

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bagian ini merupakan bab metode penelitian. Bab mengenai metode penelitian ini meliputi tentang jenis penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan indikator keberhasilan.

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

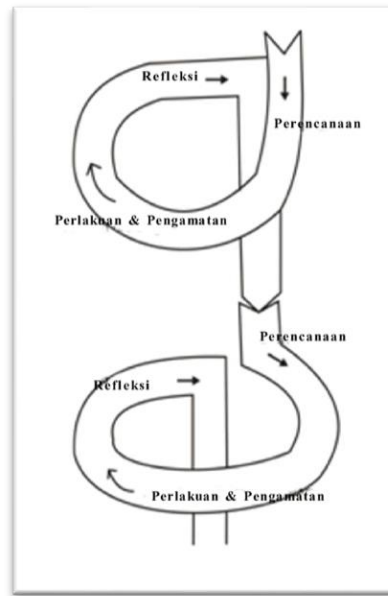
Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau disebut PTK. Penelitian Tindakan Kelas atau biasa disebut *class action research* adalah penelitian yang diarahkan pada penerapan tindakan-tindakan untuk dapat meningkatkan kualitas dan memecahkan permasalahan kelompok yang diteliti serta mengamati keberhasilan tindakan yang dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan cara pemberian tindakan lanjutan. Memberikan perilaku atau menyesuaikan kondisi untuk mencapai hasil yang lebih baik (Khoiri, 2015). Penelitian Tindakan Kelas dilakukan oleh pendidik ketika masalah diidentifikasi dalam sekelompok peserta didik. Pendidik (peneliti) kemudian menetapkan tindakan yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi peserta didik tersebut.

Tahapan penelitian tindakan kelas di kelas terdiri dari empat tahap (Trianto & Amri, 2012). PTK diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), yaitu persiapan dilakukan sebelum melakukan penelitian. Tahapan kedua, pelaksanaan tindakan (*acting*), yaitu peneliti melakukan langkah-langkah yang direncanakan untuk penelitiannya. Tahapan ketiga, pengamatan terhadap tindakan (*observing*), yaitu melihat dan mengetahui pelaksanaan dari rancangan yang sudah dibuat serta melakukan pengecekan dan perlu mempertimbangkan mengenai hal yang kurang dalam penelitian. Tahapan keempat, refleksi terhadap tindakan (*reflecting*), yaitu suatu kegiatan melalui evaluasi terhadap hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian.

3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini menerapkan desain yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart untuk memahami dan meningkatkan praktik pembelajaran di sekolah. Arikunto dalam Fadul (2019) menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap berbagai subjek sasaran yaitu peserta didik yang tujuannya adalah untuk memperbaiki situasi pembelajaran di kelas sehingga kualitas pembelajaran meningkat. Penelitian yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart dalam Rachmawati (2017) menggunakan sistem spiral refleksi diri untuk merancang penelitian ini, dimulai dengan: (1) *Planning* (perencanaan), (2) *Acting* (tindakan), (3) *Observation* (pengamatan), (4) *Reflecting* (refleksi) dan perencanaan kembali untuk suatu dasar pemecahan permasalahan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas dengan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas secara optimal melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus. Apabila hal ini belum cukup untuk menyelesaikan permasalahan, maka diperlukan siklus berikutnya. Kolaboratif artinya sekelompok guru terlibat dalam penelitian dan bekerja sama untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif bagi peserta didik. Partisipatif artinya penelitian yang dilakukan oleh seorang guru yang bekerja sama dengan sekelompok peserta didik untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian Tindakan Kemmis dan MC Taggart

Adapun tahapan dengan model Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart yang harus dilalui (Maliasih, dkk., 2017), adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan (*Planning*)

Tahap ini merupakan tahap awal dari PTK, guru atau sekelompok guru menentukan tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Tahap ini merupakan tahap kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya.

3. Observasi (*Observing*)

Tahap ini merupakan tahap guru atau sekelompok guru melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada tahap ini juga peneliti melihat dan mengetahui pelaksanaan dari rancangan yang sudah dibuat serta melakukan pengecekan dan perlu mempertimbangkan mengenai hal yang kurang dalam penelitian.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap ini merupakan tahap di mana guru atau sekelompok guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Refleksi dilakukan dengan menganalisis data yang didapat dari observasi, serta mencari tahu apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki dari kegiatan pembelajaran tersebut.

3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlangsung di SD Negeri 1 Ciwareng, Kecamatan Babakancikao, Kabupaten Purwakarta yang terdapat permasalahan pada aspek proses kegiatan pembelajaran yang dapat mempengaruhi kemampuan kosakata bahasa Inggris, sehingga diperlukan adanya tindakan yang ditujukan kepada peserta didik tersebut. Kegiatan pembelajaran fokus pada pokok materi *where is my pencil*.

3.2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II yang berjumlah 34 orang peserta didik yang terdiri atas 20 orang peserta didik laki-laki dan 14 orang peserta didik perempuan. Selain itu, penelitian ini melibatkan wali kelas II sebagai pendamping dan pengamat (*observer*) yang mengamati alurnya penelitian dan dituangkan ke dalam lembar observasi yang diberikan oleh peneliti saat penelitian sedang berlangsung.

3.3 Prosedur Penelitian

Mekanisme penelitian diadaptasi dari desain PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart, dengan mengaplikasikan model spiral yang meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 1
Tahapan Penelitian PTK

Siklus	Tahapan	Kegiatan
I	Perencanaan (<i>Planning</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti merumuskan modul ajar dengan menggunakan model <i>game based learning</i>. 2. Peneliti menyiapkan bahan ajar mengenai materi <i>where is my pencil</i>. 3. Peneliti menyiapkan media pembelajaran, yaitu game edukasi <i>educandy</i>. 4. Peneliti membuat dan menyusun lembar observasi. 5. Melakukan evaluasi untuk mendapati hasil belajar peserta didik.
	Tindakan (<i>Acting</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menyampaikan materi dengan bantuan media pembelajaran game edukasi <i>educandy</i>
	Observasi (<i>Observing</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti melakukan pengamatan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik di kelas sewaktu pembelajaran berjalan.
	Refleksi (<i>Reflecting</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menganalisis hasil data yang sudah diperoleh pada siklus I 2. Peneliti melakukan pembelajaran untuk siklus II apabila diperlukan
II	Perencanaan (<i>Planning</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menyusun modul ajar dengan menggunakan pendekatan <i>game based learning</i>. 2. Peneliti menyiapkan bahan ajar mengenai materi <i>where is my pencil</i>. 3. Peneliti menyiapkan media pembelajaran, yaitu game edukasi <i>educandy</i>.

Siklus	Tahapan	Kegiatan
		4. Peneliti membuat dan menyusun lembaran observasi. 5. Melakukan evaluasi untuk mendapati hasil belajar peserta didik.
	Tindakan (<i>Acting</i>)	1. Peneliti menyampaikan materi dengan bantuan media pembelajaran game edukasi <i>educandy</i>
	Observasi (<i>Observing</i>)	1. Peneliti melakukan pengamatan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik di kelas sewaktu pembelajaran berjalan
	Refleksi (<i>Reflecting</i>)	1. Peneliti mengolah hasil data sesudah diperoleh dari siklus II demi mengetahui tingkat keberhasilan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi selama penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa lembar observasi, lembar tes, dan dokumentasi.

3.4.1 Lembar Observasi

Lembar observasi diimplementasikan oleh peneliti demi mengamati mekanisme pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas melalui penerapan model *game based learning* yang berbantuan *game* edukasi *educandy*. Berikut lembar aktivitas guru yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 2

Lembar Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	Melakukan		Keterangan
		Iya	Tidak	
Kegiatan Pendahuluan				

No	Aspek yang diamati	Melakukan		Keterangan
		Iya	Tidak	
1.	Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam.			
2.	Guru mengecek kehadiran peserta didik.			
3.	Guru mengajak peserta didik untuk berdoa.			
4.	Guru menyanyikan lagu nasional.			
5.	Guru memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik.			
6.	Guru melakukan kegiatan apersepsi.			
7.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.			
Kegiatan Inti				
Memilih <i>game</i> sesuai topik				
8.	Guru memilih <i>game</i> yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan topik materi yang akan diajarkan.			
Penjelasan Konsep				
9.	Guru memberikan penjelasan konsep <i>game</i> kepada peserta didik.			
Menyepakati aturan				
10.	Guru membuat dan menyepakati aturan bersama peserta didik.			
Memainkan <i>Game</i> Edukasi <i>Educandy</i>				
11.	Guru membagi peserta didik menjadi kelompok kecil yang berisi 4 orang.			

No	Aspek yang diamati	Melakukan		Keterangan
		Iya	Tidak	
12.	Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk sesuai dengan kelompoknya.			
13.	Guru membimbing peserta didik untuk bersiap memainkan <i>game</i> yang telah dipilih dan wajib untuk mematuhi aturan yang telah disepakati.			
14.	Guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dikerjakan secara berkelompok.			
15.	Guru membimbing peserta didik untuk mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD).			
Merangkum pengetahuan				
16.	Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dengan berani.			
17.	Guru mengarahkan peserta didik untuk menyimak hasil diskusi kelompok yang tampil.			
18.	Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang telah menyelesaikan LKPD dan berani tampil di depan kelas.			
19.	Guru memberikan penguatan materi kepada peserta didik.			

No	Aspek yang diamati	Melakukan		Keterangan
		Iya	Tidak	
Kegiatan Penutup				
Melakukan refleksi				
20.	Guru membimbing peserta didik dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari.			
21.	Guru memberikan evaluasi yang harus dikerjakan oleh peserta didik.			
22.	Guru memberikan pertanyaan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dipelajari.			
23.	Guru menutup pembelajaran.			
Jumlah yang diperoleh				
Skor maksimal		23		
Persentase skor akhir				
Kriteria				

Dalam membantu pelaksanaannya, peneliti tidak hanya mempersiapkan lembar aktivitas guru saja. Namun, peneliti juga mempersiapkan lembar aktivitas peserta didik guna melihat kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik. Berikut lembar aktivitas peserta didik adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 3

Lembar Aktivitas Peserta Didik

No	Aspek yang diamati	Melakukan		Keterangan
		Iya	Tidak	
Memilih <i>game</i> sesuai topik				

1.	Peserta didik memilih <i>game</i> yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan topik materi yang akan diajarkan.			
Penjelasan Konsep				
2.	Peserta didik mendengarkan penjelasan konsep <i>game</i> oleh guru.			
Menyepakati aturan				
3.	Peserta didik membuat dan menyepakati aturan bersama guru.			
Memainkan <i>Game</i> Edukasi <i>Educandy</i>				
4.	Peserta didik memainkan <i>game</i> yang telah dipilih dan wajib untuk mematuhi aturan yang telah disepakati.			
5.	Peserta didik mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD).			
Merangkum pengetahuan				
6.	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dengan berani.			
7.	Peserta didik mendengarkan penguatan materi dari guru.			
Melakukan refleksi				
8.	Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama guru.			

9.	Peserta didik menjawab evaluasi yang harus dikerjakan.			
10.	Peserta didik menjawab pertanyaan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dipelajari.			
Jumlah yang diperoleh				
Skor maksimal		10		
Nilai akhir				

3.4.2 Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik dalam pengambilan data yang terdapat dari dokumen atau arsip terekam, yaitu foto dan video saat penelitian berlangsung yang menggambarkan aktivitas proses pembelajaran.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan maksud dari istilah yang menjelaskan secara operasional mengenai penelitian yang akan dilakukan. Berikut ini akan diuraikan definisi-definisi operasional variabel-variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

3.5.1 Model *Game Based Learning*

Model *game based learning* adalah pembelajaran berbasis *game* yang memasukkan permainan ke dalam proses pendidikan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran (Trajkovik, dkk., 2018). Menurut Dewi & Listiowarni (2019) pembelajaran *game based learning* merupakan suatu permainan yang sengaja dibuat untuk tujuan pendidikan sebagai alat pembelajaran karena dianggap menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan proses pembelajaran konvensional. Menurut Winatha & Setiawan (2020) menyatakan bahwa *game based learning* adalah penggunaan permainan atau game untuk tujuan pendidikan sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian model *game based learning* yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa *game based learning* merupakan model pembelajaran yang memadukan pembelajaran dan permainan untuk meningkatkan aktivitas belajar, motivasi dan hasil belajar.

Menurut Aqib (2017) model *Game Based Learning* memiliki beberapa karakteristik, yaitu bekerja sama, saling membantu, menyenangkan, tidak membosankan, belajar dengan semangat, pembelajaran terpadu, menggunakan sumber daya yang berbeda, peserta didik aktif di kelas. Peserta didik biasanya *sharing* dengan teman di kelas, peserta didik dapat berpikir kritis, guru dapat berpikir kreatif, adanya hasil kerja peserta didik, laporan hasil belajar peserta didik dapat berupa hasil praktikum dan karya peserta didik lainnya.

3.5.2 Game Edukasi *Educandy*

Secara umum, *game* edukasi dapat dipahami sebagai permainan yang digunakan untuk merangsang berpikir, misalnya untuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. *Game* edukasi merupakan salah satu jenis media yang memungkinkan penggunaannya untuk menyebarkan dan memperluas pengetahuan melalui media yang unik dan menarik. *Game* edukasi dirancang dengan tujuan khusus sebagai sarana pembelajaran atau alat pendidikan, untuk pembelajaran pengenalan warna, pengenalan huruf dan angka, matematika, sampai pembelajaran bahasa asing (Najuah, dkk., 2022).

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang dirancang sebagai media pembelajaran guna memberikan suatu pendidikan atau pembelajaran kepada pemain. Potensi *game* edukasi dalam memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sangatlah besar. Pemanfaatan teknologi pada *game* edukasi untuk peserta didik tingkat sekolah dasar memerlukan dukungan dari berbagai pemangku kepentingan antara lain orang tua peserta didik, sekolah dan pemerintah untuk menyediakan alat dan bahan yang diperlukan dalam penggunaan media *game* edukasi (Arisanti & Zuhdi, 2021).

Menurut Wibawanto dalam Najuah dkk (2022) *Game* edukasi adalah permainan yang secara khusus memuat isi pembelajaran atau materi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemain (peserta didik) untuk menciptakan pengalaman baru seperti perasaan senang dan bahagia dalam permainan tersebut. Hal tersebut terjadi pada proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan guru dan materi yang terdapat dalam game edukasi ini dapat ditranser dan disebaraskan yang akhirnya peserta didik mampu memahami materi pembelajaran dengan baik. Sedangkan menurut Abdullah dalam Najuah dkk (2022), *game* edukasi merupakan media pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan dan memberikan pengalaman mendidik atau belajar kepada pemainnya yang disajikan dengan cara menyenangkan dan informatif.

Game edukasi mengarah pada interaktivitas peserta didik, sehingga materi dan tujuan yang terkandung ini pasti dapat diterima oleh peserta didik. *Game* edukasi membuat peserta didik lebih rileks, lebih termotivasi untuk belajar, dan lebih termotivasi untuk terlibat dengan konten pembelajaran. tentunya hal ini juga sangat erat kaitannya dengan pengaruh teknologi yang semakin canggih dan maju yang mampu memadukan *game* dengan proses pembelajaran di sekolah.

Ada banyak sekali aplikasi *game* edukasi yang dapat dijadikan media pembelajaran. Salah satu aplikasi *game* edukasi yang akan digunakan adalah *Educandy*. Menurut Rohmah (2021) *Educandy* merupakan aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat game edukasi pembelajaran bahasa. Adapun menurut Amelia (2021) *Game* edukasi ini membantu peserta didik agar tidak bosan saat proses pembelajaran berlangsung. *Educandy* merupakan *game* edukasi berbasis *online* atau web yang dapat digunakan guru untuk membuat kuis. Aplikasi ini memungkinkan semua orang mengakses, membuat dan memainkan kuis. *Educandy* menawarkan tiga fitur permainan utama yaitu *words*, *matching paris*, dan *quiz questions*. Ketiga fitur utama tersebut dapat dibuat menjadi berbagai jenis permainan, seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *nought & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choice*.

3.5.3 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Menurut Cameron dalam Nurhayati (2019) mengungkapkan bahwa pembelajaran tata kebahasaan bisa diajarkan dalam pembelajaran konteks kehidupan sehari-hari. Frasa-frasa Dalam proses pembelajaran guru dapat mengajarkan frasa atau ujaran umum. Guru juga dapat memberikan intruksi secara berulang sehingga peserta didik dapat terbiasa dengan kalimat yang diucapkan oleh guru. Peran penting yang ada dalam kosakata bagi peserta didik ketika mereka dapat menyebutkan benda yang ada disekitar mereka. Selain itu kosa kata juga dapat digunakan ketika peserta didik ingin menyampaikan ide, perasaan, gagasan, informasi, dan keinginan mereka kepada orang lain. Cameron dalam Nurhayati (2019) berpendapat bahwa kosakata tidak hanya berkaitan dengan kata, namun pengesalan kosakata lainnya yang berkaitan satu sama lain.

Menurut Soedjito dalam Marlianingsih (2016) kosakata atau perbendaharaan kata dapat diartikan sebaga berikut:

5. Seluruh kata yang muncul dalam suatu bahasa.
6. Setiap pembicara dan penulis mempunyai kata-kata.
7. Kata yang dapat digunakan dalam suatu bidang ilmu pengetahuan.
8. Daftar kata-kata yang dibuat seperti di kamus dan diberikan penjelasan singkat dan praktis.

Sedangkan kosakata yang diungkapkan oleh Varlette dalam Marlianingsih (2016), terdiri dari kata atau kelompok kata yang mempunyai arti atau makna tertentu. Saat belajar bahasa Inggris, ada empat keterampilan dasar berbahasa yang dapat ditingkatkan dengan mempelajari struktur kalimat dasar bahasa Inggris, yaitu mendengarkan (*listening*), membaca (*reading*), berbicara (*speaking*), dan menulis (*writing*). Keempat keterampilan bahasa dasar tersebut harus didukung dengan unsur-unsur bahasa, yaitu kosakata, pengucapan, dan ejaan. Wright dalam Danielian (1962) mengungkapkan bahwa “teknik pertama dalam pengajaran bahasa Inggris menjadikannya sebagai bahasa kedua”. Dalam menguasai bahasa harus kuat dalam

fondasi atau dasar karena saat ingin mempelajarinya lebih jauh akan terasa lebih mudah apabila dasar yang diciptakan sudah kuat atau solid.

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono dalam Rachmawati (2017), analisis data merupakan suatu usaha yang meliputi pengolahan data, pengorganisasian, menjadi satuan-satuan yang dapat dikelola, mensintesis, mencari dan menemukan pola, mencari tahu apa yang penting, serta mempelajari dan memutuskan apa yang dapat dikatakan kepada orang lain. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini proses analisis data diawali dengan melihat seluruh data yang ada dari berbagai sumber, yaitu wawancara dan observasi yang dicatat dalam catatan lapangan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif model mengali dari Miles dan Huberman dalam Fadul (2019) yang mencakup 3 unsur dalam penelitian tindakan kelas yaitu:

1. Reduksi data (*Data Reduction*) adalah proses penyederhanaan data yang melibatkan pemilihan, pengelompokan, dan pengorganisasian data mentah menjadi informasi yang bermakna. Dalam penelitian ini salah satu memuat data pretes, posttes siklus I dan posttes siklus II yang maknanya kemudian disederhanakan dan menunjukkan cara menentukan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan strategi *Direct Instruction*.
2. Penyajian data (*Data Display*) adalah upaya menyajikan data secara jelas dan mudah dipahami dalam bentuk representasi naratif, tabel, grafik atau alternatif lain yang dapat memberikan gambaran jelas mengenai proses dan hasil tindakan yang dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penyajian data berupa narasi yang menjelaskan tindakan di kelas sebelum atau saat dilakukannya. Selain menyajikan narasi, juga digunakan untuk menyajikan tentang data hasil belajar peserta didik.
3. Menarik kesimpulan (*Conclusion Drawing*) merupakan mengambil intisari penyajian data yang disusun menjadi kalimat atau kalimat yang singkat, padat, dan

bermakna. Seperti halnya dalam penelitian ini ditarik kesimpulan tentang perbedaan hasil belajar pretest siswa ke hasil belajar posttest peserta didik.

3.7 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan adalah hasil dari nilai rata-rata yang diukur mencaai nilai rata-rata 75 dalam skala 10-100, artinya tingkat kepuasaan kompetensi minimal 75% dengan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 3. 4

Rubrik Penilaian

CP	Level dan Indikator Soal	Materi	Bentuk Soal	No Soal	Skor
Peserta didik merespon secara lisan terhadap teks pendek sederhana dan familiar, berbentuk teks tulis yang dibacakan oleh guru. Peserta didik menunjukkan pemahaman teks yang dibacakan atau gambar/ilustrasi yang diperlihatkan padanya, menggunakan komunikasi non-verbal.	(C3) Menentukan nama benda	Unit 5: <i>Where is My Pencil?</i>	Pilihan Ganda	1	1
	(C3) Menentukan nama benda	Unit 5: <i>Where is My Pencil?</i>	Pilihan Ganda	2	1
	(C4) Membandingkan jumlah pensil	Unit 5: <i>Where is My Pencil?</i>	Pilihan Ganda	3	1
	(C5) Menyimpulkan ada berapa jumlah permen yang Reno miliki setelah ia	Unit 5: <i>Where is My Pencil?</i>	Pilihan Ganda	4	1

CP	Level dan Indikator Soal	Materi	Bentuk Soal	No Soal	Skor
	memakan beberapa permen yang ia miliki.				
	(C3) Melengkapi kalimat yang rumpang	Unit 5: <i>Where is My Pencil?</i>	Pilihan Ganda	5	1
	(C6) Menyusun kembali huruf menjadi kata	Unit 5: <i>Where is My Pencil?</i>	Pilihan Ganda	6	1
	(C3) Menentukan posisi benda	Unit 5: <i>Where is My Pencil?</i>	Pilihan Ganda	7	1
	(C3) Menentukan posisi benda	Unit 5: <i>Where is My Pencil?</i>	Pilihan Ganda	8	1
	(C3) Menentukan posisi benda	Unit 5: <i>Where is My Pencil?</i>	Pilihan Ganda	9	1
	(C5) Menyimpulkan ada berapa jumlah pensil yang Dara miliki setelah ia	Unit 5: <i>Where is My Pencil?</i>	Pilihan Ganda	10	1

CP	Level dan Indikator Soal	Materi	Bentuk Soal	No Soal	Skor
	membagikan kepada temannya.				

Indeks keberhasilan adalah 75% peserta didik dengan nilai minimal 70. Pemberian nilai 70 didasarkan pada hasil diskusi dengan guru kelas II, berdasarkan tingkat kecerdasan peserta didik dan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang digunakan oleh sekolah dasar tersebut dan setiap siklusnya mengalami peningkatan nilai.