saya mengambil model 4D Thiagarajan yaitu karena model tersebut terperinci dan sistematis sehingga memudahkan dalam melakukan proses pengembangan perangkat dan instrumen. Model Hipotetik pengembangan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ



Gambar 2.2 Model Hipotetik Pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang dipilih adalah pendekatan *Research & Development (R&D)*. penelitian dan pengembangan adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, dan dapat dipertanggung jawabkan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Pebrianti R, 2020:28)

Jadi penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Adapun kegunannya adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa. Oleh karena itu hasil penelitian *R&D* sedikit rumit karena memerlukan waktu yang lama dalam proses pelaksanaanya. Akan tetapi, hasil Penelitian *R&D* dapat memberikan manfaat yang baik untuk guru, siswa, maupun masyarakat.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa perangkat pembelajaran berbasis model CIRC dengan permainan tongkat berbicara untuk siswa kelas V SDN 16 Bucinri. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

produk berupa perangkat pembelajaran dan permainan tongkat berbicara. Produk pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan melaui 4 tahap yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Desseminate* (Penyebaran).

B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas V SDN 16 Bucinri yang berlokasi di Kampung Bucinri, Kel. Mappasaile, Kec. Pangkajene, Kab. Pangkep. Semester Genap Tahun 2022/2023.

C. Prosedur dan Tahap Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan yang digunakan yaitu model 4D Thiagarajan, maka prosedur pengembangan dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

a. Analisis awal-akhir

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui masalah dasar dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan telaah kurikulum dan teori belajar yang relevan, sehingga diperoleh alat peraga pembelajaran yang cocok.

b. Analisis materi

Analisis ini dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama yang akan diajarkan pada siswa. Kegiatan ini dilakukan adalah materi pokok yang akan disajikan. Berdasarkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

kenyataan yang ada dilapangan bahwa, siswa lebih senang belajar jika materi pelajaran yang disampaikan oleh guru lebih ringkas dan mudah dipahami.

c. Analisis karakteristik siswa

Analisis siswa untuk mengetahui karakteristik siswa kelas V SDN 16 Bucinri yang menjadi subyek penelitian. Karakteristik ini meliputi perekembangan kognitif siswa dan keterampilan belajar yang dimiliki siswa.

d. Aplikasi

Kegiatan ini dilakukan peneliti dalam perancangan perangkat pembelajara dengan menggunakan aplikasi sebagai penunjang dalam mengembangkan perangkat pembelajaran berupa (RPP, LKS dan Materi Ajar).

2. Tahap *Design* (Perancangan).

a. Perancangan awal perangkat pembelajaran

Desain awal dari perangkat pembelajaran dalam penelitian ini meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan Materi Ajar. Rancangan perangkat pembelajaran terbentuk merupakan *Draf* 1 yang selanjutnya divalidasi oleh ahli.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan draf final dari perangkat pembelajaran yang baik. Kegiatan pada tahap ini adalah:

a. Validasi ahli

Kegiatan ini dilakukan untuk menguji validitas desain produk oleh ahli materi pembelajaran. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mendapatkan penguatan dari ahli terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dilakukan dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

meminta pertimbangan ahli secara teoritis tentang kevalidan RPP, LKS, dan Materi Ajar serta angket respon siswa yang digunakan.

Data validasi yang diperoleh dari ahli dan praktisi dianalisis, kemudian jika masih terdapat kriterial validitas yang belum terpenuhi maka perlu dilakukan revisi. Perangkat pembelajaran yang telah direvisi merupakan bentuk *draf* 2. Setelah dilakukan validasi ahli, kegiatan selanjutnya adalah menganalisis hasil validasi. Setelah dianalisis maka ada tiga kemungkinan besar yaitu:

1) Apabila hasil analisis *draf* 1 (perangkat pembelajaran dengan permainan tongkat berbicara) adalah valid dan layak tanpa revisi, maka perangkat pembelajaran dengan permainan tongkat berbicara dapat digunakan dalam uji coba.
2) Apabila hasil data analisis *draf* 1 (perangkat pembelajaran dengan permainan tongkat berbicara) adalah valid dan layak dengan revisi. Maka dilakukan revisi pada perangkat pembelajaran dengan permainan tongkat berbicara pada bagian yang harus diperbaiki. *Draf* 2 hasil revisi dapat digunakan dalam uji coba.

b. Uji I

Sebelum diujikan langsung pada seluruh siswa kelas V SDN 16 Bucinri, perangkat pembelajaran yang dikembangkan diuji cobakan pada kelas yang dipilih peneliti, maka uji coba terbatas ini dilakukan terhadap uji kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang siswa. 2 orang dengan kemampuan tinggi, 2 orang dengan kemampuan sedang dan 2 orang dengan kemampuan rendah. Kemudian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

hasil dari uji kelompok kecil ini digunakan untuk menyempurnakan produk yang selanjutnya di uji cobakan terhadap seluruh siswa kelas V.

Data hasil uji coba I dianalisis untuk mengetahui apakah perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah mencapai kriteria praktis dan efektif. Berdasarkan hasil analisis dan masukan dari validator juga dilakukan revisi produk yang dikembangkan, berdasarkan revisi dihasilkan draf 2.

c. Uji II

Draf 2 yang telah valid dan layak kemudian diuji cobakan. Uji coba ini dinamakan uji II. Uji II dilakukan pada sekolah yang menjadi subyek penelitian untuk menguji kualitas produk yang dikembangkan. Uji coba akan dilakukan di kelas V SDN 16 Bucinri. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk. Tujuan dari uji coba adalah untuk mengetahui kelayakan dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu mencakup valid dan kepraktisan.

Data hasil uji II dianalisis untuk mengetahui apakah perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah mencapai kriteria praktis dan efektif. Berdasarkan hasil analisis dan masukan dari validator juga dilakukan revisi produk yang dikembangkan, berdasarkan revisi dihasilkan draf 2. Setelah semua hasil analisis menunjukkan kategori valid dan praktis maka dihasilkanlah perangkat pembelajaran yang baik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil mengenai pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC yang dikombinasikan dengan permainan *Talking Stick* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tema 6 subtema 2. Dalam penelitian ini dilakukan beberapa hal yang dikaji, meliputi : 1) Prosedur pengembangan produk dengan menggunakan model 4D Thiagarajan dan 2) Uji kevalidan, kepraktisan, kefektifan perangkat pembelajaran dalam materi membaca pemahaman Bahasa Indonesia.

1. Prosedur Pengembangan dengan Menggunakan Model 4D Thiagarajan

Peneliti mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran untuk mengakomodasi kebutuhan dalam memberikan pemahaman kepada siswa dalam materi membaca pemahaman. Perangkat pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan materi yang terdapat pada buku tematik untuk siswa kelas V SD.

Model *Research And Development* diterapkan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran ini menggunakan 4 tahapan prosedur model pengembangan Model 4D Thiagarajan *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Desseminate* (Penyebaran) sebagai berikut:

a. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahapan awal dalam penelitian ini sebelum melakukan pengembangan perangkat pembelajaran yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan dalam penelitian yaitu adalah :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

1) Analisis awal-akhir

Tahap ini peneliti meninjau masalah yang ditemukan. Pada saat tahap observasi wawancara dengan guru wali kelas V SDN 16 Bucinri pada pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan pada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) masih menggunakan RPP 1 lembar copy paste dari internet pemetaan tujuan pembelajaran masih tidak sesuai dengan kegiatan pembelajaran, penjelasan model yang dipakai tidak ada, serta langkah pembelajaran yang tidak sesuai dengan model yang digunakan, penilaian yang dipakai tidak disertai dengan penjelasan penilaian, pada perangkat pembelajaran LKS (Lembar Kerja Siswa) yang digunakan masih seperti biasanya terdiri dari soal dan jawaban tidak ada hal yang menarik dari lembar kerja siswa tidak disertai gambar dan perpaduan warna yang memotivasi siswa pada LKS sedangkan pada perangkat materi ajar hanya berpacu pada buku siswa sebagai bahan ajar.

Hasil yang diperoleh peneliti merencanakan solusi dalam mengembangkan perangkat pembelajaran berupa (RPP, LKS dan Materi Ajar) mulai dari RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) peneliti mengembangkan profil siswa terdiri dari data alamat siswa mencakup persentase lingkungan yang beralamatkan sekitaran bantaran sungai yang dekat dengan kehidupan nelayan dari siswa kelas V serta data keterampilan membaca siswa mencakup sangat lancar, cukup lancar dan tidak lancar yang diakumulasikan dalam persentase siswa kelas V serta penambahan komponen model CIRC dari setiap tahapan pembelajaran agar penggunaan model CIRC diterapkan dalam pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

LKS (Lembar Kerja Siswa) peneliti merencanakan solusi dalam pengembangan dalam pengisian data diri siswa yang unik, penambahan indikator pada LKS, sesuai dengan model yang digunakan yaitu model CIRC (*Cooperative, Integrated, Reading and Composition*) peneliti mengembangkan dari setiap tahapan dengan penambahan gambar agar lebih mudah dan menarik, serta pengisian kolom jawaban setiap tahapan soal yang beragam bentuk agar tidak membosankan siswa dengan kolom yang biasa mereka isi serta pengkombinasian tongkat berbicara atau *Talking Stick*.

Materi ajar peneliti mengembangkan indikator materi ajar yang akan dicapai, setelah itu adanya konsep materi ajar yang memenuhi point memahami, menarik dan bermakna disertai dengan penjelasan, selanjutnya pembahasan model CIRC agar lebih memahami dalam penerapan model CIRC serta yang paling utama adalah teks bacaan yang sudah dimodifikasi semenarik mungkin agar siswa setiap paragraf bacaan membuat memahami dan bermakna.

Saat tahap analisis awal-akhir telah selesai dilaksanakan, peneliti meninjau ulang hasil yang telah direncanakan. Selanjutnya peneliti memasuki tahapan analisis materi dengan berbekal hasil observasi dan solusi yang direncanakan dalam pengembangan perangkat pembelajaran.

2) Analisis Materi

Pada tahap ini peneliti memilih materi bacaan yang mencakup kehidupan nelayan pada sebagian daerah di Indonesia pada buku tematik siswa dan memodifikasi teks bacaan agar siswa mudah memahami teks bacaan ada tiga teks bacaan yang di sediakan sesuai pertemuan pembelajaran yaitu “Kehidupan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

Nelayan Pemburu Paus" tradisi masyarakat Desa Lamalera di Nusa Tenggara Timur, "Festival Mane'e, Tradisi Nelayan di Pantai Malo" tradisi nelayan Kokorotan di Sulawesi Utara, dan "Kehidupan Nelayan Indonesia" tempat pelelangan ikan serta cara penangkapan ikan yang dilakukan nelayan. Dari kondisi lingkungan sebagian besar siswa tinggal sekitaran bantaran muara sungai sehingga diharapkan siswa dapat memahami kehidupan nelayan di sekitar tempat tinggalnya dan di Indonesia.

Dari ke 3 teks bacaan aspek hasil belajar dari pemilihan materi ini diharapkan memenuhi aspek ranah kognitif (pengetahuan) C1-C6, ranah afektif (sikap) P1-P5, serta ranah psikomotorik (keterampilan) A1-A5.

Saat tahap analisis materi telah selesai dilaksanakan, peneliti meninjau ulang hasil yang telah di peroleh. Selanjutnya peneliti memasuki tahapan selanjutnya dengan berbekal hasil analisis materi menyesuaikan dengan model CIRC yang dikombinasikan dengan permainan *Talking Stick*.

3) Analisis Karakteristik Siswa

Pada tahap menganalisis karakter siswa pada keterampilan membaca siswa kelas V SDN 16 Bucinri persentase 85% sangat lancar, 11% cukup lancar, 4% tidak lancar, kemudian pada data alamat siswa dianalisis berapa persentase siswa kelas V yang tinggal pada bantaran sungai sebagai acuan dalam materi pembelajaran mengenai kehidupan nelayan yang ada pada lingkungan didapatkan bahwa rata-rata siswa yang paling banyak tinggal sekitaran bantaran sungai yang beralamatkan Padadae dan Solo dimana persentasenya sama yaitu 31% memang 2

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

alamat (kampung) ini dekat dari pesisir laut karena berada pada ujung perbatasan dimana pada lingkungan ini didominasi para nelayan dan aktivitas perairan sedangkan selebihnya siswa beralamatkan bucinri sebesar persentase 27 % dan beralamatkan pakkasalo sebesar 11% dari analisis ini peneliti mudah mengembangkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Kebutuhan siswa kelas V SDN 16 Bucinri yaitu terciptanya pembelajaran yang memudahkan siswa memahami materi pembelajaran serta terciptanya proses pembelajaran yang tidak membosankan yang menuntut siswa untuk aktif, menarik, paham dan bermakna sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat semaksimal dan sebaik mungkin bagi siswa sesuai dengan gaya belajar, kebutuhan dan penilaian.

4) Aplikasi

Pada Tahap ini peneliti membutuhkan kebutuhan dalam proses penyusunan dan perancangan perangkat pembelajaran yang memudahkan peneliti maka dari itu peneliti membutuhkan 2 aplikasi yaitu aplikasi canva, pada aplikasi peneliti mengaplikasikan penyusunan perangkat pembelajaran pengeditan Lembar Kerja Siswa dan Materi Ajar dalam mendesain perangkat pembelajaran. Adapun aplikasi SPSS yang digunakan untuk menganalisis secara deskriptif angket respon siswa dan guru, lembaran observasi keterlaksanaan guru dan siswa serta tes hasil belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

c) Materi Ajar

Materi ajar ini berisikan Sampul, Penyusun, judul bacaan, indikator materi ajar, konsep materi ajar, pembahasan model CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition),* teks bacaan, hal yang perlu diingat, dan sampul. Berikut adalah tampilan desain lembar kerja siswa yang dapat dilihat di bawah ini:

(1) Sampul

Sampul berisi judul materi ajar, tema, subtema dan pembelajaran disertai prakata materi ajar. Berikut tampilan Sampul dapat dilihat dbawah ini:



Gambar 4.4 Tampilan Desain Sampul Pertemuan I, II dan III

(2) Nama Penulis, dan Sampul Prakata Teks Bacaan

Nama penulis yang terdiri dari tim pembimbing, tim validator instrumen, tim penguji dan penyusun. Sampul prakata teks bacaan ini adalah “Saat Ini Kita Akan Belajar Tentang Teks Bacaan Kehidupan Nelayan Pemburu Paus” berikut tampilan Sampul, Nama Penulis dan Sampul Prakata Teks Bacaan:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC yang dikombinasikan dengan permainan *Talking Stick* pada mata pelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas Vyang telah dilakukan di SDN 16 Bucinri.analisis kevalidan oleh validasi ahli materi dan ahli perangkat (RPP, LKS, dan Materi Ajar) berada pada kategori "Valid" untuk digunakan. Analisis kepraktisan dapat dilihat dari hasil perolehan persentase kuesioner guru dan siswa yang berada pada kategori "Sangat Praktis" Analisis keefektifan dapat dilihat dari hasil perolehan persentase observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa yangberada pada kategori " Sangat Baik" hasil perolehan respon guru dan siswa yang berada pada kategori "Sangat Baik" serta hasil perolehan tes hasil belajar (THB) yang berada pada kategori "Sangat Tinggi" yang menunjukkan nilai persentase yang diperoleh lebih dari nilai KKM yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti pada setiap kegiatan menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan valid, praktis dan efektif dan peneliti berhasil menerapkan perangkat pembelajaran pada proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

1. Bagi Guru

Perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan menyesuaikan karakteristik siswa, pada saat penerapan model CIRC hendaknya memilih kelompok siswa secara heterogen apabila tidak sesuai maka akan berpengaruh pada pemahaman materi pembelajaran siswa.

2. Bagi Siswa

Bagi siswa yang sudah tercapai hasil belajarnya lebih pertahankan atau tingkatkan dan tetap aktif dalam pembelajaran baik pembelajaran bahasa indonesia serta pembelajaran lainnya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk menguji kefektifan suatu pengembangan yang dikembangkan sebaiknya kembangkan model CIRC untuk dapat menunjukkan keektifan pengembangan yang signifikan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

DAFTAR PUSTAKA

Angraini, M., L, (2021). Pelatihan Pengembangan Perangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bagi Guru-Guru Pekanbaru. *jurnal komunikasi edukasi.* 2(2), 62-73.

Amalia, N., M. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran CIRC dengan Permainan Tongkat Berbicara Dalam Mata pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Seolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang. Malang. https://eprints.umm.ac.id/35559/

Arfani, L. (2016). Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal PPKn & Hukum*. 11(2), 81-97 https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/viewFile/5160/4838

Bukit, S., & Sarbaini, W. (2022). Pemahaman Guru Sekolah Dasar Terhadap RPP Merdeka Belajar di Kecamatan Sibolangit Tahun Ajaran 2020/2021. *Prosiding.* Disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan Dasar. Universitas Negeri Medan.

Dakhi, S., A, (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development.* 8(2), 468-470.

Fatriana Elvira, (2022). Pengembangan Buku Panduan Dalam Menyusun dan Menentukan Gagasan Pokok Serta Gagasan Pendukung Kelas IV SD Negeri 39 Batiling. *Skripsi*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. STKIP Andi Matappa Pangkep

Febriyanto, B. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Dalam Keterampilan Menulis Paragraf Narasi Siswa Sekolah Dasar. 5(2), 90-102 https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/656

Handayani, S., E., & Subakti, H. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(1), 151-164 https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/633

Hermawan, H. (2017) Pengembangan Mulitimedia Pembelajaran Interaktif Poko k Bahasan Segitiga dan Jajar Genjang Kelas IV SD. *Teseis*. Universitas MuhamadiyahSurakarta.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). Kajian Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 6(2), 59-68 https://www.jurnal.ugj.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/2111

Hijria, R., F., Yulianto, B., & Yuwana, S. (2018). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia dengan Model CIRC Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Berbahasa Siswa Kelas V SD. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian.* 4(1), https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/4058

Indriani, N. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tipe *Learning Tournament* Di SMP Negeri 38 Medan T.P 2017/2018. *Skripsi.*Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Karim, M., F., & Fathoni, A. (2022). Pembelajaran CIRC dalam Menumbuhkan Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu.* 6(4), 5910-5917 https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3164

Kesumadewi, D., A., Agung, A., A., G., & Rati, N., W. (2020). Model Pembelajaran CIRC Berbantuan Media Bergambar Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. 8(2), 303-314 https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/25524

Mulyadin, E., Sowanto, & Dusalan. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading And Compositon*) Dalam Meningkatkan Pemahaman Matematis Pada Materi Perbandingan Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika.*4(1), 40-51. https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/SM/article/view/461/305

Pebrianti, R. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) Berbantuan Alat Peraga Papan Diagram Batang Untuk Siswa Kelas IV Pada Materi Penyajian Data Di SDN 12 Taliwang. *Skripsi.* . Program Studi Pendidikan Guru Seolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram. Mataram. https://repository.ummat.ac.id/1277/

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permedikbud)Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. BNSP

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permedikbud)Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses. BNSP

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

Sari, R., K., Mudjiran, Fitria, Y., & Irsyad. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(6), 5593-5600 https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1735

Saroh, E., R., S., *&* Damaianti, V., S., (2016) Pengaruh Teknik *Screamble* Terhadap Kemampuan Menetukan Ide Pokok fan Memparafrase Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman. *Edhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar.* 8(2), 144.

Simamora, A., H., & Sudarma, I., K. (2017). Analisis Perangkat Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan.* 1(2), 149-155 https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/11777

Suradika, Wicaksono, D., & Winata, W. (2019). Workshop Penyusunan RPP Kurikulum 2013 Revisi Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Malang. *Prosiding.* Disajikan dalam Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat. Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Wiyono, E., Labulan, P., M., & Siddik, M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Tema Lingkungan Sahabat Kita di Kelas V (Lima) SD Muhammadiyah Sangatta Utara. *Jurnal Pendas Mahaka.* 5(2), 91-98 https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/645

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

TES HASIL BELAJAR

Nama Sekolah : **SDN 16 Bucinri**
Nama : Muh. Luthpi cumcusan
No. Urut Absen : 4
Kelas : V
Hari/Tanggal : 21/7/2023
Alokasi Waktu : **40 menit**

$\frac{98}{51} \times 100 = 99$

Petunjuk Pengerjaan:

1. Bacalah doa sebelum mengerjakan soal.
2. Lengkapilah identitas anda.
3. Bacalah soal dengan cermat dan jawablah sesuai kemampuan anda.
4. Periksalah jawaban anda sebelum dikumpulkan.

Soal Pilihan Ganda

✓ 1. Masyarakat nelayan di desa Lamalera, memiliki tradisi berburu paus yang telah diturunkan bertahun-tahun oleh nenek moyang mereka. Tidak sembarang paus yang mereka buru, hanya paus yang sudah tua saja yang mereka buru. Jika mereka menemukan paus muda, masyarakat nelayan di desa ini akan mengembalikannya ke laut lepas. Mereka pun bersepakat secara adat bahwa dalam setahun, tidak boleh lebih dari 15 paus yang mereka buru. Dengan demikian, mereka tetap menjaga agar paus tidak punah.

Pokok pikiran bacaan di atas adalah.....

A. Masyarakat nelayan di desa Lamalera, memiliki tradisi berburu paus
B. Hanya paus yang sudah tua saja yang mereka buru
C. Tidak boleh lebih dari 15 paus yang mereka buru 3. Paus yang diburu
D. mereka tetap menjaga agar paus tidak punah

✗ 2. Daging dan minyak paus yang berhasil ditangkap kemudian akan dibagi ke seluruh warga desa. Pembagian diutamakan bagi janda dan yatim piatu, baru kemudian kepada penangkap paus, pemilik perahu, lalu kepada masyarakat lainnya. Daging dan ikan paus ini dapat ditukar dengan jagung, umbi-umbian,

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

buah-buahan, dan sayuran dari masyarakat pegunungan. Kegiatan barter ini dilakukan di Pasar Wulandoni, sekitar 3 km dari Lamalera.

Bacaan diatas merupakan paragraf ke.....

A. Paragraf pertama

B. Paragraf kedua

C. Paragraf ketiga

D. Paragraf ke empat

3. Dimanakah letak Desa Lamalera masyarakat nelayan pemburu paus?

A. Kecamatan Wulandoni, Kabupaten Lembata, Nusa Tenggara Timur

B. Kecamatan Golewa, Kabupaten Ngada, Nusa Tenggara Timur

C. Kecamatan Lobalain, Kabupaten Rote Ndao, Nusa Tenggara Timur

D. Kecamatan Riung, Kabupaten Ngada, Nusa Tenggara Timur

4. Siapa saja yang berperan penting dalam upacara Festival Mane'e ?

A. Pemuka adat, pemerintah dan warga setempat

B. Pemerintah, PNS, dan anak-anak

C. Pemuka adat, warga setempat dan para nelayan

D. Warga setempat, anak-anak, dan pemuka adat

5. Festival Mane'e, merupakan tradisi adat untuk penangkapan ikan. Tradisi ini dilakukan oleh masyarakat Pantai Malo, Kokorotan, Sulawesi Utara. Ritual ini biasa disebut dengan ritual menangkap ikan dengan doa-doa dalam bahasa adat kuno. Mereka berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa agar nelayan mendapatkan tangkapan yang banyak, dan mendapatkan perlindungan agar terhindar dari bahaya .

Tujuan yang terkandung dari bacaan di atas adalah.....

A. Ritual ini biasa disebut dengan ritual menangkap ikan

B. Mereka berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa agar nelayan mendapatkan tangkapan yang banyak mendapatkan perlindungan agar terhindar dari bahaya .

C. Tradisi ini dilakukan oleh masyarakat Pantai Malo, Kokorotan, Sulawesi Utara.

D. Festival Mane'e, merupakan tradisi adat untuk penangkapan ikan

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

6. Nilai-nilai yang terkandung dalam pelaksanaan Festival Mane'e ini adalah....
   A. Nilai kebersamaaan, nilai kepedulian, dan nilai kerja sama
   B. Nilai hak, nilai norma, dan nilai kewajiban
   C. Nilai kewajiban, nilai kepedulian, dan nilai membangun
   D. Nilai hak, nilai kesatuan, dan nilai norma
7. Para Nelayan akan berteriak apa jika mereka melihat Paus?
   A. Boleo
   B. Baleo
   C. Bolae
   D. Beloa
8. Apa yang di maksud dengan tempat pelelangan ikan?
   A. Tempat pameran aneka ragam ikan
   B. Tempat pengolahan ikan
   C. Tempat bertemunya para pembeli ikan dan para nelayan yang telah menangkap ikan.
   D. Tempat bertemunya para nelayan untuk membeli dan menjual ikan
9. Tempat pelelangan ikan ramai setiap hari pada musim tangkap ikan. Akan tetapi, jika gelombang laut sedang besar dan cuaca buruk, tempat ini menjadi sepi. Para nelayan tidak dapat melaut, sehingga mereka tidak punya hasil tangkapan yang bisa dijual. Begitulah kehidupan para nelayan.
   Pokok pikiran dari paragraf diatas adalah.....
   A. Para nelayan tidak dapat melaut, sehingga mereka tidak punya hasil tangkapan yang bisa dijual
   B. Jika gelombang laut sedang besar dan cuaca buruk, tempat ini menjadi sepi
   C. Begitulah kehidupan para nelayan.
   D. Tempat pelelangan ikan ramai setiap hari pada musim tangkap ikan
10. Para nelayan juga harus memelihara laut tempat mereka mencari ikan. Mereka tidak menggunakan zat berbahaya seperti racun dan bom ikan yang akan memusnahkan isi laut. Mereka menggunakan peralatan sederhana, seperti jala ikan biasa dan menggunakan perahu nelayan tradisional.
    Kalimat yang menarik dari paragraf diatas adalah.....
    A. Para nelayan juga harus memelihara laut tempat mereka mencari ikan

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

B. Mereka tidak menggunakan zat berbahaya seperti racun dan bom ikan yang akan memusnahkan isi laut.

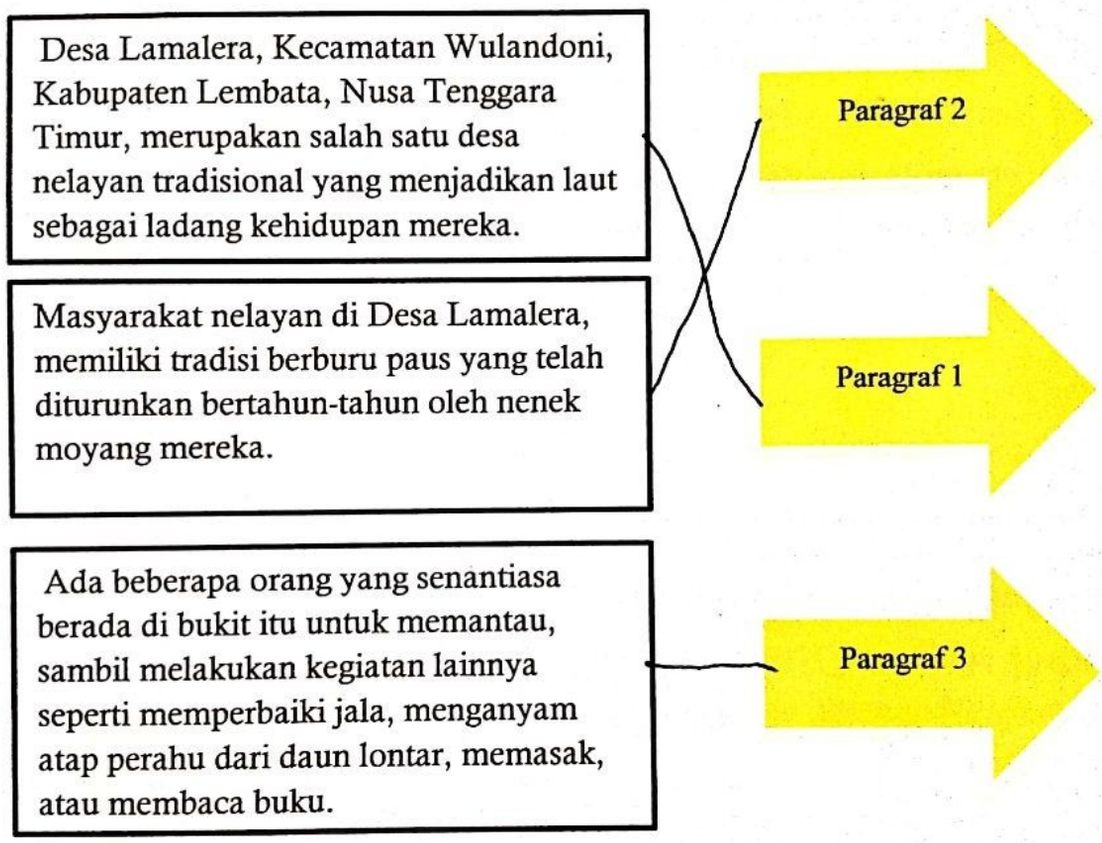
C. Mereka menggunakan peralatan sederhana.

D. Menggunakan perahu nelayan tradisional.

Soal Essay

1. Buatlah garis penghubung yang sesuai dengan bacaan dan urutan paragraf di bawah ini!

5



Bacalah paragraf 2 berikut Ini !

Tibalah hari yang ditentukan untuk melaksanakan ritual mane'e. Para pemuka adat dan pemerintah setempat, membawa sammy ke Pantai Malo. Beramai-ramai mereka menariknya sepanjang mungkin ke arah laut hingga membentuk sebuah kolam. Ketika ikan-ikan telah banyak terperangkap ke dalam sammy, masyarakat pun mulai menangkapnya. Hasil tangkapan ikan ini akan disantap bersama dalam pesta rakyat yang digelar saat itu.

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

Bacalah paragraf 3 berikut Ini !

Mereka menggunakan peralatan sederhana, seperti jala ikan biasa dan menggunakan perahu nelayan tradisional. Ketika perahu mereka telah penuh dengan muatan ikan, mereka akan kembali ke pantai untuk menjual tangkapan mereka. Mereka harus memastikan laut mereka tidak tercemar oleh zat-zat berbahaya yang dapat mengancam kehidupan biota laut dan kehidupan mereka sendiri.

2. Tentukan pokok pikiran dari kedua kedua paragraf bacaan di atas!

6

PARAGRAF 2

ketika ikan-ikan telah banyak tertangkap sammy, masyarakatpun mulai menangkap nya, hasil tangkapan ikan ini akan di sant bersama dalam pesta rakyat yang diadakan saat itu

PARAGRAF 3

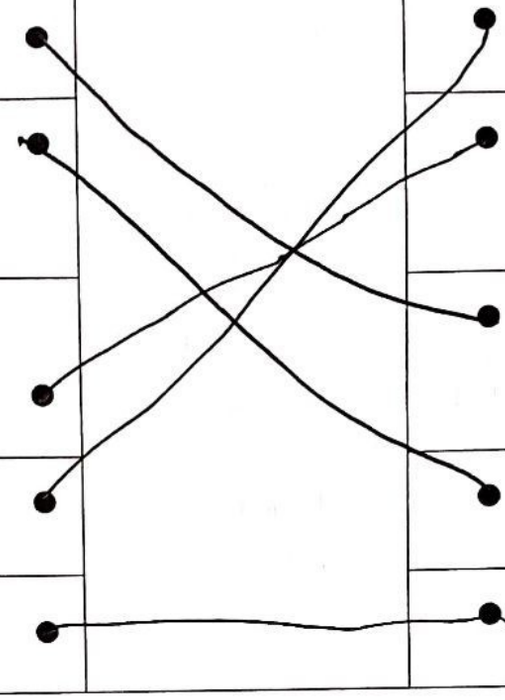
mereka menggunakan peralatan sederhana seperti jala ikan biasa dan menggunakan perahu nelayan tradisional

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

3. Tariklah garis dan titik jawaban, sesuai dengan pasangannya!

No	Pertanyaan			Jawaban
a.	Nelayan hanya memburu paus			Sammy
b.	Saat perayaan festival mane'e masyarakat dilarang memakai baju			Petik laut
c.	Perayaan yang dilakukan masyarakat pesisir banyuwangi			Tua
d.	Dibuat dari janur (daun kelapa muda)			Merah
e.	Nama TPI di banda aceh			Gampang Lampulo



4. Analisislah pernyataan dibawah ini, kemudian tentukan apakah pernyataan tersbut benar atau salah dengan menuliskan huruf (B) untuk benar dan (S) untuk pernyataan salah

No	Pernyataan	B/S
1.	Festival Mane'e merupakan tradisi adat untuk penangkapan ikan. Tradisi ini dilakukan di pantai Malo, Kokorotan, Sulawesi Utara.	B
2.	Kegiatan barter dilakukan di pasar Wulandoni sekitar 3 km dari Lamalera.	B
3.	Tempat pelelangan ikan ramai setiap hari pada musim tangkap ikan, akan tetapi jika gelombang laut sedang besar dan cuaca buruk tempat ini akan tetap ramai.	S

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

5. Tuliskan sesuai pemahamanmu dari teks bacaan yang di sudah pelajari. Tulis pada kolom yang telah disediakan sesuai urutan teks bacaan yang sudah di pelajari. Gunakan kata baku dengan benar!

8

"Kehidupan Nelayan Pemburu Paus"	"Festival Mane'e, Tradisi Nelayan di Pantai Malo"
masyarakat di desa lamaleta berburu paus	masyarakat di pantai malo berburu paus

"Kehidupan Nelayan Indonesia"
menangkap ikan dengan cara tidak mencemari laut

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nur Azisah, lahir pada tanggal 18 September 2001 di Bucinri, Kec. Pangkajene, Kab. Pangkep yang merupakan anak pertama dari Bapak Muhammad Ramli dan Ibu Haderiah.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) di TK Idhata Bucinri tahun 2006-2007, Sekolah Dasar di SD Negeri 16 Bucinri tahun 2007-2013, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 3 Bungoro tahun 2013-2016, Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 1 Pangkep Jurusan Akuntansi tahun 2016-2019, dan sekarang masih proses penyelesaian pasca sarjana S1 serta masih terdaftar sebagai mahasiswa(i) di STKIP Andi Matappa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Untuk mengembangkan akademik, penulis mengharapkan kerjasama, kritik, dan saran dari pembaca melalui alamat E-mail: *nurazizahica594@gmail.com*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UecZ-vP0SUd6koYKDum4RQ