

**Lampiran 1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Nama Sekolah : SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta

Tema : Daerah Tempat Tinggalku

Subtema : Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran : 5

Kelas/Semester : IV/2

Alokasi Waktu : 1 Kali Pertemuan ( 60 Menit)

Siklus : I (Pertemuan 1)

**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengarkan, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan keinginannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator****Kompetensi Dasar:****Bahasa Indonesia**

- 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi
- 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulisan, dan visual.

3.10 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi.

4.10 Menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks teks fiksi secara lisan, tulisan, dan visual

**Indikator:**

**Bahasa Indonesia**

- Siswa dapat menyebutkan tokoh, tema, dan latar dalam teks fiksi
- Mencatat tokoh, tema, dan latar dalam teks fiksi
- Siswa dapat menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks fiksi
- Siswa dapat menjelaskan isi teks fiksi di hadapan teman sekelasnya

**C. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan kegiatan mengemukakan pendapat mengenai tokoh dalam cerita, siswa dapat memahami tokoh-tokoh dalam sebuah cerita.
2. Dengan kegiatan membaca cerita fiksi, siswa dapat menentukan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita fiksi.
3. Dengan bermain peran siswa dapat melatih komunikasinya baik secara verbal dan nonverbal.
4. Dengan kegiatan bermain peran, siswa mampu menceritakan unsur-unsur cerita dari teks fiksi dengan benar.

**D. Materi Pembelajaran**

NASKAH DRAMA  
BAWANG PUTIH DAN BAWANG MERAH

Di sebuah desa tinggalah bawang putih bersama ayah dan ibunya dan bawang putih memiliki sepupu yang bernama bawang merah. Bawang merah hanya memiliki seorang ibu dan tidak memiliki seorang ayah.

Bawang Merah bercakap-cakap dengan ibu Bawang Merah tentang tidak adanya Ayah Bawang Merah		
Ibu Bawang Merah	:	Bawang Merah, sedang memikirkan apa nak? Kok tampak sedih?
Bawang Merah	:	Ibu, kenapa anak-anak lain punya ayah? Ayah kemana Bu?
Ibu Bawang Merah	:	Ayahmu telah meninggal dunia bawang merah. Janganlah sedih! Ibu jadi turut sedih!
Bawang Merah	:	Susah menghilangkan sedih ini. Bawang Merah iri dengan anak-anak lain
Disisi lain Bawang Putih, ayah dan ibunya sedang sarapan pagi		
Bawang Putih	:	Asyik! Ibu sudah mempersiapkan makan pagi! Boleh mulai Bu?
Ibu Bawang Putih	:	Boleh nak namun sebelum makan ayah memimpin baca doa dulu ya!
Bawang Putih	:	Ayo Yah, pimpin doa!
Ayah Bawang	:	Bismillahirrahmanirahim. Allahumma bariklana fima rozaktana wa qinna adza bannar.

Ayah, Ibu dan Bawang Putih	:	Aamiin! <i>(Nampak Bawang Putih ingin segera mengambil makanan, namun ayah mencegah)</i>
Ayah Bawang Putih	:	Eit nanti dulu! Ayo Bawang Putih artikan doa makan tadi!
Bawang Putih	:	Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang. Ya Allah berkatilah rejeki yang Engkau berikan kepada kami, dan peliharalah kami dari siksa api neraka.
Bawang Putih, Ayah dan ibu	:	Amin!
Setelah makan pagi, ayah Bawang Putih berpamitan untuk berdagang.		
Ayah Bawang Putih	:	Ibu dan Bawang Putih, ayah pamit berdagang ya!
Ibu Bawang Putih	:	Hati-hati di jalan. Nanti Bawang Putih menghantarkan makan siang untuk ayah.
Bawang Putih	:	Semoga dagangan ayah laris ya!
Ayah Bawang Putih	:	Amin!
Ibu mempersiapkan makan siang dan Bawang Putih Membantu membersihkan rumah. Setelah selesai memasak dan membersihkan rumah. Ibu meminta Bawang Putih mengantarkan makan siang untuk Ayahnya.		
Bawang Putih	:	Ibu saya sudah selesai membersihkan rumah apa yang saya dapat kerjakan sekarang?
Ibu	:	Ibu juga sudah selesai masak. Bagaimana kalau Bawang Putih mengantarkan makan siang Ayah?
Bawang Putih	:	Baik Bu
Ibu	:	Hati-hati di jalan, Salam manis untuk Ayah ya nak
Bawang Putih	:	Ibu juga hati-hati di rumah ya!
Ibu duduk di kursi beristirahat, tampak sesekali memegang dada kirinya dan terbatuk-batuk, dan terjatuh dari kursi. Bersamaan kejadian tersebut datanglah Bawang Merah dan ibunya untuk datang.		
Ibu Bawang Putih	:	Aduh! Dadaku sakit! Tolong!
Bawang Merah	:	Ibu! Lihat! ibu Bawang Putih kenapa?
Ibu Bawang Merah	:	Mbak!Mbak! kenapa?
Bawang Merah	:	Bude! Bude! Bangun Bude!
Ibu Bawang Merah	:	Innalillahi wainna ilaihi rojiun.
Tidak lama kemudian ayah bawang putih dan bawang putih pun pulang ke rumah dan wajah ayah bawang putih dan bawang putih tampak sedih ketika melihat ibu bawang putih terjatuh dan dinyatakan meninggal. Dan tidak lama setelah kejadian itu, Ayah Bawang Putih menikah dengan Ibu Bawang Merah. Mereka berempat tinggal bersama. Ayah Bawang Putih tetap berdagang. Kejadian berikut adalah kegiatan sehari-hari di rumah.		
Ayah bawang putih	:	Ibu... anak-anak ayah pergi berdagang dulu ya kalian baik-baik di rumah
Ibu bawang merah, bawang merah, dan bawang putih	:	Iya ayah, ayah hati-hati di jalan ya
Setelah ayah bawang putih pergi dari rumah untuk berdagang ayah bawang putih pun kecelakaan dan sudah tidak bisa tertolong lagi. Dan disisi lain ibu bawang merah dan bawang merah terus-terusan memerintah bawang putih untuk membereskan pekerjaan rumah.		
Ibu Bawang Merah	:	Ayo anak-anak bantu ibu membersihkan rumah dan ada yang mencuci pakaian kotor!
Bawang Putih	:	Iya Bu...
Bawang Merah	:	Aduh ibu kan jadi kotor! Bawang Putih saja yang mengerjakan!
Ibu Bawang Merah	:	Jangan begitu. Ayo kerjakan bersama-sama
Bawang Putih	:	Tidak apa-apa Bu
Ibu Bawang Merah	:	Ya sudah kalau begitu. Kamu saja ya yang membereskan semua pekerjaan rumah ini!

Kejadian tersebut berulang-ulang. Akhirnya jadi kebiasaan Bawang Putih mengerjakan tugas-tugas di rumah sendirian tanpa bantuan bawang merah. Apalagi setelah ayah Bawang Putih meninggal. Bawang Putih dan Bawang Merah telah tumbuh menjadi gadis yang cantik-cantik.	
Bawang Merah	: Bawang Putih dimana bajuku? Belum dicuci ya?
Ibu Bawang Merah	: Ibu dan bawang merah akan pergi belanja, nanti Bawang Putih yang masak ya! Jangan lupa!
Bawang Merah	: Bawang Putih jangan lupa bereskan kamarku ya!
Ibu Bawang Merah	: Lalu jangan lupa siram tanaman di halaman depan rumah!
Bawang Putih	: Baik bawang merah. Baik Bu.
Bawang Merah dan Ibunya pergi meninggalkan Bawang Putih dengan sejumlah pekerjaan rumah. Setelah selesai bekerja, Bawang Putih menyiram tanaman di halaman sambil menyanyi. Datanglah seorang pemuda yang menanyakan alamat tempat pak Lurah. Pemuda tersebut kagum dengan kebersihan rumah, ingin tahu siapa yang mengatur rumah. Dan tercium masakan sedap.	
Pemuda	: Permisi! Nona!
Bawang Putih	: <i>(bernyanyi, lalu berhenti ketika ada yang memanggil)</i> Ada apa Kak? Ada yang bisa saya bantu?
Pemuda	: Saya ingin tahu alamat Pak Lurah. Tolong tunjukkan. Hm ngomong-ngomong indah sekali halaman rumahmu dan tercium bau sedap makanan dari dalam rumahmu.
Bawang Putih	: Ada Ibu dan Adikku disini yang membantu pekerjaan rumah. Oh ya, Rumah Pak Lurah di ujung jalan ini. Silakan.
Pemuda	: Oh begitu. Terima kasih. Saya permisi untuk pergi ke rumah Pak Lurah.
Pemuda itu mendatangi Pak Lurah untuk menanyakan tentang kehidupan bawang putih setelah ayah dan ibunya meninggal dunia dan dari Pak Lurah didapat cerita dari warga-warga setempat bahwa Bawang Putih yang mengerjakan semua pekerjaan di rumah. Pemuda tersebut mendatangi rumah Bawang Putih. Bawang Putih, Bawang Merah dan ibunya sedang berada di halaman.	
Pemuda	: Permisi! Boleh tahu siapa yang mengerjakan dan merapihkan rumah? Siapa yang memasak sehari-hari?
Ibu Bawang Merah	: Siapa Anda? Apa hak anda mencari tahu kehidupan keluarga kami?
Pemuda	: Saya adalah pengacara dari almarhum ayah dan ibu Bawang Putih. Karena Bawang Putih sudah beranjak remaja dan akan dewasa, Bawang Putih yang akan berwewenang menjalankan usaha peninggalan ayahnya dan dia berkuasa untuk memperkerjakan orang-orang untuk mengurus dirinya ini tidak termasuk Ibu dan Bawang Merah.
Bawang Merah dan Ibunya	: Kemudian kami tinggal dimana??? Siapa yang akan menyantuni kami? Kami tidak bekerja?
Pemuda	: Kami tidak bisa bantu kecuali Bawang Putih yang menentukan.
Bawang Merah dan Ibu	: Maafkan kami Bawang Putih! Kami berjanji merubah sikap kami yang buruk menjadi lebih baik lagi. Kami akan bantu merawat rumah dan membantumu!
Bawang Putih	: Saya sudah melupakan semua kejadian itu, dan saya sudah memafkan ibu dan Bawang Merah. Mari kita hidup dengan damai bersama-sama.
Akhirnya Bawang Putih, Bawang Merah dan Ibunya hidup bersama dengan bahagia.	

#### Malin Kundang

Pada zaman dahulu kala di pantai air manis, padang Sumatera Barat ada seorang janda bernama Mande Rubayah, janda tersebut mempunyai seorang anak laki-laki bernama Malin Kundang. Malin Kundang sangat disayangi ibunya lantaran sejak ia kecil sudah ditinggal oleh ayahnya. Malin Kundang pun akhirnya tumbuh dewasa dan ia merasa harus bisa merubah kehidupan ekonomi keluarganya. Pada suatu hari rasyid, yang tidak lain adalah teman Malin Kundang mengetahui bahwa ada kapal besar yang sedang bersandar di pantai Air Manis dan ia berniat mengajak Malin untuk merantau bersamanya.

- Rasyid : Assalamualaikum
- Malin Kundang : Waalaikumsalam, oh kamu rasyid. Ada apa?
- Rasyid : ada kabar baik untuk kita berdua lin. Saya tadi melihat ada kapal besar yang sedang bersandar di pantai air manis.
- siapa tau kita bisa ikut merantau lewat kapal itu. Maukah kau ikut merantau denganku?
- Malin Kundang : boleh, kebetulan sekali saya sudah bosan hidup miskin dan ingin merubah nasib. Jadi kapan kita mulai berangkat?
- Rayid : baiklah, besok pagi kamu aku tunggu di dermaga jam 9 pagi.
- Malin Kundang : yasudah, lebih cepat lebih baik. Tetapi aku harus meminta restu ibuku dulu.
- Rasyid : oke baiklah.
- Malin Kundang : terima kasih teman.
- (tidak lama kemudian datanglah ibu malin kundang yang baru saja pulang bekerja dan malin langsung meminta restu ibunya untuk pergi merantau)
- Malin Kundang : ibu malin ingin merubah nasib kita bu..
- Mande Rubayah : bagaimana caranya anakku?
- Malin Kundang : tadi pagi rasyid datang kesini bu, ia memberitahu bahwa ada kapal besar yang sedang bersandar di pantai desa kita jadi kami akan merantau lewat kapal itu.
- Mande Rubayah : Malin apakah kamu tega meninggalkan ibumu yang sudah tua ini nak?
- Malin Kundang : sebenarnya malin juga tidak tega bu, tetapi malin ingin merubah nasib kita karena malin sudah bosan hidup miskin bu..
- Mande Rubayah : baiklah nak, kalau itu memang keinginanmu ibu hanya Mendoakan agar keinginanmu menjadi orang kaya bisa Bisa berhasil. Kapan kamu berangkat malin?
- Malin Kundang : besok, jam 9 pagi bu....

Mande Rubayah : baiklah nak..

(keesokan harinya, malin kundang disertai ibunya dan rasyid pergi menuju ke pantai desa mereka, tempat kapal besar itu bersandar)

Mande Rubayah : berhati-hatilah malin ibu akan selalu mendoakanmu..

Malin Kundang : iya bu, tunggulah malin pulang akan membawa harta untuk kita.

(setelah itu, malin dan rasyid pergi ke perantauan sedangkan mande rubayah ibu malin tetap tinggal di kampung air manis. Pas tiba diperantauan rasyid dan malin beristirahat di sebuah warung)

Malin Kundang : bagaimana kita rasyid, kita akan kerja apa?

Rasyid : tidak tahu, saya juga sedang memikirkannya malin

(tiba-tiba seseorang di warung tersebut mendengar percakapan malin dan rasyid)

Saudagar : kalian bisa mulai bekerja di rumah saya besok pagi

Malin Kundang : rumah tuan dimana?

Saudagar : mari ikutlah denganku

(malin kundang dan rasyid ikut dengan saudagar tersebut ke rumahnya. Pada keesokan harinya mereka mulai bekerja dan diawasi terus oleh saudagar. Dan rupanya saudagar kagum dengan pekerjaan malin karena malin lebih giat daripada rasyid. Hingga kemudian anak saudagar yang bernama putri datang dan melihat kedua karyawan baru ayahnya ayitu malin dan rasyid. Rupanya putri kagum dengan wajah dan kerajinan yang dimiliki malin)

Putri : ayah siapa nama karyawan baru itu?

Saudagar : yang mana?

Putri : yang rajin dan tampan itu

Saudagar : itu namanya malin kundang, memangnya ada apa?

Putri : oh namanya malin kundang, tidak apa-apa yah

(sejak hari itu putri semakin kagum dengan malin, dan tidak terasa malin dan rasyid merantau dan bekerja di rumah saudagar sudah 2 tahun. Malin menjadi orang kaya sedangkan rasyid di pulangkan ke kampung halamannya karena tidak rajin bekerja. Sementara itu malin dan putri menikah dan sebulan setelah mereka bekerja malin dan putri pergi berdagang ke kampung air manis dan bertemu dengan rasyid yang sedang duduk dipinggir pantai)

Malin Kundang : hai rasyid!

Rasyid : oh rupanya kamu malin, sekarang kamu sudah sukses ya

sekarang kamu jadi orang kaya dan kamu sudah menikah dengan putri. Selamat ya.

Malin Kundang : terima kasih ya, yasudah aku ingin pergi berdagang dulu

Rasyid : iya malin

(mendengar kabar baik tersebut, rasyid segera pergi ke rumah ibu malin kundang dan mengabari ibu malin kundang)

Rasyid : mak malin kundang sudah kembali dia sekarang ada di dermaga

Mande Rubayah : benarkah rasyid?

Rasyid : ya mak, ayo kita pergi ke dermaga untuk menemui malin

(ibu malin kundang dan rasyid pun pergi ke dermaga dan setelah itu sesampainya ibu malin pun langsung menghampiri malin)

Mande Rubayah : malin kundang.. malin kundang.. kau sudah kembali nak? ibu sangat merindukanmu..

Putri : kau siapa wanita tua, beraniya kamu mengaku sebagai ibu suamiku?

Mande Rubayah : saya memang ibu malin kundang

Malin Kundang : bohong, saya tidak punya ibu sepertimu..

Mande Rubayah : ini ibumu nak, ibu yang melahirkanmu. Kenapa kamu seperti ini?

Putri : suamiku tidak mempunyai ibu yang tua sepertimu

Malin Kundang : kau bukan ibuku, menjauhlah..

(malin kundang menjauhi ibunya dan tidak mau mengakui ibunya sebagai ibu kandungnya, kemudian ibu malin menangis karena anak yang dilahirkan dan dibesarkan tidak mau mengakuinya)

Mande Rubayah : ya Allah, mengapa anakku seperti itu? Berilah ia Teguranmu, sesungguhnya ia anak durhaka

(tiba-tiba angin bertiup kencang)

Malin Kundang : ada apa ini? Badai begitu besar?

(tiba-tiba kilat pun menyambar malin kundang)

Malin Kundang : aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!!

(dan pada saat itu malin berubah menjadi batu karena telah mendurhakai ibunya)

**E. Metode Pembelajaran**

Metode: Ceramah, Tanya Jawab, dan Bermain Peran

**F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Media dan Alat : Alat tulis, teks cerita fiksi, dan laptop
2. Sumber : Internet dan Buku Guru SD/MI Edisi Revisi 2016 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku

**G. Langkah-Langkah Kegiatan****Pertemuan Ke-1**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Awal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa</li> <li>2. Siswa mengondisikan diri sebelum memulai pembelajaran</li> <li>3. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<b>5 menit</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan permasalahan dan menjelaskan metode bermain peran</li> <li>2. Guru memperlihatkan contoh video bermain peran</li> <li>3. Guru meminta siswa untuk menuliskan masing-masing nama di sebuah kertas lalu dikumpulkan ke dalam botol yang telah di sediakan sehingga terbentuk 6 kelompok dengan bimbingan guru</li> <li>4. Guru membimbing siswa dalam menetapkan kelompok permainan</li> <li>5. Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran</li> <li>6. Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam permainan</li> <li>7. Guru memberikan arahan tentang aturan permainan</li> <li>8. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai latihan permainan</li> <li>9. Guru meminta seluruh siswa untuk memberikan komentar dan masukannya kepada seluruh siswa</li> <li>10. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai latihan permainan sampai seluruh kelompok maju dengan seluruhnya.</li> </ol>	<b>50 menit</b>



	<p>11. Guru meminta seluruh siswa untuk memberikan komentar dan masukannya kepada seluruh siswa sampai permainan tersebut berakhir.</p> <p>12. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran</p>	
<b>Akhir</b>	<p>1. Siswa mengkondisikan diri sebelum mengakhiri pembelajaran</p> <p>2. Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa</p> <p>3. Guru menutup pembelajaran</p>	<b>5 menit</b>

## H. Penilaian

### 1. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Lembar Penilaian Keterampilan Berkomunikasi Siswa

Meliputi: Ucapan, kosa kata, struktur kalimat, kelancaran, ekspresi wajah, intonasi gerak tubuh, kontak mata, dan penguasaan isi bahan materi

- b. Bentuk Rubrik Instrumen

No.	Aspek yang dinilai	Skor
<b>Verbal</b>		
<b>1</b>	<b>Ucapan</b>	
	Banyak ucapan yang tidak tepat (rentang 4 kali salah)	1-2
	Ucapan ada yang tepat, ada yang tidak tepat (2-3 kali salah)	3-4
	Ucapan tepat dan benar	5-6
<b>2.</b>	<b>Kosa kata</b>	
	Tidak tepat dan monoton	1-3
	Tepat tetapi tidak bervariasi	4-6
	Tepat dan bervariasi	7-10
<b>3</b>	<b>Struktur kalimat yang digunakan</b>	
	Penggunaan kalimat tidak benar	1-3
	Penggunaan kalimat benar tetapi kadang masih ditemukan	4-6

	kesalahan	
	Penggunaan kalimat benar	7-10
<b>4</b>	<b>Kelancaran Berkomunikasi</b>	
	Tidak lancar, banyak mengalami hambatan dalam berkomunikasi	1-3
	Lancar, kadang mengalami hambatan dalam berkomunikasi	4-6
	Sangat lancar, tanpa hambatan dalam berkomunikasi	7-10
<b>NonVerbal</b>		
<b>5</b>	<b>Ekspresi Wajah</b>	
	Ekspresi wajah tidak sesuai dengan dialog tokoh yang diperankan	1-3
	Ekspresi wajah sesuai kadang tidak sesuai dengan dialog tokoh yang diperankan	4-6
	Ekspresi wajah sesuai dengan dialog tokoh yang diperankan	7-10
<b>6</b>	<b>Intonasi</b>	
	Tidak dapat mengatur jeda berkomunikasi	1-2
	Kadang dapat mengatur jeda kadang tidak	3-4
	Dapat mengatur jeda dengan tepat	5-6
<b>7</b>	<b>Gerak Tubuh</b>	
	Terlihat gugup dan ragu-ragu sehingga gerakan terlihat canggung	1-3
	Kadang terlihat gugup dan ragu-ragu	4-6
	Tidak terlihat gugup dan ragu-ragu	7-10
<b>8</b>	<b>Kontak Mata</b>	
	Kontak mata tidak tertuju kepada lawan bicara	0-2
	Kontak mata kadang tidak tertuju dan kadang tertuju kepada lawan bicara	3-5
	Kontak mata tertuju kepada lawan bicara	6-8
<b>9</b>	<b>Penguasaan Isi Bahan Materi</b>	
	Tidak menguasai materi sama sekali	1-10
	Menguasai materi cukup, kadang-kadang lupa materi	11-20
	Menguasai seluruh materi dengan baik	21-30
<b>Skor Maksimal</b>		<b>100</b>

Jakarta, 18 Mei 2017

Guru Kelas IV A

Peneliti

Universitas  
**Esa Unggul**

Utami Dewi Kusumaningsih

Dhania Nur

NUPTK.2255761662300083

NIM.201391001

Mengetahui,

**Kepala Sekolah,**



**H. Derasman, S.Pd**

**NIP. 196402041986031017**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universita  
**Esa U**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universita  
**Esa U**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Nama Sekolah : SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta

Tema : Daerah Tempat Tinggalku

Subtema : Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran : 5

Kelas/Semester : IV/2

Alokasi Waktu : 1 Kali Pertemuan ( 120 Menit)

Siklus : I (Pertemuan 2)

**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengarkan, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan keinginannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis daam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator****Kompetensi Dasar****Bahasa Indonesia**

- 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi
- 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulisan, dan visual.
- 3.10 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi.
- 4.10 Menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks

teks fiksi secara lisan, tulisan, dan visual

#### Indikator

##### Bahasa Indonesia

- Siswa dapat menyebutkan tokoh, tema, dan latar dalam teks fiksi
- Mencatat tokoh, tema, dan latar dalam teks fiksi
- Siswa dapat menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks fiksi
- Siswa dapat menjelaskan isi teks fiksi di hadapan teman sekelasnya

#### C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan kegiatan mengemukakan pendapat mengenai tokoh dalam cerita, siswa dapat memahami tokoh-tokoh dalam sebuah cerita.
2. Dengan kegiatan membaca cerita fiksi, siswa dapat menentukan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita fiksi.
3. Dengan bermain peran siswa dapat melatih komunikasinya baik secara verbal maupun nonverbal.
4. Dengan kegiatan bermain peran, siswa mampu menceritakan unsur-unsur cerita dari teks fiksi dengan benar.

#### D. Materi Pembelajaran

##### NASKAH DRAMA BAWANG PUTIH DAN BAWANG MERAH

Di sebuah desa tinggalah bawang putih bersama ayah dan ibunya dan bawang putih memiliki sepupu yang bernama bawang merah. Bawang merah hanya memiliki seorang ibu dan tidak memiliki seorang ayah.

Bawang Merah bercakap-cakap dengan ibu Bawang Merah tentang tidak adanya Ayah Bawang Merah		
Ibu Bawang Merah	:	Bawang Merah, sedang memikirkan apa nak? Kok tampak sedih?
Bawang Merah	:	Ibu, kenapa anak-anak lain punya ayah? Ayah kemana Bu?
Ibu Bawang Merah	:	Ayahmu telah meninggal dunia bawang merah. Janganlah sedih! Ibu jadi turut sedih!
Bawang Merah	:	Susah menghilangkan sedih ini. Bawang Merah iri dengan anak-anak lain
Disisi lain Bawang Putih, ayah dan ibunya sedang sarapan pagi		
Bawang Putih	:	Asyik! Ibu sudah mempersiapkan makan pagi! Boleh mulai Bu?
Ibu Bawang Putih	:	Boleh nak namun sebelum makan ayah memimpin baca doa dulu ya!
Bawang Putih	:	Ayo Yah, pimpin doa!
Ayah Bawang	:	Bismillahirrahmanirahim. Allahumma bariklana fima rozaktana wa qinna adza bannar.

Ayah, Ibu dan Bawang Putih	:	Aamiin! <i>(Nampak Bawang Putih ingin segera mengambil makanan, namun ayah mencegah)</i>
Ayah Bawang Putih	:	Eit nanti dulu! Ayo Bawang Putih artikan doa makan tadi!
Bawang Putih	:	Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang. Ya Allah berkatilah rejeki yang Engkau berikan kepada kami, dan peliharalah kami dari siksa api neraka.
Bawang Putih, Ayah dan ibu	:	Amin!
Setelah makan pagi, ayah Bawang Putih berpamitan untuk berdagang.		
Ayah Bawang Putih	:	Ibu dan Bawang Putih, ayah pamit berdagang ya!
Ibu Bawang Putih	:	Hati-hati di jalan. Nanti Bawang Putih menghantarkan makan siang untuk ayah.
Bawang Putih	:	Semoga dagangan ayah laris ya!
Ayah Bawang Putih	:	Amin!
Ibu mempersiapkan makan siang dan Bawang Putih Membantu membersihkan rumah. Setelah selesai memasak dan membersihkan rumah. Ibu meminta Bawang Putih mengantarkan makan siang untuk Ayahnya.		
Bawang Putih	:	Ibu saya sudah selesai membersihkan rumah apa yang saya dapat kerjakan sekarang?
Ibu	:	Ibu juga sudah selesai masak. Bagaimana kalau Bawang Putih mengantarkan makan siang Ayah?
Bawang Putih	:	Baik Bu
Ibu	:	Hati-hati di jalan, Salam manis untuk Ayah ya nak
Bawang Putih	:	Ibu juga hati-hati di rumah ya!
Ibu duduk di kursi beristirahat, tampak sesekali memegang dada kirinya dan terbatuk-batuk, dan terjatuh dari kursi. Bersamaan kejadian tersebut datanglah Bawang Merah dan ibunya untuk datang.		
Ibu Bawang Putih	:	Aduh! Dadaku sakit! Tolong!
Bawang Merah	:	Ibu! Lihat! ibu Bawang Putih kenapa?
Ibu Bawang Merah	:	Mbak!Mbak! kenapa?
Bawang Merah	:	Bude! Bude! Bangun Bude!
Ibu Bawang Merah	:	Innalillahi wainna ilaihi rojiun.
Tidak lama kemudian ayah bawang putih dan bawang putih pun pulang ke rumah dan wajah ayah bawang putih dan bawang putih tampak sedih ketika melihat ibu bawang putih terjatuh dan dinyatakan meninggal. Dan tidak lama setelah kejadian itu, Ayah Bawang Putih menikah dengan Ibu Bawang Merah. Mereka berempat tinggal bersama. Ayah Bawang Putih tetap berdagang. Kejadian berikut adalah kegiatan sehari-hari di rumah.		
Ayah bawang putih	:	Ibu... anak-anak ayah pergi berdagang dulu ya kalian baik-baik di rumah
Ibu bawang merah, bawang merah, dan bawang putih	:	Iya ayah, ayah hati-hati di jalan ya
Setelah ayah bawang putih pergi dari rumah untuk berdagang ayah bawang putih pun kecelakaan dan sudah tidak bisa tertolong lagi. Dan disisi lain ibu bawang merah dan bawang merah terus-terusan memerintah bawang putih untuk membereskan pekerjaan rumah.		
Ibu Bawang Merah	:	Ayo anak-anak bantu ibu membersihkan rumah dan ada yang mencuci pakaian kotor!
Bawang Putih	:	Iya Bu...
Bawang Merah	:	Aduh ibu kan jadi kotor! Bawang Putih saja yang mengerjakan!
Ibu Bawang Merah	:	Jangan begitu. Ayo kerjakan bersama-sama
Bawang Putih	:	Tidak apa-apa Bu
Ibu Bawang Merah	:	Ya sudah kalau begitu. Kamu saja ya yang membereskan semua pekerjaan rumah ini!

Kejadian tersebut berulang-ulang. Akhirnya jadi kebiasaan Bawang Putih mengerjakan tugas-tugas di rumah sendirian tanpa bantuan bawang merah. Apalagi setelah ayah Bawang Putih meninggal. Bawang Putih dan Bawang Merah telah tumbuh menjadi gadis yang cantik-cantik.	
Bawang Merah	: Bawang Putih dimana bajuku? Belum dicuci ya?
Ibu Bawang Merah	: Ibu dan bawang merah akan pergi belanja, nanti Bawang Putih yang masak ya! Jangan lupa!
Bawang Merah	: Bawang Putih jangan lupa bereskan kamarku ya!
Ibu Bawang Merah	: Lalu jangan lupa siram tanaman di halaman depan rumah!
Bawang Putih	: Baik bawang merah. Baik Bu.
Bawang Merah dan Ibunya pergi meninggalkan Bawang Putih dengan sejumlah pekerjaan rumah. Setelah selesai bekerja, Bawang Putih menyiram tanaman di halaman sambil menyanyi. Datanglah seorang pemuda yang menanyakan alamat tempat pak Lurah. Pemuda tersebut kagum dengan kebersihan rumah, ingin tahu siapa yang mengatur rumah. Dan tercium masakan sedap.	
Pemuda	: Permisi! Nona!
Bawang Putih	: <i>(bernyanyi, lalu berhenti ketika ada yang memanggil)</i> Ada apa Kak? Ada yang bisa saya bantu?
Pemuda	: Saya ingin tahu alamat Pak Lurah. Tolong tunjukkan. Hm ngomong-ngomong indah sekali halaman rumahmu dan tercium bau sedap makanan dari dalam rumahmu.
Bawang Putih	: Ada Ibu dan Adikku disini yang membantu pekerjaan rumah. Oh ya, Rumah Pak Lurah di ujung jalan ini. Silakan.
Pemuda	: Oh begitu. Terima kasih. Saya permisi untuk pergi ke rumah Pak Lurah.
Pemuda itu mendatangi Pak Lurah untuk menanyakan tentang kehidupan bawang putih setelah ayah dan ibunya meninggal dunia dan dari Pak Lurah didapat cerita dari warga-warga setempat bahwa Bawang Putih yang mengerjakan semua pekerjaan di rumah. Pemuda tersebut mendatangi rumah Bawang Putih. Bawang Putih, Bawang Merah dan ibunya sedang berada di halaman.	
Pemuda	: Permisi! Boleh tahu siapa yang mengerjakan dan merapihkan rumah? Siapa yang memasak sehari-hari?
Ibu Bawang Merah	: Siapa Anda? Apa hak anda mencari tahu kehidupan keluarga kami?
Pemuda	: Saya adalah pengacara dari almarhum ayah dan ibu Bawang Putih. Karena Bawang Putih sudah beranjak remaja dan akan dewasa, Bawang Putih yang akan berwewenang menjalankan usaha peninggalan ayahnya dan dia berkuasa untuk memperkerjakan orang-orang untuk mengurus dirinya ini tidak termasuk Ibu dan Bawang Merah.
Bawang Merah dan Ibunya	: Kemudian kami tinggal dimana??? Siapa yang akan menyantuni kami? Kami tidak bekerja?
Pemuda	: Kami tidak bisa bantu kecuali Bawang Putih yang menentukan.
Bawang Merah dan Ibu	: Maafkan kami Bawang Putih! Kami berjanji merubah sikap kami yang buruk menjadi lebih baik lagi. Kami akan bantu merawat rumah dan membantumu!
Bawang Putih	: Saya sudah melupakan semua kejadian itu, dan saya sudah memaafkan ibu dan Bawang Merah. Mari kita hidup dengan damai bersama-sama.
Akhirnya Bawang Putih, Bawang Merah dan Ibunya hidup bersama dengan bahagia.	

#### Malin Kundang

Pada zaman dahulu kala di pantai air manis, padang Sumatera Barat ada seorang janda bernama Mande Rubayah, janda tersebut mempunyai seorang anak laki-laki bernama Malin Kundang. Malin Kundang sangat disayangi ibunya lantaran sejak ia kecil sudah ditinggal oleh ayahnya. Malin Kundang pun akhirnya tumbuh dewasa dan ia merasa harus bisa merubah kehidupan ekonomi keluarganya. Pada suatu hari rasyid, yang tidak lain adalah teman Malin Kundang mengetahui bahwa ada kapal besar yang sedang bersandar di pantai Air Manis dan ia berniat mengajak Malin untuk merantau bersamanya.

- Rasyid : Assalamualaikum
- Malin Kundang : Waalaikumsalam, oh kamu rasyid. Ada apa?
- Rasyid : ada kabar baik untuk kita berdua lin. Saya tadi melihat ada kapal besar yang sedang bersandar di pantai air manis. siapa tau kita bisa ikut merantau lewat kapal itu. Maukah kau ikut merantau denganku?
- Malin Kundang : boleh, kebetulan sekali saya sudah bosan hidup miskin dan ingin merubah nasib. Jadi kapan kita mulai berangkat?
- Rayid : baiklah, besok pagi kamu aku tunggu di dermaga jam 9 pagi.
- Malin Kundang : yasudah, lebih cepat lebih baik. Tetapi aku harus meminta restu ibuku dulu.
- Rasyid : oke baiklah.
- Malin Kundang : terima kasih teman.
- (tidak lama kemudian datanglah ibu malin kundang yang baru saja pulang bekerja dan malin langsung meminta restu ibunya untuk pergi merantau)
- Malin Kundang : ibu malin ingin merubah nasib kita bu..
- Mande Rubayah : bagaimana caranya anakku?
- Malin Kundang : tadi pagi rasyid datang kesini bu, ia memberitahu bahwa ada kapal besar yang sedang bersandar di pantai desa kita jadi kami akan merantau lewat kapal itu.
- Mande Rubayah : Malin apakah kamu tega meninggalkan ibumu yang sudah tua ini nak?
- Malin Kundang : sebenarnya malin juga tidak tega bu, tetapi malin ingin merubah nasib kita karena malin sudah bosan hidup miskin bu..
- Mande Rubayah : baiklah nak, kalau itu memang keinginanmu ibu hanya Mendoakan agar keinginanmu menjadi orang kaya bisa Bisa berhasil. Kapan kamu berangkat malin?
- Malin Kundang : besok, jam 9 pagi bu....



Mande Rubayah : baiklah nak..

(keesokan harinya, malin kundang disertai ibunya dan rasyid pergi menuju ke pantai desa mereka, tempat kapal besar itu bersandar)

Mande Rubayah : berhati-hatilah malin ibu akan selalu mendoakanmu..

Malin Kundang : iya bu, tunggulah malin pulang akan membawa harta untuk kita.

(setelah itu, malin dan rasyid pergi ke perantauan sedangkan mande rubayah ibu malin tetap tinggal di kampung air manis. Pas tiba diperantauan rasyid dan malin beristirahat di sebuah warung)

Malin Kundang : bagaimana kita rasyid, kita akan kerja apa?

Rasyid : tidak tahu, saya juga sedang memikirkannya malin

(tiba-tiba seseorang di warung tersebut mendengar percakapan malin dan rasyid)

Saudagar : kalian bisa mulai bekerja di rumah saya besok pagi

Malin Kundang : rumah tuan dimana?

Saudagar : mari ikutlah denganku

(malin kundang dan rasyid ikut dengan saudagar tersebut ke rumahnya. Pada keesokan harinya mereka mulai bekerja dan diawasi terus oleh saudagar. Dan rupanya saudagar kagum dengan pekerjaan malin karena malin lebih giat daripada rasyid. Hingga kemudian anak saudagar yang bernama putri datang dan melihat kedua karyawan baru ayahnya ayitu malin dan rasyid. Rupanya putri kagum dengan wajah dan kerajinan yang dimiliki malin)

Putri : ayah siapa nama karyawan baru itu?

Saudagar : yang mana?

Putri : yang rajin dan tampan itu

Saudagar : itu namanya malin kundang, memangnya ada apa?

Putri : oh namanya malin kundang, tidak apa-apa yah

(sejak hari itu putri semakin kagum dengan malin, dan tidak terasa malin dan rasyid merantau dan bekerja di rumah saudagar sudah 2 tahun. Malin menjadi orang kaya sedangkan rasyid di pulangkan ke kampung halamannya karena tidak rajin bekerja. Sementara itu malin dan putri menikah dan sebulan setelah mereka bekerja malin dan putri pergi berdagang ke kampung air manis dan bertemu dengan rasyid yang sedang duduk dipinggir pantai)

Malin Kundang : hai rasyid!

Rasyid : oh rupanya kamu malin, sekarang kamu sudah sukses ya

sekarang kamu jadi orang kaya dan kamu sudah menikah dengan putri. Selamat ya.

Malin Kundang : terima kasih ya, yasudah aku ingin pergi berdagang dulu

Rasyid : iya malin

(mendengar kabar baik tersebut, rasyid segera pergi ke rumah ibu malin kundang dan mengabari ibu malin kundang)

Rasyid : mak malin kundang sudah kembali dia sekarang ada di dermaga

Mande Rubayah : benarkah rasyid?

Rasyid : ya mak, ayo kita pergi ke dermaga untuk menemui malin

(ibu malin kundang dan rasyid pun pergi ke dermaga dan setelah itu sesampainya ibu malin pun langsung menghampiri malin)

Mande Rubayah : malin kundang.. malin kundang.. kau sudah kembali nak? ibu sangat merindukanmu..

Putri : kau siapa wanita tua, beraniya kamu mengaku sebagai ibu suamiku?

Mande Rubayah : saya memang ibu malin kundang

Malin Kundang : bohong, saya tidak punya ibu sepertimu..

Mande Rubayah : ini ibumu nak, ibu yang melahirkanmu. Kenapa kamu seperti ini?

Putri : suamiku tidak mempunyai ibu yang tua sepertimu

Malin Kundang : kau bukan ibuku, menjauhlah..

(malin kundang menjauhi ibunya dan tidak mau mengakui ibunya sebagai ibu kandungnya, kemudian ibu malin menangis karena anak yang dilahirkan dan dibesarkan tidak mau mengakuinya)

Mande Rubayah : ya Allah, mengapa anakku seperti itu? Berilah ia Teguranmu, sesungguhnya ia anak durhaka

(tiba-tiba angin bertiup kencang)

Malin Kundang : ada apa ini? Badai begitu besar?

(tiba-tiba kilat pun menyambar malin kundang)

Malin Kundang : aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!!

(dan pada saat itu malin berubah menjadi batu karena telah mendurhakai ibunya)

**E. Metode Pembelajaran**

Metode: Ceramah, Tanya Jawab, dan Bermain Peran

**F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Media dan Alat : Alat tulis, teks cerita fiksi, dan laptop
2. Sumber : Internet dan Buku Guru SD/MI Edisi Revisi 2016 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku

**G. Langkah-Langkah Kegiatan****Pertemuan Ke-1**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Awal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa</li> <li>2. Siswa mengondisikan diri sebelum memulai pembelajaran</li> <li>3. Guru meminta seluruh siswa untuk merapihkan barang-barang yang tidak dibutuhkan dalam bermain peran.</li> <li>4. Seluruh siswa bernyanyi bersama-sama yang dipimpin oleh ibu Tami</li> </ol>	<b>10 menit</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengingatkan kembali kepada seluruh siswa tentang tema yang dibawa dalam bermain peran</li> <li>2. Guru memperlihatkan video bermain peran.</li> <li>3. Guru mengingatkan kembali kepada seluruh siswa tentang masing-masing nama anggota kelompok dari kelompok satu sampai kelompok enam.</li> <li>4. Guru memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk latihan bermain peran beberapa menit.</li> <li>5. Guru menetapkan urutan nama-nama kelompok yang akan maju dari kelompok satu sampai dengan kelompok enam.</li> <li>6. Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran</li> <li>7. Guru memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk menyiapkan apa saja yang digunakan dalam bermain peran.</li> <li>8. Guru mengingatkan kembali kepada seluruh siswa tentang</li> </ol>	<b>100 menit</b>

	<p>apa saja yang akan dibahas dalam permainan.</p> <p>9. Guru mengingatkan kembali kepada seluruh siswa tentang isi aturan permainan.</p> <p>10. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan</p> <p>11. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan</p> <p>12. Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya hingga permainan kelompok tersebut berakhir.</p> <p>13. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan.</p> <p>14. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran dan mengemukakan pengalaman yang didapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran</p>	
<b>Akhir</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengkondisikan diri sebelum mengakhiri pembelajaran.</li> <li>2. Guru memotivasi siswa dan memberitahu siswa tentang aspek yang belum tercapai berdasarkan hasil penilaian yang telah di dapat oleh guru.</li> <li>3. Guru memberikan pengumuman tentang akan diadakannya 2 kelompok terbaik pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>4. Guru mengingatkan kepada seluruh siswa untuk menyiapkan seluruhnya dengan baik oada pertemuan selanjutnya.</li> <li>5. Guru mengucapkan salam.</li> </ol>	<b>10 menit</b>

## H. Penilaian

### 1. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Lembar Penilaian Keterampilan Berkomunikasi Siswa

Meliputi: Ucapan, kosa kata, struktur kalimat, kelancaran, ekspresi wajah, intonasi gerak tubuh, kontak mata, dan penguasaan isi bahan materi

b. Bentuk Rubrik Instrumen

No.	Aspek yang dinilai	Skor
<b>Verbal</b>		
<b>1</b>	<b>Ucapan</b>	
	Banyak ucapan yang tidak tepat (rentang 4 kali salah)	1-2
	Ucapan ada yang tepat, ada yang tidak tepat (2-3 kali salah)	3-4
	Ucapan tepat dan benar	5-6
<b>2.</b>	<b>Kosa kata</b>	
	Tidak tepat dan monoton	1-3
	Tepat tetapi tidak bervariasi	4-6
	Tepat dan bervariasi	7-10
<b>3</b>	<b>Struktur kalimat yang digunakan</b>	
	Penggunaan kalimat tidak benar	1-3
	Penggunaan kalimat benar tetapi kadang masih ditemukan kesalahan	4-6
	Penggunaan kalimat benar	7-10
<b>4</b>	<b>Kelancaran Berkomunikasi</b>	
	Tidak lancar, banyak mengalami hambatan dalam berkomunikasi	1-3
	Lancar, kadang mengalami hambatan dalam berkomunikasi	4-6
	Sangat lancar, tanpa hambatan dalam berkomunikasi	7-10
<b>NonVerbal</b>		
<b>5</b>	<b>Ekspresi Wajah</b>	
	Ekspresi wajah tidak sesuai dengan dialog tokoh yang diperankan	1-3
	Ekspresi wajah sesuai kadang tidak sesuai dengan dialog tokoh yang diperankan	4-6
	Ekspeasi wajah sesuai dengan dialog tokoh yang diperankan	7-10
<b>6</b>	<b>Intonasi</b>	

	Tidak dapat mengatur jeda berkomunikasi	1-2
	Kadang dapat mengatur jeda kadang tidak	3-4
	Dapat mengatur jeda dengan tepat	5-6
<b>7</b>	<b>Gerak Tubuh</b>	
	Terlihat gugup dan ragu-ragu sehingga gerakan terlihat canggung	1-3
	Kadang terlihat gugup dan ragu-ragu	4-6
	Tidak terlihat gugup dan ragu-ragu	7-10
<b>8</b>	<b>Kontak Mata</b>	
	Kontak mata tidak tertuju kepada lawan bicara	0-2
	Kontak mata kadang tidak tertuju dan kadang tertuju kepada lawan bicara	3-5
	Kontak mata tertuju kepada lawan bicara	6-8
<b>9</b>	<b>Penguasaan Isi Bahan Materi</b>	
	Tidak menguasai materi sama sekali	1-10
	Menguasai materi cukup, kadang-kadang lupa materi	11-20
	Menguasai seluruh materi dengan baik	21-30
<b>Skor Maksimal</b>		<b>100</b>

Jakarta, 19 Mei 2017

Guru Kelas IV A

Peneliti

Universitas

Utami Dewi Kusumaningsih

NUPTK.2255761662300083

Dhania Nur

NIM.201391001

Mengetahui,  
**Kepala Sekolah,**



**H. Derasman, S.Pd**

**NIP.196402041986031017**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Nama Sekolah : SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta

Tema : Daerah Tempat Tinggalku

Subtema : Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran : 5

Kelas/Semester : IV/2

Alokasi Waktu : 1 Kali Pertemuan ( 120 Menit)

Siklus : II

**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengarkan, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan keinginannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis daam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator****Kompetensi Dasar****Bahasa Indonesia**

- 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi
- 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulisan, dan visual.
- 4.10 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi.
- 4.10 Menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks



teks fiksi secara lisan, tulisan, dan visual

### Indikator

#### Bahasa Indonesia

- Siswa dapat menyebutkan tokoh, tema, dan latar dalam teks fiksi
- Mencatat tokoh, tema, dan latar dalam teks fiksi
- Siswa dapat menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks fiksi
- Siswa dapat menjelaskan isi teks fiksi di hadapan teman sekelasnya

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan kegiatan mengemukakan pendapat mengenai tokoh dalam cerita, siswa dapat memahami tokoh-tokoh dalam sebuah cerita.
2. Dengan kegiatan membaca cerita fiksi, siswa dapat menentukan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita fiksi.
3. Dengan bermain peran siswa dapat melatih komunikasinya baik secara verbal maupun nonverbal.
4. Dengan kegiatan bermain peran, siswa mampu menceritakan unsur-unsur cerita dari teks fiksi dengan benar.

### D. Materi Pembelajaran

#### NASKAH DRAMA BAWANG PUTIH DAN BAWANG MERAH

Di sebuah desa tinggalah bawang putih bersama ayah dan ibunya dan bawang putih memiliki sepupu yang bernama bawang merah. Bawang merah hanya memiliki seorang ibu dan tidak memiliki seorang ayah.

Bawang Merah bercakap-cakap dengan ibu Bawang Merah tentang tidak adanya Ayah Bawang Merah	
Ibu Bawang Merah	: Bawang Merah, sedang memikirkan apa nak? Kok tampak sedih?
Bawang Merah	: Ibu, kenapa anak-anak lain punya ayah? Ayah kemana Bu?
Ibu Bawang Merah	: Ayahmu telah meninggal dunia bawang merah. Janganlah sedih! Ibu jadi turut sedih!
Bawang Merah	: Susah menghilangkan sedih ini. Bawang Merah iri dengan anak-anak lain
Disisi lain Bawang Putih, ayah dan ibunya sedang sarapan pagi	
Bawang Putih	: Asyik! Ibu sudah mempersiapkan makan pagi! Boleh mulai Bu?
Ibu Bawang Putih	: Boleh nak namun sebelum makan ayah memimpin baca doa dulu ya!
Bawang Putih	: Ayo Yah, pimpin doa!
Ayah Bawang	: Bismillahirrahmanirahim. Allahumma bariklana fima rozaktana wa qinna adza bannar.
Ayah, Ibu dan Bawang Putih	: Aamiin! <i>(Nampak Bawang Putih ingin segera mengambil makanan, namun ayah mencegah)</i>
Ayah Bawang Putih	: Eit nanti dulu! Ayo Bawang Putih artikan doa makan tadi!

Bawang Putih	:	Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang. Ya Allah berkatilah rejeki yang Engkau berikan kepada kami, dan peliharalah kami dari siksa api neraka.
Bawang Putih, Ayah dan ibu	:	Amin!
Setelah makan pagi, ayah Bawang Putih berpamitan untuk berdagang.		
Ayah Bawang Putih	:	Ibu dan Bawang Putih, ayah pamit berdagang ya!
Ibu Bawang Putih	:	Hati-hati di jalan. Nanti Bawang Putih menghantarkan makan siang untuk ayah.
Bawang Putih	:	Semoga dagangan ayah laris ya!
Ayah Bawang Putih	:	Amin!
Ibu mempersiapkan makan siang dan Bawang Putih Membantu membersihkan rumah. Setelah selesai memasak dan membersihkan rumah. Ibu meminta Bawang Putih mengantarkan makan siang untuk Ayahnya.		
Bawang Putih	:	Ibu saya sudah selesai membersihkan rumah apa yang saya dapat kerjakan sekarang?
Ibu	:	Ibu juga sudah selesai masak. Bagaimana kalau Bawang Putih mengantarkan makan siang Ayah?
Bawang Putih	:	Baik Bu
Ibu	:	Hati-hati di jalan, Salam manis untuk Ayah ya nak
Bawang Putih	:	Ibu juga hati-hati di rumah ya!
Ibu duduk di kursi beristirahat, tampak sesekali memegang dada kirinya dan terbatuk-batuk, dan terjatuh dari kursi. Bersamaan kejadian tersebut datanglah Bawang Merah dan ibunya untuk datang.		
Ibu Bawang Putih	:	Aduh! Dadaku sakit! Tolong!
Bawang Merah	:	Ibu! Lihat! ibu Bawang Putih kenapa?
Ibu Bawang Merah	:	Mbak!Mbak! kenapa?
Bawang Merah	:	Bude! Bude! Bangun Bude!
Ibu Bawang Merah	:	Innalillahi wainna ilaihi rojiun.
Tidak lama kemudian ayah bawang putih dan bawang putih pun pulang ke rumah dan wajah ayah bawang putih dan bawang putih tampak sedih ketika melihat ibu bawang putih terjatuh dan dinyatakan meninggal. Dan tidak lama setelah kejadian itu, Ayah Bawang Putih menikah dengan Ibu Bawang Merah. Mereka berempat tinggal bersama. Ayah Bawang Putih tetap berdagang. Kejadian berikut adalah kegiatan sehari-hari di rumah.		
Ayah bawang putih	:	Ibu... anak-anak ayah pergi berdagang dulu ya kalian baik-baik di rumah
Ibu bawang merah, bawang merah, dan bawang putih	:	Iya ayah, ayah hati-hati di jalan ya
Setelah ayah bawang putih pergi dari rumah untuk berdagang ayah bawang putih pun kecelakaan dan sudah tidak bisa tertolong lagi. Dan disisi lain ibu bawang merah dan bawang merah terus-terusan memerintah bawang putih untuk membereskan pekerjaan rumah.		
Ibu Bawang Merah	:	Ayo anak-anak bantu ibu membersihkan rumah dan ada yang mencuci pakaian kotor!
Bawang Putih	:	Iya Bu...
Bawang Merah	:	Aduh ibu kan jadi kotor! Bawang Putih saja yang mengerjakan!
Ibu Bawang Merah	:	Jangan begitu. Ayo kerjakan bersama-sama
Bawang Putih	:	Tidak apa-apa Bu
Ibu Bawang Merah	:	Ya sudah kalau begitu. Kamu saja ya yang membereskan semua pekerjaan rumah ini!
Kejadian tersebut berulang-ulang. Akhirnya jadi kebiasaan Bawang Putih mengerjakan tugas-tugas di rumah sendirian tanpa bantuan bawang merah. Apalagi setelah ayah Bawang Putih meninggal. Bawang Putih dan Bawang Merah telah tumbuh menjadi gadis yang cantik-cantik.		
Bawang Merah	:	Bawang Putih dimana bajuku? Belum dicuci ya?

Ibu Bawang Merah	:	Ibu dan bawang merah akan pergi belanja, nanti Bawang Putih yang masak ya! Jangan lupa!
Bawang Merah	:	Bawang Putih jangan lupa bereskan kamarku ya!
Ibu Bawang Merah	:	Lalu jangan lupa siram tanaman di halaman depan rumah!
Bawang Putih	:	Baik bawang merah. Baik Bu.
Bawang Merah dan Ibunya pergi meninggalkan Bawang Putih dengan sejumlah pekerjaan rumah. Setelah selesai bekerja, Bawang Putih menyiram tanaman di halaman sambil menyanyi. Datanglah seorang pemuda yang menanyakan alamat tempat pak Lurah. Pemuda tersebut kagum dengan kebersihan rumah, ingin tahu siapa yang mengatur rumah. Dan tercium masakan sedap.		
Pemuda	:	Permisi! Nona!
Bawang Putih	:	<i>(bernyanyi, lalu berhenti ketika ada yang memanggil)</i> Ada apa Kak? Ada yang bisa saya bantu?
Pemuda	:	Saya ingin tahu alamat Pak Lurah. Tolong tunjukkan. Hm ngomong-ngomong indah sekali halaman rumahmu dan tecium bau sedap makanan dari dalam rumahmu.
Bawang Putih	:	Ada Ibu dan Adikku disini yang membantu pekerjaan rumah. Oh ya, Rumah Pak Lurah di ujung jalan ini. Silakan.
Pemuda	:	Oh begitu. Terima kasih. Saya permissi untuk pergi ke rumah Pak Lurah.
Pemuda itu mendatangi Pak Lurah untuk menanyakan tentang kehidupan bawang putih setelah ayah dan ibunya meninggal dunia dan dari Pak Lurah didapat cerita dari warga-warga setempat bahwa Bawang Putih yang mengerjakan semua pekerjaan di rumah. Pemuda tersebut mendatangi rumah Bawang Putih. Bawang Putih, Bawang Merah dan ibunya sedang berada di halaman.		
Pemuda	:	Permisi! Boleh tahu siapa yang mengerjakan dan merapihkan rumah? Siapa yang memasak sehari-hari?
Ibu Bawang Merah	:	Siapa Anda? Apa hak anda mencari tahu kehidupan keluarga kami?
Pemuda	:	Saya adalah pengacara dari almarhum ayah dan ibu Bawang Putih. Karena Bawang Putih sudah beranjak remaja dan akan dewasa, Bawang Putih yang akan berwewenang menjalankan usaha peninggalan ayahnya dan dia berkuasa untuk memperkerjakan orang-orang untuk mengurus dirinya ini tidak termasuk Ibu dan Bawang Merah.
Bawang Merah dan Ibunya	:	Kemudian kami tinggal dimana??? Siapa yang akan menyantuni kami? Kami tidak bekerja?
Pemuda	:	Kami tidak bisa bantu kecuali Bawang Putih yang menentukan.
Bawang Merah dan Ibu	:	Maaflkan kami Bawang Putih! Kami berjanji merubah sikap kami yang buruk menjadi lebih baik lagi. Kami akan bantu merawat rumah dan membantumu!
Bawang Putih	:	Saya sudah melupakan semua kejadian itu, dan saya sudah memaflkan ibu dan Bawang Merah. Mari kita hidup dengan damai bersama-sama.
Akhirnya Bawang Putih, Bawang Merah dan Ibunya hidup bersama dengan bahagia.		

#### Malin Kundang

Pada zaman dahulu kala di pantai air manis, padang Sumatera Barat ada seorang janda bernama Mande Rubayah, janda tersebut mempunyai seorang anak laki-laki bernama Malin Kundang. Malin Kundang sangat disayangi ibunya lantaran sejak ia kecil sudah ditinggal oleh ayahnya. Malin Kundang pun akhirnya tumbuh dewasa dan ia merasa harus bisa merubah kehidupan ekonomi keluarganya. Pada suatu hari rasyid, yang tidak lain adalah teman Malin Kundang mengetahui bahwa ada kapal besar yang sedang bersandar di pantai Air Manis dan ia berniat mengajak Malin untuk merantau bersamanya.

Rasyid : Assalamualaikum

Malin Kundang : Waalaikumsalam, oh kamu rasyid. Ada apa?

Rasyid : ada kabar baik untuk kita berdua lin. Saya tadi melihat ada kapal besar yang sedang bersandar di pantai air manis. siapa tau kita bisa ikut merantau lewat kapal itu. Maukah kau ikut merantau denganku?

Malin Kundang : boleh, kebetulan sekali saya sudah bosan hidup miskin dan ingin merubah nasib. Jadi kapan kita mulai berangkat?

Rayid : baiklah, besok pagi kamu aku tunggu di dermaga jam 9 pagi.

Malin Kundang : yasudah, lebih cepat lebih baik. Tetapi aku harus meminta restu ibuku dulu.

Rasyid : oke baiklah.

Malin Kundang : terima kasih teman.

(tidak lama kemudian datanglah ibu malin kundang yang baru saja pulang bekerja dan malin langsung meminta restu ibunya untuk pergi merantau)

Malin Kundang : ibu malin ingin merubah nasib kita bu..

Mande Rubayah : bagaimana caranya anakku?

Malin Kundang : tadi pagi rasyid datang kesini bu, ia memberitahu bahwa ada kapal besar yang sedang bersandar di pantai desa kita jadi kami akan merantau lewat kapal itu.

Mande Rubayah : Malin apakah kamu tega meninggalkan ibumu yang sudah tua ini nak?

Malin Kundang : sebenarnya malin juga tidak tega bu, tetapi malin ingin merubah nasib kita karena malin sudah bosan hidup miskin bu..

Mande Rubayah : baiklah nak, kalau itu memang keinginanmu ibu hanya Mendoakan agar keinginanmu menjadi orang kaya bisa Bisa berhasil. Kapan kamu berangkat malin?

Malin Kundang : besok, jam 9 pagi bu....

Mande Rubayah : baiklah nak..

(keesokan harinya, malin kundang disertai ibunya dan rasyid pergi menuju ke pantai desa mereka, tempat kapal besar itu bersandar)

Mande Rubayah : berhati-hatilah malin ibu akan selalu mendoakanmu..

Malin Kundang : iya bu, tunggulah malin pulang akan membawa harta  
untuk kita.

(setelah itu, malin dan rasyid pergi ke perantauan sedangkan mande rubayah ibu malin tetap tinggal di kampung air manis. Pas tiba diperantauan rasyid dan malin beristirahat di sebuah warung)

Malin Kundang : bagaimana kita rasyid, kita akan kerja apa?

Rasyid : tidak tahu, saya juga sedang memikirkannya malin

(tiba-tiba seseorang di warung tersebut mendengar percakapan malin dan rasyid)

Saudagar : kalian bisa mulai bekerja di rumah saya besok pagi

Malin Kundang : rumah tuan dimana?

Saudagar : mari ikutlah denganku

(malin kundang dan rasyid ikut dengan saudagar tersebut ke rumahnya. Pada keesokan harinya mereka mulai bekerja dan diawasi terus oleh saudagar. Dan rupanya saudagar kagum dengan pekerjaan malin karena malin lebih giat daripada rasyid. Hingga kemudian anak saudagar yang bernama putri datang dan melihat kedua karyawan baru ayahnya ayitu malin dan rasyid. Rupanya putri kagum dengan wajah dan kerajinan yang dimiliki malin)

Putri : ayah siapa nama karyawan baru itu?

Saudagar : yang mana?

Putri : yang rajin dan tampan itu

Saudagar : itu namanya malin kundang, memangnya ada apa?

Putri : oh namanya malin kundang, tidak apa-apa yah

(sejak hari itu putri semakin kagum dengan malin, dan tidak terasa malin dan rasyid merantau dan bekerja di rumah saudagar sudah 2 tahun. Malin menjadi orang kaya sedangkan rasyid di pulangkan ke kampung halamannya karena tidak rajin bekerja. Sementara itu malin dan putri menikah dan sebulan setelah mereka bekerja malin dan putri pergi berdagang ke kampung air manis dan bertemu dengan rasyid yang sedang duduk dipinggir pantai)

Malin Kundang : hai rasyid!

Rasyid : oh rupanya kamu malin, sekarang kamu sudah sukses ya  
sekarang kamu jadi orang kaya dan kamu sudah menikah

dengan putri. Selamat ya.

Malin Kundang : terima kasih ya, yasudah aku ingin pergi berdagang dulu

Rasyid : iya malin

(mendengar kabar baik tersebut,rasyid segera pergi ke rumah ibu malin kundang dan mengabari ibu malin kundang)

Rasyid : mak malin kundang sudah kembali dia sekarang ada di dermaga

Mande Rubayah : benarkah rasyid?

Rasyid : ya mak, ayo kita pergi ke dermaga untuk menemui malin

(ibu malin kundang dan rasyid pun pergi ke dermaga dan setelah itu sesampainya ibu malin pun langsung menghampiri malin)

Mande Rubayah : malin kundang.. malin kundang.. kau sudah kembali nak? ibu sangat merindukanmu..

Putri : kau siapa wanita tua, beraninya kamu mengaku sebagai ibu suamiku?

Mande Rubayah : saya memang ibu malin kundang

Malin Kundang : bohong, saya tidak punya ibu sepertimu..

Mande Rubayah : ini ibumu nak, ibu yang melahirkanmu. Kenapa kamu seperti ini?

Putri : suamiku tidak mempunyai ibu yang tua sepertimu

Malin Kundang : kau bukan ibuku, menjauhlah..

(malin kundang menjauhi ibunya dan tidak mau mengakui ibunya sebagai ibu kandungnya, kemudian ibu malin menangis karena anak yang dilahirkan dan dibesarkan tidak mau mengakuinya)

Mande Rubayah : ya Allah, mengapa anakku seperti itu? Berilah ia Teguranmu, sesungguhnya ia anak durhaka

(tiba-tiba angin bertiup kencang)

Malin Kundang : ada apa ini? Badai begitu besar?

(tiba-tiba kilat pun menyambar malin kundang)

Malin Kundang : aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!!

(dan pada saat itu malin berubah menjadi batu karena telah mendurhakai ibunya)

#### E. Metode Pembelajaran

Metode: Ceramah, Tanya Jawab, dan Bermain Peran

**F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Media dan Alat : Alat tulis, teks cerita fiksi, dan laptop
2. Sumber : Internet dan Buku Guru SD/MI Edisi Revisi 2016 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku

**G. Langkah-Langkah Kegiatan**

**Pertemuan Ke-1**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Awal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa</li> <li>2. Siswa mengondisikan diri sebelum memulai pembelajaran</li> <li>3. Guru mengingatkan kepada seluruh siswa tentang akan ada 2 kelompok pemenang pada hari ini.</li> </ol>	<b>10 menit</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan permasalahan tentang nilai-nilai yang masih kurang pada pertemuan sebelumnya.</li> <li>2. Guru memperlihatkan video bermain peran.</li> <li>3. Guru meminta agar seluruh siswa berkumpul dengan anggota kelompoknya masing-masing.</li> <li>4. Guru menetapkan urutan kelompok yang akan maju pada hari ini dari kelompok satu sampai enam.</li> <li>5. Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran.</li> <li>6. Guru meminta seluruh siswa agar menyiapkan kostum yang akan dipakai pada saat bermain peran.</li> <li>7. Guru mengingatkan kembali tentang apa saja yang akan dibahas dalam permainan.</li> <li>8. Guru mengingatkan kembali dan memberitahukan seluruh siswa tentang isi aturan permainan baru.</li> <li>10 Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan.</li> <li>11 Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan komentar dan masukannya terhadap penampilan</li> </ol>	<b>100 menit</b>

	<p>teman kelompoknya yang telah maju.</p> <p>12 Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya hingga permainan tersebut berakhir.</p> <p>13 Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan komentar dan masukannya terhadap penampilan teman kelompoknya yang telah maju hingga permainan tersebut berakhir.</p> <p>14 Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran dan mengemukakan pengalaman yang didapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran</p>	
<b>Akhir</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengkondisikan diri sebelum mengakhiri pembelajaran</li> <li>2. Guru memberikan pengumuman dan memberikan hadiah kepada 2 kelompok pemenang.</li> <li>3. Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa.</li> <li>4. Guru memberikan pengumuman kepada seluruh siswa tentang akan ada 1 kelompok terbaik pada pertemuan selanjutnya</li> <li>5. Guru mengucapkan salam.</li> </ol>	<b>10 menit</b>

## H. Penilaian

### 1. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Lembar Penilaian Keterampilan Berkomunikasi Siswa

Meliputi: Ucapan, kosa kata, struktur kalimat, kelancaran, ekspresi wajah, intonasi gerak tubuh, kontak mata, dan penguasaan isi bahan materi

- b. Bentuk Rubrik Instrumen

No.	Aspek yang dinilai	Skor
<b>Verbal</b>		
<b>1</b>	<b>Ucapan</b>	
	Banyak ucapan yang tidak tepat (rentang 4 kali salah)	1-2



	Ucapan ada yang tepat, ada yang tidak tepat (2-3 kali salah)	3-4
	Ucapan tepat dan benar	5-6
<b>2.</b>	<b>Kosa kata</b>	
	Tidak tepat dan monoton	1-3
	Tepat tetapi tidak bervariasi	4-6
	Tepat dan bervariasi	7-10
<b>3</b>	<b>Struktur kalimat yang digunakan</b>	
	Penggunaan kalimat tidak benar	1-3
	Penggunaan kalimat benar tetapi kadang masih ditemukan kesalahan	4-6
	Penggunaan kalimat benar	7-10
<b>4</b>	<b>Kelancaran Berkomunikasi</b>	
	Tidak lancar, banyak mengalami hambatan dalam berkomunikasi	1-3
	Lancar, kadang mengalami hambatan dalam berkomunikasi	4-6
	Sangat lancar, tanpa hambatan dalam berkomunikasi	7-10
<b>NonVerbal</b>		
<b>5</b>	<b>Ekspresi Wajah</b>	
	Ekspresi wajah tidak sesuai dengan dialog tokoh yang diperankan	1-3
	Ekspresi wajah sesuai kadang tidak sesuai dengan dialog tokoh yang diperankan	4-6
	Ekspresi wajah sesuai dengan dialog tokoh yang diperankan	7-10
<b>6</b>	<b>Intonasi</b>	
	Tidak dapat mengatur jeda berkomunikasi	1-2
	Kadang dapat mengatur jeda kadang tidak	3-4
	Dapat mengatur jeda dengan tepat	5-6
<b>7</b>	<b>Gerak Tubuh</b>	
	Terlihat gugup dan ragu-ragu sehingga gerakan terlihat canggung	1-3
	Kadang terlihat gugup dan ragu-ragu	4-6
	Tidak terlihat gugup dan ragu-ragu	7-10
<b>8</b>	<b>Kontak Mata</b>	

	Kontak mata tidak tertuju kepada lawan bicara	0-2
	Kontak mata kadang tidak tertuju dan kadang tertuju kepada lawan bicara	3-5
	Kontak mata tertuju kepada lawan bicara	6-8
<b>9</b>	<b>Penguasaan Isi Bahan Materi</b>	
	Tidak menguasai materi sama sekali	1-10
	Menguasai materi cukup, kadang-kadang lupa materi	11-20
	Menguasai seluruh materi dengan baik	21-30
<b>Skor Maksimal</b>		<b>100</b>

Jakarta, 22 Mei 2017

Guru Kelas IV A

Peneliti

Utami Dewi Kusumaningsih

Dhania Nur

NUPTK.2255761662300083

NIM.201391001

Mengetahui,

Kepala Sekolah,



H. Derasman, S.Pd

NIP.196402041986031017

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Nama Sekolah : SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta

Tema : Daerah Tempat Tinggalku

Subtema : Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran : 5

Kelas/Semester : IV/2

Alokasi Waktu : 1 Kali Pertemuan ( 120 Menit)

Siklus : III

**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengarkan, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan keinginannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis daam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator****Kompetensi Dasar****Bahasa Indonesia**

- 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi
- 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulisan, dan visual.
- 3.10 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi.
- 4.10 Menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks

teks fiksi secara lisan, tulisan, dan visual

### Indikator

#### Bahasa Indonesia

- Siswa dapat menyebutkan tokoh, tema, dan latar dalam teks fiksi
- Mencatat tokoh, tema, dan latar dalam teks fiksi
- Siswa dapat menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks fiksi
- Siswa dapat menjelaskan isi teks fiksi di hadapan teman sekelasnya

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan kegiatan mengemukakan pendapat mengenai tokoh dalam cerita, siswa dapat memahami tokoh-tokoh dalam sebuah cerita.
2. Dengan kegiatan membaca cerita fiksi, siswa dapat menentukan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita fiksi.
3. Dengan bermain peran siswa dapat melatih komunikasinya baik secara verbal maupun nonverbal.
4. Dengan kegiatan bermain peran, siswa mampu menceritakan unsur-unsur cerita dari teks fiksi dengan benar.

### D. Materi Pembelajaran

#### NASKAH DRAMA BAWANG PUTIH DAN BAWANG MERAH

Di sebuah desa tinggalah bawang putih bersama ayah dan ibunya dan bawang putih memiliki sepupu yang bernama bawang merah. Bawang merah hanya memiliki seorang ibu dan tidak memiliki seorang ayah.

Bawang Merah bercakap-cakap dengan ibu Bawang Merah tentang tidak adanya Ayah Bawang Merah	
Ibu Bawang Merah	: Bawang Merah, sedang memikirkan apa nak? Kok tampak sedih?
Bawang Merah	: Ibu, kenapa anak-anak lain punya ayah? Ayah kemana Bu?
Ibu Bawang Merah	: Ayahmu telah meninggal dunia bawang merah. Janganlah sedih! Ibu jadi turut sedih!
Bawang Merah	: Susah menghilangkan sedih ini. Bawang Merah iri dengan anak-anak lain
Disisi lain Bawang Putih, ayah dan ibunya sedang sarapan pagi	
Bawang Putih	: Asyik! Ibu sudah mempersiapkan makan pagi! Boleh mulai Bu?
Ibu Bawang Putih	: Boleh nak namun sebelum makan ayah memimpin baca doa dulu ya!
Bawang Putih	: Ayo Yah, pimpin doa!
Ayah Bawang	: Bismillahirrahmanirrahim. Allahumma bariklana fima rozaktana wa qinna adza bannar.
Ayah, Ibu dan Bawang Putih	: Aamiin! <i>(Nampak Bawang Putih ingin segera mengambil makanan, namun ayah mencegah)</i>
Ayah Bawang Putih	: Eit nanti dulu! Ayo Bawang Putih artikan doa makan tadi!

Bawang Putih	:	Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang. Ya Allah berkatilah rejeki yang Engkau berikan kepada kami, dan peliharalah kami dari siksa api neraka.
Bawang Putih, Ayah dan ibu	:	Amin!
Setelah makan pagi, ayah Bawang Putih berpamitan untuk berdagang.		
Ayah Bawang Putih	:	Ibu dan Bawang Putih, ayah pamit berdagang ya!
Ibu Bawang Putih	:	Hati-hati di jalan. Nanti Bawang Putih menghantarkan makan siang untuk ayah.
Bawang Putih	:	Semoga dagangan ayah laris ya!
Ayah Bawang Putih	:	Amin!
Ibu mempersiapkan makan siang dan Bawang Putih Membantu membersihkan rumah. Setelah selesai memasak dan membersihkan rumah. Ibu meminta Bawang Putih mengantarkan makan siang untuk Ayahnya.		
Bawang Putih	:	Ibu saya sudah selesai membersihkan rumah apa yang saya dapat kerjakan sekarang?
Ibu	:	Ibu juga sudah selesai masak. Bagaimana kalau Bawang Putih mengantarkan makan siang Ayah?
Bawang Putih	:	Baik Bu
Ibu	:	Hati-hati di jalan, Salam manis untuk Ayah ya nak
Bawang Putih	:	Ibu juga hati-hati di rumah ya!
Ibu duduk di kursi beristirahat, tampak sesekali memegang dada kirinya dan terbatuk-batuk, dan terjatuh dari kursi. Bersamaan kejadian tersebut datangnya Bawang Merah dan ibunya untuk datang.		
Ibu Bawang Putih	:	Aduh! Dadaku sakit! Tolong!
Bawang Merah	:	Ibu! Lihat! ibu Bawang Putih kenapa?
Ibu Bawang Merah	:	Mbak!Mbak! kenapa?
Bawang Merah	:	Bude! Bude! Bangun Bude!
Ibu Bawang Merah	:	Innalillahi wainna ilaihi rojiun.
Tidak lama kemudian ayah bawang putih dan bawang putih pun pulang ke rumah dan wajah ayah bawang putih dan bawang putih tampak sedih ketika melihat ibu bawang putih terjatuh dan dinyatakan meninggal. Dan tidak lama setelah kejadian itu, Ayah Bawang Putih menikah dengan Ibu Bawang Merah. Mereka berempat tinggal bersama. Ayah Bawang Putih tetap berdagang. Kejadian berikut adalah kegiatan sehari-hari di rumah.		
Ayah bawang putih	:	Ibu... anak-anak ayah pergi berdagang dulu ya kalian baik-baik di rumah
Ibu bawang merah, bawang merah, dan bawang putih	:	Iya ayah, ayah hati-hati di jalan ya
Setelah ayah bawang putih pergi dari rumah untuk berdagang ayah bawang putih pun kecelakaan dan sudah tidak bisa tertolong lagi. Dan disisi lain ibu bawang merah dan bawang merah terus-terusan memerintah bawang putih untuk membereskan pekerjaan rumah.		
Ibu Bawang Merah	:	Ayo anak-anak bantu ibu membersihkan rumah dan ada yang mencuci pakaian kotor!
Bawang Putih	:	Iya Bu...
Bawang Merah	:	Aduh ibu kan jadi kotor! Bawang Putih saja yang mengerjakan!
Ibu Bawang Merah	:	Jangan begitu. Ayo kerjakan bersama-sama
Bawang Putih	:	Tidak apa-apa Bu
Ibu Bawang Merah	:	Ya sudah kalau begitu. Kamu saja ya yang membereskan semua pekerjaan rumah ini!
Kejadian tersebut berulang-ulang. Akhirnya jadi kebiasaan Bawang Putih mengerjakan tugas-tugas di rumah sendirian tanpa bantuan bawang merah. Apalagi setelah ayah Bawang Putih meninggal. Bawang Putih dan Bawang Merah telah tumbuh menjadi gadis yang cantik-cantik.		
Bawang Merah	:	Bawang Putih dimana bajuku? Belum dicuci ya?

Ibu Bawang Merah	:	Ibu dan bawang merah akan pergi belanja, nanti Bawang Putih yang masak ya! Jangan lupa!
Bawang Merah	:	Bawang Putih jangan lupa bereskan kamarku ya!
Ibu Bawang Merah	:	Lalu jangan lupa siram tanaman di halaman depan rumah!
Bawang Putih	:	Baik bawang merah. Baik Bu.
Bawang Merah dan Ibunya pergi meninggalkan Bawang Putih dengan sejumlah pekerjaan rumah. Setelah selesai bekerja, Bawang Putih menyiram tanaman di halaman sambil menyanyi. Datanglah seorang pemuda yang menanyakan alamat tempat pak Lurah. Pemuda tersebut kagum dengan kebersihan rumah, ingin tahu siapa yang mengatur rumah. Dan tercium masakan sedap.		
Pemuda	:	Permisi! Nona!
Bawang Putih	:	<i>(bernyanyi, lalu berhenti ketika ada yang memanggil)</i> Ada apa Kak? Ada yang bisa saya bantu?
Pemuda	:	Saya ingin tahu alamat Pak Lurah. Tolong tunjukkan. Hm ngomong-ngomong indah sekali halaman rumahmu dan tecium bau sedap makanan dari dalam rumahmu.
Bawang Putih	:	Ada Ibu dan Adikku disini yang membantu pekerjaan rumah. Oh ya, Rumah Pak Lurah di ujung jalan ini. Silakan.
Pemuda	:	Oh begitu. Terima kasih. Saya permissi untuk pergi ke rumah Pak Lurah.
Pemuda itu mendatangi Pak Lurah untuk menanyakan tentang kehidupan bawang putih setelah ayah dan ibunya meninggal dunia dan dari Pak Lurah didapat cerita dari warga-warga setempat bahwa Bawang Putih yang mengerjakan semua pekerjaan di rumah. Pemuda tersebut mendatangi rumah Bawang Putih. Bawang Putih, Bawang Merah dan ibunya sedang berada di halaman.		
Pemuda	:	Permisi! Boleh tahu siapa yang mengerjakan dan merapihkan rumah? Siapa yang memasak sehari-hari?
Ibu Bawang Merah	:	Siapa Anda? Apa hak anda mencari tahu kehidupan keluarga kami?
Pemuda	:	Saya adalah pengacara dari almarhum ayah dan ibu Bawang Putih. Karena Bawang Putih sudah beranjak remaja dan akan dewasa, Bawang Putih yang akan berwewenang menjalankan usaha peninggalan ayahnya dan dia berkuasa untuk memperkerjakan orang-orang untuk mengurus dirinya ini tidak termasuk Ibu dan Bawang Merah.
Bawang Merah dan Ibunya	:	Kemudian kami tinggal dimana??? Siapa yang akan menyantuni kami? Kami tidak bekerja?
Pemuda	:	Kami tidak bisa bantu kecuali Bawang Putih yang menentukan.
Bawang Merah dan Ibu	:	Maaflkan kami Bawang Putih! Kami berjanji merubah sikap kami yang buruk menjadi lebih baik lagi. Kami akan bantu merawat rumah dan membantumu!
Bawang Putih	:	Saya sudah melupakan semua kejadian itu, dan saya sudah memaflkan ibu dan Bawang Merah. Mari kita hidup dengan damai bersama-sama.
Akhirnya Bawang Putih, Bawang Merah dan Ibunya hidup bersama dengan bahagia.		

#### Malin Kundang

Pada zaman dahulu kala di pantai air manis, padang Sumatera Barat ada seorang janda bernama Mande Rubayah, janda tersebut mempunyai seorang anak laki-laki bernama Malin Kundang. Malin Kundang sangat disayangi ibunya lantaran sejak ia kecil sudah ditinggal oleh ayahnya. Malin Kundang pun akhirnya tumbuh dewasa dan ia merasa harus bisa merubah kehidupan ekonomi keluarganya. Pada suatu hari rasyid, yang tidak lain adalah teman Malin Kundang mengetahui bahwa ada kapal besar yang sedang bersandar di pantai Air Manis dan ia berniat mengajak Malin untuk merantau bersamanya.

Rasyid : Assalamualaikum

Malin Kundang : Waalaikumsalam, oh kamu rasyid. Ada apa?

Rasyid : ada kabar baik untuk kita berdua lin. Saya tadi melihat ada kapal besar yang sedang bersandar di pantai air manis. siapa tau kita bisa ikut merantau lewat kapal itu. Maukah kau ikut merantau denganku?

Malin Kundang : boleh, kebetulan sekali saya sudah bosan hidup miskin dan ingin merubah nasib. Jadi kapan kita mulai berangkat?

Rayid : baiklah, besok pagi kamu aku tunggu di dermaga jam 9 pagi.

Malin Kundang : yasudah, lebih cepat lebih baik. Tetapi aku harus meminta restu ibuku dulu.

Rasyid : oke baiklah.

Malin Kundang : terima kasih teman.

(tidak lama kemudian datanglah ibu malin kundang yang baru saja pulang bekerja dan malin langsung meminta restu ibunya untuk pergi merantau)

Malin Kundang : ibu malin ingin merubah nasib kita bu..

Mande Rubayah : bagaimana caranya anakku?

Malin Kundang : tadi pagi rasyid datang kesini bu, ia memberitahu bahwa ada kapal besar yang sedang bersandar di pantai desa kita jadi kami akan merantau lewat kapal itu.

Mande Rubayah : Malin apakah kamu tega meninggalkan ibumu yang sudah tua ini nak?

Malin Kundang : sebenarnya malin juga tidak tega bu, tetapi malin ingin merubah nasib kita karena malin sudah bosan hidup miskin bu..

Mande Rubayah : baiklah nak, kalau itu memang keinginanmu ibu hanya Mendoakan agar keinginanmu menjadi orang kaya bisa Bisa berhasil. Kapan kamu berangkat malin?

Malin Kundang : besok, jam 9 pagi bu....

Mande Rubayah : baiklah nak..

(keesokan harinya, malin kundang disertai ibunya dan rasyid pergi menuju ke pantai desa mereka, tempat kapal besar itu bersandar)

Mande Rubayah : berhati-hatilah malin ibu akan selalu mendoakanmu..

Malin Kundang : iya bu, tunggulah malin pulang akan membawa harta  
untuk kita.

(setelah itu, malin dan rasyid pergi ke perantauan sedangkan mande rubayah ibu malin tetap tinggal di kampung air manis. Pas tiba diperantauan rasyid dan malin beristirahat di sebuah warung)

Malin Kundang : bagaimana kita rasyid, kita akan kerja apa?

Rasyid : tidak tahu, saya juga sedang memikirkannya malin

(tiba-tiba seseorang di warung tersebut mendengar percakapan malin dan rasyid)

Saudagar : kalian bisa mulai bekerja di rumah saya besok pagi

Malin Kundang : rumah tuan dimana?

Saudagar : mari ikutlah denganku

(malin kundang dan rasyid ikut dengan saudagar tersebut ke rumahnya. Pada keesokan harinya mereka mulai bekerja dan diawasi terus oleh saudagar. Dan rupanya saudagar kagum dengan pekerjaan malin karena malin lebih giat daripada rasyid. Hingga kemudian anak saudagar yang bernama putri datang dan melihat kedua karyawan baru ayahnya ayitu malin dan rasyid. Rupanya putri kagum dengan wajah dan kerajinan yang dimiliki malin)

Putri : ayah siapa nama karyawan baru itu?

Saudagar : yang mana?

Putri : yang rajin dan tampan itu

Saudagar : itu namanya malin kundang, memangnya ada apa?

Putri : oh namanya malin kundang, tidak apa-apa yah

(sejak hari itu putri semakin kagum dengan malin, dan tidak terasa malin dan rasyid merantau dan bekerja di rumah saudagar sudah 2 tahun. Malin menjadi orang kaya sedangkan rasyid di pulangkan ke kampung halamannya karena tidak rajin bekerja. Sementara itu malin dan putri menikah dan sebulan setelah mereka bekerja malin dan putri pergi berdagang ke kampung air manis dan bertemu dengan rasyid yang sedang duduk dipinggir pantai)

Malin Kundang : hai rasyid!

Rasyid : oh rupanya kamu malin, sekarang kamu sudah sukses ya  
sekarang kamu jadi orang kaya dan kamu sudah menikah



dengan putri. Selamat ya.

Malin Kundang : terima kasih ya, yasudah aku ingin pergi berdagang dulu

Rasyid : iya malin

(mendengar kabar baik tersebut,rasyid segera pergi ke rumah ibu malin kundang dan mengabari ibu malin kundang)

Rasyid : mak malin kundang sudah kembali dia sekarang ada di dermaga

Mande Rubayah : benarkah rasyid?

Rasyid : ya mak, ayo kita pergi ke dermaga untuk menemui malin

(ibu malin kundang dan rasyid pun pergi ke dermaga dan setelah itu sesampainya ibu malin pun langsung menghampiri malin)

Mande Rubayah : malin kundang.. malin kundang.. kau sudah kembali nak? ibu sangat merindukanmu..

Putri : kau siapa wanita tua, beraninya kamu mengaku sebagai ibu suamiku?

Mande Rubayah : saya memang ibu malin kundang

Malin Kundang : bohong, saya tidak punya ibu sepertimu..

Mande Rubayah : ini ibumu nak, ibu yang melahirkanmu. Kenapa kamu seperti ini?

Putri : suamiku tidak mempunyai ibu yang tua sepertimu

Malin Kundang : kau bukan ibuku, menjauhlah..

(malin kundang menjauhi ibunya dan tidak mau mengakui ibunya sebagai ibu kandungnya, kemudian ibu malin menangis karena anak yang dilahirkan dan dibesarkan tidak mau mengakuinya)

Mande Rubayah : ya Allah, mengapa anakku seperti itu? Berilah ia Teguranmu, sesungguhnya ia anak durhaka

(tiba-tiba angin bertiup kencang)

Malin Kundang : ada apa ini? Badai begitu besar?

(tiba-tiba kilat pun menyambar malin kundang)

Malin Kundang : aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!!

(dan pada saat itu malin berubah menjadi batu karena telah mendurhakai ibunya)

#### E. Metode Pembelajaran

Metode: Ceramah, Tanya Jawab, dan Bermain Peran

**F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Media dan Alat : Alat tulis, teks cerita fiksi, dan laptop
2. Sumber : Internet dan Buku Guru SD/MI Edisi Revisi 2016 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku

**G. Langkah-Langkah Kegiatan**

**Pertemuan Ke-1**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Awal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa</li> <li>2. Siswa mengondisikan diri sebelum memulai pembelajaran</li> <li>3. Guru mengingatkan kepada seluruh siswa tentang akan ada 1 kelompok pemenang pada hari ini.</li> </ol>	<b>11 menit</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan permasalahan tentang nilai-nilai yang masih kurang pada pertemuan sebelumnya.</li> <li>2. Guru memperlihatkan video bermain peran.</li> <li>3. Guru meminta agar seluruh siswa berkumpul dengan anggota kelompoknya masing-masing.</li> <li>4. Guru menetapkan urutan kelompok yang akan maju pada hari ini dari kelompok satu sampai enam.</li> <li>5. Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran.</li> <li>6. Guru meminta seluruh siswa agar menyiapkan kostum yang akan dipakai pada saat bermain peran.</li> <li>7. Guru mengingatkan kembali tentang apa saja yang akan dibahas dalam permainan.</li> <li>8. Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam permainan.</li> <li>9. Guru mengingatkan kembali dan memberitahukan seluruh siswa tentang isi aturan permainan baru.</li> <li>10. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan</li> </ol>	<b>100 menit</b>

	<p>11 Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan komentar dan masukannya terhadap penampilan teman kelompoknya yang telah maju.</p> <p>12 Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya hingga permainan tersebut berakhir.</p> <p>13 Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan komentar dan masukannya terhadap penampilan teman kelompoknya yang telah maju hingga permainan tersebut berakhir.</p> <p>14 Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran dan mengemukakan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran</p>	
<b>Akhir</b>	<p>1. Siswa mengkondisikan diri sebelum mengakhiri pembelajaran</p> <p>2. Guru memberikan pengumuman dan memberikan hadiah kepada 1 kelompok pemenang</p> <p>3. Guru mengucapkan salam.</p>	<b>10 menit</b>

## H. Penilaian

### 1. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Lembar Penilaian Keterampilan Berkomunikasi Siswa

Meliputi: Ucapan, kosa kata, struktur kalimat, kelancaran, ekspresi

wajah, intonasi gerak tubuh, kontak mata, dan penguasaan isi bahan materi

- b. Bentuk Rubrik Instrumen

No.	Aspek yang dinilai	Skor
<b>Verbal</b>		
<b>1</b>	<b>Ucapan</b>	
	Banyak ucapan yang tidak tepat (rentang 4 kali salah)	1-2
	Ucapan ada yang tepat, ada yang tidak tepat (2-3 kali salah)	3-4

	Ucapan tepat dan benar	5-6
<b>2.</b>	<b>Kosa kata</b>	
	Tidak tepat dan monoton	1-3
	Tepat tetapi tidak bervariasi	4-6
	Tepat dan bervariasi	7-10
<b>3</b>	<b>Struktur kalimat yang digunakan</b>	
	Penggunaan kalimat tidak benar	1-3
	Penggunaan kalimat benar tetapi kadang masih ditemukan kesalahan	4-6
	Penggunaan kalimat benar	7-10
<b>4</b>	<b>Kelancaran Berkomunikasi</b>	
	Tidak lancar, banyak mengalami hambatan dalam berkomunikasi	1-3
	Lancar, kadang mengalami hambatan dalam berkomunikasi	4-6
	Sangat lancar, tanpa hambatan dalam berkomunikasi	7-10
<b>NonVerbal</b>		
<b>5</b>	<b>Ekspresi Wajah</b>	
	Ekspresi wajah tidak sesuai dengan dialog tokoh yang diperankan	1-3
	Ekspresi wajah sesuai kadang tidak sesuai dengan dialog tokoh yang diperankan	4-6
	Ekspresi wajah sesuai dengan dialog tokoh yang diperankan	7-10
<b>6</b>	<b>Intonasi</b>	
	Tidak dapat mengatur jeda berkomunikasi	1-2
	Kadang dapat mengatur jeda kadang tidak	3-4
	Dapat mengatur jeda dengan tepat	5-6
<b>7</b>	<b>Gerak Tubuh</b>	
	Terlihat gugup dan ragu-ragu sehingga gerakan terlihat canggung	1-3
	Kadang terlihat gugup dan ragu-ragu	4-6
	Tidak terlihat gugup dan ragu-ragu	7-10
<b>8</b>	<b>Kontak Mata</b>	
	Kontak mata tidak tertuju kepada lawan bicara	0-2

	Kontak mata kadang tidak tertuju dan kadang tertuju kepada lawan bicara	3-5
	Kontak mata tertuju kepada lawan bicara	6-8
<b>9</b>	<b>Penguasaan Isi Bahan Materi</b>	
	Tidak menguasai materi sama sekali	1-10
	Menguasai materi cukup, kadang-kadang lupa materi	11-20
	Menguasai seluruh materi dengan baik	21-30
<b>Skor Maksimal</b>		<b>100</b>

Guru Kelas IV A

Utami Dewi Kusumaningsih  
 NUPTK.2255761662300083

Jakarta, 23 Mei 2017

Peneliti

Dhania Nur

NIM.201391001

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta

H.Derasman

NIP.196402041986031017

<b>Lampiran 2</b>
-------------------

NASKAH DRAMA  
BAWANG PUTIH DAN BAWANG MERAH

Di sebuah desa tinggalah bawang putih bersama ayah dan ibunya dan bawang putih memiliki sepupu yang bernama bawang merah. Bawang merah hanya memiliki seorang ibu dan tidak memiliki seorang ayah.

Bawang Merah bercakap-cakap dengan ibu Bawang Merah tentang tidak adanya Ayah Bawang Merah	
Ibu Bawang Merah	: Bawang Merah, sedang memikirkan apa nak? Kok tampak sedih?
Bawang Merah	: Ibu, kenapa anak-anak lain punya ayah? Ayah kemana Bu?
Ibu Bawang Merah	: Ayahmu telah meninggal dunia bawang merah. Janganlah sedih! Ibu jadi turut sedih!
Bawang Merah	: Susah menghilangkan sedih ini. Bawang Merah iri dengan anak-anak lain
Disisi lain Bawang Putih, ayah dan ibunya sedang sarapan pagi	
Bawang Putih	: Asyik! Ibu sudah mempersiapkan makan pagi! Boleh mulai Bu?
Ibu Bawang Putih	: Boleh nak namun sebelum makan ayah memimpin baca doa dulu ya!
Bawang Putih	: Ayo Yah, pimpin doa!
Ayah Bawang Putih	: Bismillahirrahmanirahim. Allahumma bariklana fima rozaktana wa qinna adza bannar.
Ayah, Ibu dan Bawang Putih	: Aamiin! <i>(Nampak Bawang Putih ingin segera mengambil makanan, namun ayah mencegah)</i>
Ayah Bawang Putih	: Eit nanti dulu! Ayo Bawang Putih artikan doa makan tadi!
Bawang Putih	: Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang. Ya Allah berkatilah rejeki yang Engkau berikan kepada kami, dan peliharalah kami dari siksa api neraka.
Bawang Putih, Ayah dan ibu	: Amin!
Setelah makan pagi, ayah Bawang Putih berpamitan untuk berdagang.	
Ayah Bawang Putih	: Ibu dan Bawang Putih, ayah pamit berdagang ya!
Ibu Bawang Putih	: Hati-hati di jalan. Nanti Bawang Putih menghantarkan makan siang untuk ayah.
Bawang Putih	: Semoga dagangan ayah laris ya!
Ayah Bawang Putih	: Amin!
Ibu mempersiapkan makan siang dan Bawang Putih Membantu membersihkan rumah. Setelah selesai memasak dan membersihkan rumah. Ibu meminta Bawang Putih mengantarkan makan siang untuk ayahnya.	
Bawang Putih	: Ibu saya sudah selesai bersih rumah apa yang saya dapat kerjakan sekarang?
Ibu	: Ibu juga sudah selesai masak. Bagaimana kalau Bawang Putih mengantarkan makan siang Ayah?
Bawang Putih	: Baik Bu
Ibu	: Hati-hati di jalan, Salam manis untuk Ayah ya nak
Bawang Putih	: Ibu juga hati-hati di rumah ya!
Ibu duduk di kursi beristirahat, tampak sesekali memegang dada kirinya dan terbatuk-batuk, dan terjatuh dari kursi. Bersamaan kejadian tersebut datanglah Bawang Merah dan ibunya untuk datang.	
Ibu Bawang Putih	: Aduh! Dadaku sakit! Tolong!
Bawang Merah	: Ibu! Lihat! ibu Bawang Putih kenapa?
Ibu Bawang Putih	: Mbak!Mbak! kenapa?

Merah		
Bawang Merah	:	Bude! Bude! Bangun Bude!
Ibu Bawang Merah	:	Innalillahi wainna ilaihi rojiun.
Tidak lama kemudian ayah bawang putih dan bawang putih pun pulang ke rumah dan wajah ayah bawang putih dan bawang putih tampak sedih ketika melihat ibu bawang putih terjatuh dan dinyatakan meninggal. Dan tidak lama setelah kejadian itu, Ayah Bawang Putih menikah dengan Ibu Bawang Merah. Mereka berempat tinggal bersama. Ayah Bawang Putih tetap berdagang. Kejadian berikut adalah kegiatan sehari-hari di rumah.		
Ayah bawang putih	:	Ibu... anak-anak ayah pergi berdagang dulu ya kalian baik-baik di rumah
Ibu bawang merah, bawang merah, dan bawang putih	:	Iya ayah, ayah hati-hati di jalan ya
Setelah ayah bawang putih pergi dari rumah untuk berdagang ayah bawang putih pun kecelakaan dan sudah tidak bisa tertolong lagi. Dan disisi lain ibu bawang merah dan bawang merah terus-terusan memerintah bawang putih untuk membereskan pekerjaan rumah.		
Ibu Bawang Merah	:	Ayo anak-anak bantu ibu membersihkan rumah dan ada yang mencuci pakaian kotor!
Bawang Putih	:	Iya Bu...
Bawang Merah	:	Aduh ibu kan jadi kotor! Bawang Putih saja yang mengerjakan!
Ibu Bawang Merah	:	Jangan begitu. Ayo kerjakan bersama-sama
Bawang Putih	:	Tidak apa-apa Bu
Ibu Bawang Merah	:	Ya sudah kalau begitu. Kamu saja ya yang membereskan semua pekerjaan rumah ini!
Kejadian tersebut berulang-ulang. Akhirnya jadi kebiasaan Bawang Putih mengerjakan tugas-tugas di rumah sendirian tanpa bantuan bawang merah. Apalagi setelah ayah Bawang Putih meninggal. Bawang Putih dan Bawang Merah telah tumbuh menjadi gadis yang cantik-cantik.		
Bawang Merah	:	Bawang Putih dimana bajuku? Belum dicuci ya?
Ibu Bawang Merah	:	Ibu dan bawang merah akan pergi belanja, nanti Bawang Putih yang masak ya! Jangan lupa!
Bawang Merah	:	Bawang Putih jangan lupa bereskan kamarku ya!
Ibu Bawang Merah	:	Lalu jangan lupa siram tanaman di halaman depan rumah!
Bawang Putih	:	Baik bawang merah. Baik Bu.
Bawang Merah dan ibunya pergi meninggalkan Bawang Putih dengan sejumlah pekerjaan rumah. Setelah selesai bekerja, Bawang Putih menyiram tanaman di halaman sambil menyanyi. Datanglah seorang pemuda yang menanyakan alamat tempat pak Lurah. Pemuda tersebut kagum dengan kebersihan rumah, ingin tahu siapa yang mengatur rumah. Dan tercium masakan sedap.		
Pemuda	:	Permisi! Nona!
Bawang Putih	:	<i>(bernyanyi, lalu berhenti ketika ada yang memanggil)</i> Ada apa Kak? Ada yang bisa saya bantu?
Pemuda	:	Saya ingin tahu alamat Pak Lurah. Tolong tunjukkan. Hm ngomong-ngomong indah sekali halaman rumahmu dan tecium bau sedap makanan dari dalam rumahmu.
Bawang Putih	:	Ada Ibu dan Adikku disini yang membantu pekerjaan rumah. Oh ya, Rumah Pak Lurah di ujung jalan ini. Silakan.
Pemuda	:	Oh begitu. Terima kasih. Saya permisi untuk pergi ke rumah Pak Lurah.
Pemuda itu mendatangi Pak Lurah untuk menanyakan tentang kehidupan bawang putih setelah ayah dan ibunya meninggal dunia dan dari Pak Lurah didapat cerita dari warga-warga setempat bahwa Bawang Putih yang mengerjakan semua pekerjaan di rumah. Pemuda tersebut mendatangi rumah Bawang Putih. Bawang Putih, Bawang Merah dan ibunya sedang berada di halaman.		
Pemuda	:	Permisi! Boleh tahu siapa yang mengerjakan dan merapihkan rumah? Siapa yang memasak sehari-hari?
Ibu Bawang Merah	:	Siapa Anda? Apa hak anda mencari tahu kehidupan keluarga kami?
Pemuda	:	Saya adalah pengacara dari almarhum ayah dan ibu Bawang Putih. Karena Bawang Putih sudah beranjak remaja dan akan dewasa, Bawang Putih yang

		akan berwenang menjalankan usaha peninggalan ayahnya dan dia berkuasa untuk memperkerjakan orang-orang untuk mengurus dirinya ini tidak termasuk Ibu dan Bawang Merah.
Bawang Merah dan Ibunya	:	Kemudian kami tinggal dimana??? Siapa yang akan menyantuni kami? Kami tidak bekerja?
Pemuda	:	Kami tidak bisa bantu kecuali Bawang Putih yang menentukan.
Bawang Merah dan Ibu	:	Maafkan kami Bawang Putih! Kami berjanji merubah sikap kami yang buruk menjadi lebih baik lagi. Kami akan bantu merawat rumah dan membantumu!
Bawang Putih	:	Saya sudah melupakan semua kejadian itu, dan saya sudah memaafkan ibu dan Bawang Merah. Mari kita hidup dengan damai bersama-sama.
Akhirnya Bawang Putih, Bawang Merah dan Ibunya hidup bersama dengan bahagia.		



**Lampiran 3**

NASKAH DRAMA

MALIN KUNDANG

Pada zaman dahulu kala di pantai air manis, padang Sumatera Barat ada seorang janda bernama Mande Rubayah, janda tersebut mempunyai seorang anak laki-laki bernama Malin Kundang. Malin Kundang sangat disayangi ibunya lantaran sejak ia kecil sudah ditinggal oleh ayahnya. Malin Kundang pun akhirnya tumbuh dewasa dan ia merasa harus bisa merubah kehidupan ekonomi keluarganya. Pada suatu hari rasyid, yang tidak lain adalah teman Malin Kundang mengetahui bahwa ada kapal besar yang sedang bersandar di pantai Air Manis dan ia berniat mengajak Malin untuk merantau bersamanya.

Rasyid : Assalamualaikum

Malin Kundang : Waalaikumsalam, oh kamu rasyid. Ada apa?

Rasyid : ada kabar baik untuk kita berdua lin. Saya tadi melihat ada kapal besar yang sedang bersandar di pantai air manis. siapa tau kita bisa ikut merantau lewat kapal itu. Maukah kau ikut merantau denganku?

Malin Kundang : boleh, kebetulan sekali saya sudah bosan hidup miskin dan ingin merubah nasib. Jadi kapan kita mulai berangkat?

Rayid : baiklah, besok pagi kamu aku tunggu di dermaga jam 9 pagi.

Malin Kundang : yasudah, lebih cepat lebih baik. Tetapi aku harus meminta restu ibuku dulu.

Rasyid : oke baiklah.

Malin Kundang : terima kasih teman.

(tidak lama kemudian datanglah ibu malin kundang yang baru saja pulang bekerja dan malin langsung meminta restu ibunya untuk pergi merantau)

Malin Kundang : ibu malin ingin merubah nasib kita bu..

Mande Rubayah : bagaimana caranya anakku?

Malin Kundang : tadi pagi rasyid datang kesini bu, ia memberitahu bahwa ada kapal besar yang sedang bersandar di pantai desa kita

jadi kami akan merantau lewat kapal itu.

Mande Rubayah : Malin apakah kamu tega meninggalkan ibumu yang sudah tua ini nak?

Malin Kundang : sebenarnya malin juga tidak tega bu, tetapi malin ingin merubah nasib kita karena malin sudah bosan hidup miskin bu..

Mande Rubayah : baiklah nak, kalau itu memang keinginanmu ibu hanya Mendoakan agar keinginanmu menjadi orang kaya bisa Bisa berhasil. Kapan kamu berangkat malin?

Malin Kundang : besok, jam 9 pagi bu....

Mande Rubayah : baiklah nak..

(keesokan harinya, malin kundang disertai ibunya dan rasyid pergi menuju ke pantai desa mereka, tempat kapal besar itu bersandar)

Mande Rubayah : berhati-hatilah malin ibu akan selalu mendoakanmu..

Malin Kundang : iya bu, tunggulah malin pulang akan membawa harta untuk kita.

(setelah itu, malin dan rasyid pergi ke perantauan sedangkan mande rubayah ibu malin tetap tinggal di kampung air manis. Pas tiba diperantauan rasyid dan malin beristirahat di sebuah warung)

Malin Kundang : bagaimana kita rasyid, kita akan kerja apa?

Rasyid : tidak tahu, saya juga sedang memikirkannya malin  
(tiba-tiba seseorang di warung tersebut mendengar percakapan malin dan rasyid)

Saudagar : kalian bisa mulai bekerja di rumah saya besok pagi

Malin Kundang : rumah tuan dimana?

Saudagar : mari ikutlah denganku

(malin kundang dan rasyid ikut dengan saudagar tersebut ke rumahnya. Pada keesokan harinya mereka mulai bekerja dan diawasi terus oleh saudagar. Dan rupanya saudagar kagum dengan pekerjaan malin karena malin lebih giat daripada rasyid. Hingga kemudian anak saudagar yang bernama putri datang dan melihat kedua karyawan baru ayahnya ayitu malin dan rasyid. Rupanya putri kagum dengan wajah dan kerajinan yang dimiliki malin)

Putri : ayah siapa nama karyawan baru itu?

Saudagar : yang mana?

Putri : yang rajin dan tampan itu

Saudagar : itu namanya malin kundang, memangnya ada apa?

Putri : oh namanya malin kundang, tidak apa-apa yah

(sejak hari itu putri semakin kagum dengan malin, dan tidak terasa malin dan rasyid merantau dan bekerja di rumah saudagar sudah 2 tahun. Malin menjadi orang kaya sedangkan rasyid di pulangkan ke kampung halamannya karena tidak rajin bekerja. Sementara itu malin dan putri menikah dan sebulan setelah mereka bekerja malin dan putri pergi berdagang ke kampung air manis dan bertemu dengan rasyid yang sedang duduk dipinggir pantai)

Malin Kundang : hai rasyid!

Rasyid : oh rupanya kamu malin, sekarang kamu sudah sukses ya  
sekarang kamu jadi orang kaya dan kamu sudah menikah  
dengan putri. Selamat ya.

Malin Kundang : terima kasih ya, yasudah aku ingin pergi berdagang dulu

Rasyid : iya malin

(mendengar kabar baik tersebut, rasyid segera pergi ke rumah ibu malin kundang dan mengabari ibu malin kundang)

Rasyid : mak malin kundang sudah kembali dia sekarang ada di  
dermaga

Mande Rubayah : benarkah rasyid?

Rasyid : ya mak, ayo kita pergi ke dermaga untuk menemui malin  
(ibu malin kundang dan rasyid pun pergi ke dermaga dan setelah itu sesampainya ibu malin pun  
langsung menghampiri malin)

Mande Rubayah : malin kundang.. malin kundang.. kau sudah kembali nak?  
ibu sangat merindukanmu..

Putri : kau siapa wanita tua, beraniya kamu mengaku sebagai  
ibu suamiku?

Mande Rubayah : saya memang ibu malin kundang

Malin Kundang : bohong, saya tidak punya ibu sepertimu..

Mande Rubayah : ini ibumu nak, ibu yang melahirkanmu. Kenapa kamu  
seperti ini?

Putri : suamiku tidak mempunyai ibu yang tua sepertimu

Malin Kundang : kau bukan ibuku, menjauhlah..

(malin kundang menjauhi ibunya dan tidak mau mengakui ibunya sebagai ibu kandungnya, kemudian ibu malin menangis karena anak yang dilahirkan dan dibesarkan tidak mau mengakuinya)

Mande Rubayah : ya Allah, mengapa anakku seperti itu? Berilah ia

Teguranmu, sesungguhnya ia anak durhaka  
(tiba-tiba angin bertiup kencang)

Malin Kundang : ada apa ini? Badai begitu besar?

(tiba-tiba kilat pun menyambar malin kundang)

Malin Kundang : aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!!

(dan pada saat itu malin berubah menjadi batu karena telah mendurhakai ibunya)

<b>Lampiran 4</b>
-------------------

Lembar Observasi Guru Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Kamis, 18 Mei 2017

Siklus : 1 (Pertemuan 1)

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Guru menjelaskan permasalahan dan menjelaskan metode bermain peran			√	
2	Guru memperlihatkan video bermain peran	√			
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Guru membimbing siswa dalam pembagian kelompok dengan mengumpulkan seluruh nama siswa dan dikocok, sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Guru membimbing siswa dalam menetapkan kelompok permainan				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran				√
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam permainan				√
7	Guru memberikan arahan tentang aturan permainan		√		
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan	√			
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan	√			
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang mengemukakan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran		√		
Jumlah skor		3	4	3	24
Jumlah skor total (R)		34			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran guru		$\frac{34}{48} \times 100\%$ = 70,83%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak baik

3 = baik

2 = cukup

4 = sangat baik

## Refleksi:

1. Guru dalam memberikan kesempatan mengenai pengalaman hanya pada beberapa siswa saja.
2. Guru dalam menjelaskan permasalahan kurang lengkap.
3. Guru tidak memperlihatkan video bermain peran
4. Guru memberikan arahan kepada siswa hanya di awal permainan saja, sehingga kelas nampak ramai dan masih banyak siswa yang mengganggu jalannya latihan bermain peran.
5. Guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview latihan bermain peran dari awal permainan hingga permainan tersebut berakhir.
6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pengalamannya hanya kepada beberapa siswa saja.
7. Masih banyak aspek yang belum terlaksana sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan oleh peneliti sebelumnya. Sehingga guru memerlukan beberapa pertemuan lagi untuk mencapai hasil yang maksimal dan sehingga peneliti dapat menjalankan aspek-aspek yang telah ditentukan.
8. Aspek yang belum tercapai di nomor butir: 1, 2, 7, 9, 11 dan 12.
9. Guru tidak tegas dalam memberikan arahan/sanksi teguran kepada siswa yang melanggar aturan permainan.
10. Guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview latihan bermain peran dari awal permainan hingga permainan tersebut berakhir.
11. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pengalamannya hanya kepada beberapa siswa saja

Jakarta, 18 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 1

Observer 2

Utami Dewi Kusumaningsih

Marianti

Observer 3

Antonius Padua Rahmat

## Lembar Observasi Guru Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Kamis, 18 Mei 2017

Siklus : I

Pertemuan : I

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Guru menjelaskan permasalahan dan menjelaskan metode bermain peran			√	
2	Guru memperlihatkan video bermain peran	√			
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Guru membimbing siswa dalam pembagian kelompok dengan mengumpulkan seluruh nama siswa dan dikocok, sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Guru membimbing siswa dalam menetapkan kelompok permainan				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran				√
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam permainan				√
7	Guru memberikan arahan tentang aturan permainan		√		
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan	√			
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan	√			
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang mengemukakan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran		√		
Jumlah skor		3	4	3	24
Jumlah skor total (R)		34			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran guru		$\frac{34}{48} \times 100\%$ = 70,83%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak baik

3 = baik

2 = cukup

4 = sangat baik

## Refleksi:

1. Guru dalam memberikan kesempatan mengenai pengalaman hanya pada beberapa siswa saja.
2. Guru dalam menjelaskan permasalahan kurang lengkap.
3. Guru tidak memperlihatkan video bermain peran.
4. Guru memberikan arahan kepada siswa hanya di awal permainan saja, sehingga kelas nampak ramai dan masih banyak siswa yang mengganggu jalannya latihan bermain peran dan guru tidak konsisten dalam memberikan sanksi teguran kepada siswa yang melanggar aturan permainan.
5. Guru tidak meminta siswa untuk memberikan komentar dan masukannya terhadap penampilan kelompok yang telah maju dari awal permainan hingga permainan tersebut berakhir.
6. Guru hanya meminta beberapa siswa untuk menyimpulkan dan mengemukakan pengalaman yang didapat. Sehingga masih banyak siswa yang terlihat pasif.
7. Masih banyak aspek yang belum terlaksana sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan oleh peneliti sebelumnya, sehingga guru memerlukan beberapa pertemuan lagi untuk mencapai hasil yang maksimal, sehingga peneliti dapat menjalankan aspek-aspek yang telah ditentukan.
8. Aspek yang belum tercapai di nomor butir: 2,7, 9, 11 dan 12.
9. Guru tidak meminta siswa untuk memberikan komentar dan masukannya terhadap penampilan kelompok yang telah maju dari awal permainan hingga permainan tersebut berakhir.
10. Guru hanya meminta beberapa siswa untuk menyimpulkan dan mengemukakan pengalaman yang di dapat. Sehingga masih banayak siswa yang terlihat pasif.

Jakarta, 18 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 1

Utami Dewi Kusumaningsi



## Lembar Observasi Guru Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Kamis, 18 Mei 2017

Siklus : I

Pertemuan : I

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Guru menjelaskan permasalahan dan menjelaskan metode bermain peran			√	
2	Guru memperlihatkan video bermain peran	√			
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Guru membimbing siswa dalam pembagian kelompok dengan mengumpulkan seluruh nama siswa dan dikocok, sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Guru membimbing siswa dalam menetapkan kelompok permainan				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran				√
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam permainan				√
7	Guru memberikan arahan tentang aturan permainan		√		
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan	√			
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan	√			
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang mengemukakan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran		√		
Jumlah skor		3	4	3	24
Jumlah skor total (R)		34			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran guru		$\frac{34}{48} \times 100\%$ = 70,83%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak baik

3 = baik

2 = cukup

4 = sangat baik

## Refleksi:

1. Guru dalam memberikan kesempatan mengenai pengalaman hanya pada beberapa siswa saja.
2. Guru dalam menjelaskan permasalahan kurang lengkap.
3. Guru tidak memperlihatkan video bermain peran.
4. Guru memberikan arahan kepada siswa hanya di awal permainan saja, sehingga kelas nampak ramai dan masih banyak siswa yang mengganggu jalannya latihan bermain peran. Dan guru tidak konsisten dalam memberikan teguran/sanksi kepada siswa yang melanggar aturan permainan.
5. Guru tidak memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk memberikan komentar dan masukannya dari awal permainan hingga permainan tersebut berakhir.
6. Guru hanya meminta kepada beberapa siswa untuk menyimpulkan pembelajaran. sehingga sebagian besar siswa menjadi tidak aktif.
7. Masih banyak aspek yang belum terlaksana sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan oleh peneliti sebelumnya, sehingga guru memerlukan beberapa pertemuan lagi untuk mencapai hasil yang maksimal, sehingga peneliti dapat menjalankan aspek-aspek yang telah ditentukan.
8. Aspek yang belum tercapai di nomor butir: 2,7, 9, 11 dan 12.

Jakarta, 18 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 2

Marianti

## Lembar Observasi Guru Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Kamis, 18 Mei 2017

Siklus : I

Pertemuan : I

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Guru menjelaskan permasalahan dan menjelaskan metode bermain peran			√	
2	Guru memperlihatkan video bermain peran	√			
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Guru membimbing siswa dalam pembagian kelompok dengan mengumpulkan seluruh nama siswa dan dikocok, sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Guru membimbing siswa dalam menetapkan kelompok permainan				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran				√
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam permainan				√
7	Guru memberikan arahan tentang aturan permainan		√		
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan	√			
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan	√			
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang mengemukakan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran		√		
Jumlah skor		3	4	3	24
Jumlah skor total (R)		34			
Skor maksimal		40			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran guru		$\frac{34}{40} \times 100\%$ = 70,83%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak baik

3 = baik

2 = cukup

4 = sangat baik

## Refleksi:

1. Guru tidak memperlihatkan video bermain peran
2. Guru memberikan arahan kepada siswa tentang aturan permainan hanya diawal saja, sehingga masih banyak siswa yang membuat keributan dan guru kurang tegas dalam memberikan teguran kepada siswa untuk menjalankan atau melaksanakan sanksi yang telah dibuat oleh guru sebelumnya.
3. Guru dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pengalamannya di akhir pembelajaran hanya kepada beberapa siswa sehingga masih banyak siswa yang kurang aktif.
4. Beberapa aspek yang belum tercapai dengan maksimal yaitu nomor butir: 2, 7, 9, 11 dan 12 sehingga diperlukannya pertemuan lagi sebagai tindak lanjut agar mencapai hasil yang maksimal.
5. Guru tidak memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk memberikan komentar dan masukannya dari awal permainan hingga permainan tersebut berakhir.
6. Guru hanya meminta kepada beberapa siswa untuk menyimpulkan pembelajaran. sehingga sebagian besar siswa menjadi tidak aktif.

Jakarta, 18 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 3

Antonius Padua Rahmat

**Lampiran 5**

Lembar Observasi Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Kamis, 18 Mei 2017

Siklus : I (pertemuan I)

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Siswa mendengarkan masalah yang sedang dijelaskan oleh guru dan mendengarkan penjelasan tentang metode bermain peran			√	
2	Siswa memperhatikan video tentang bermain peran	√			
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Siswa menuliskan masing-masing nama di sebuah kertas lalu dikumpulkan ke dalam botol yang telah disediakan sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Siswa menanti urutan kelompok yang akan maju dengan tenang		√		
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Siswa terlibat dalam memberikan masukan dalam penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran			√	
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Siswa memberikan masukan tentang penampilan kelompok yang telah maju		√		
7	Siswa menghargai jalannya pemeranan dengan memperhatikan temannya yang sedang menampilkan cerita dengan sungguh-sungguh		√		
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Siswa antusias dalam permainan		√		
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju	√			
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Siswa melanjutkan pemeranan oleh kelompok berikutnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju	√			
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Siswa mampu mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan dan mampu mengemukakan ide barunya		√		
Jumlah skor		3	10	6	8
Jumlah skor total (R)		27			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran siswa		$\frac{27}{48} \times 100\%$ = 56,24%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak ada

3 = sebagian besar

2 = beberapa

4 = semua

## Refleksi:

1. Hanya beberapa siswa yang menghargai jalannya pemeranan
2. Hanya beberapa siswa yang menanti urutan kelompok maju dengan tenang.
3. Hanya beberapa siswa yang memperhatikan temannya yang sedang menampilkan pemeranan dengan sungguh-sungguh.
4. Hanya beberapa siswa yang mampu mengemukakan ide barunya.
5. Hanya beberapa siswa/ sebagian kecil siswa yang antusias dalam latihan bermain peran.
6. Siswa masih malu-malu-malu dan ekspresinya tidak sesuai.
7. Berdasarkan lembar pengamatan siswa nomor butir 2, 4, 6, 7, 8, 9, 11 dan 12

Jakarta, 18 Mei 2017

Observer 1

Observer 2

Utami Dewi Kusumaningsih

Marianti

Observer 3

Antonius Padua Rahmat

## Lembar Observasi Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Kamis, 18 Mei 2017

Siklus : I

Pertemuan : I

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Siswa mendengarkan masalah yang sedang dijelaskan oleh guru dan mendengarkan penjelasan tentang metode bermain peran			√	
2	Siswa memperhatikan video tentang bermain peran	√			
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Siswa menuliskan masing-masing nama di sebuah kertas lalu dikumpulkan ke dalam botol yang telah disediakan sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Siswa menanti urutan kelompok yang akan maju dengan tenang		√		
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Siswa terlibat dalam memberikan masukan dalam penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran			√	
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Siswa memberikan masukan tentang penampilan kelompok yang telah maju		√		
7	Siswa menghargai jalannya pemeranan dengan memperhatikan temannya yang sedang menampilkan cerita dengan sungguh-sungguh		√		
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Siswa antusias dalam permainan		√		
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju	√			
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Siswa melanjutkan pemeranan oleh kelompok berikutnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju	√			
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Siswa mampu mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan dan mampu mengemukakan ide barunya		√		
Jumlah skor		3	10	6	8
Jumlah skor total (R)		27			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran siswa		$\frac{27}{48} \times 100\%$ = 56,24%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak ada

3 = sebagian besar

2 = beberapa

4 = semua

Refleksi:

1. Hanya beberapa siswa yang menghargai jalannya pemeranan
2. Hanya beberapa siswa yang menanti urutan kelompok maju dengan tenang.
3. Hanya beberapa siswa yang memperhatikan temannya yang sedang menampilkan pemeranan dengan sungguh-sungguh.
4. Hanya beberapa siswa yang mampu mengemukakan ide barunya.
5. Hanya sebagian kecil siswa yang antusias dalam bermain peran.
6. Siswa masih malu-malu dalam latihan bermain peran sehingga suaranya tidak lantang dan tidak berekspresi sesuai dengan tokohnya masing-masing.

Jakarta, 18 Mei 2017

Observer 1

Utami Dewi Kusumaningsih



## Lembar Observasi Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Kamis, 18 Mei 2017

Siklus : I

Pertemuan : I

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Siswa mendengarkan masalah yang sedang dijelaskan oleh guru dan mendengarkan penjelasan tentang metode bermain peran			√	
2	Siswa memperhatikan video tentang bermain peran	√			
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Siswa menuliskan masing-masing nama di sebuah kertas lalu dikumpulkan ke dalam botol yang telah disediakan sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Siswa menanti urutan kelompok yang akan maju dengan tenang		√		
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Siswa terlibat dalam memberikan masukan dalam penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran			√	
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Siswa memberikan masukan tentang penampilan kelompok yang telah maju		√		
7	Siswa menghargai jalannya pemeranan dengan memperhatikan temannya yang sedang menampilkan cerita dengan sungguh-sungguh		√		
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Siswa antusias dalam permainan		√		
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju	√			
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Siswa melanjutkan pemeranan oleh kelompok berikutnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju	√			
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Siswa mampu mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan dan mampu mengemukakan ide barunya		√		
Jumlah skor		3	10	6	8
Jumlah skor total (R)		27			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran siswa		$\frac{27}{48} \times 100\%$ = 56,24%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak ada

3 = sebagian besar

2 = beberapa

4 = semua

Refleksi:

1. Sebagian besar siswa mendengarkan penjelasan yang dijelaskan oleh guru tetapi terlihat beberapa siswa yang masih sibuk sendiri sehingga tidak mendengarkan penjelasan guru dengan baik.
2. Suasana kelas nampak ramai saat kegiatan latihan bermain peran dan masih banyak siswa yang terlihat mengobrol dan bercanda sehingga mengganggu proses latihan bermain peran.
3. Hanya beberapa siswa yang mampu mengemukakan ide dan pendapatnya di akhir pembelajaran.
4. Masih banyak siswa yang terlihat tidak percaya diri dan malu-malu saat latihan bermain peran.
5. Sebagian besar siswa terlibat dalam memberikan masukan dalam penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran tetapi ada beberapa siswa (10 siswa) yang diam saja dan malu-malu ketika memberikan masukan tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran.
6. Dan masih banyak aspek indikator yang belum terlaksana dengan baik sehingga perlu tindak lanjut pada pertemuan selanjutnya.

Jakarta, 18 Mei 2017

Observer 2

Marianti

## Lembar Observasi Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Kamis, 18 Mei 2017

Siklus : I

Pertemuan : I

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Siswa mendengarkan masalah yang sedang dijelaskan oleh guru dan mendengarkan penjelasan tentang metode bermain peran			√	
2	Siswa memperhatikan video tentang bermain peran	√			
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Siswa menuliskan masing-masing nama di sebuah kertas lalu dikumpulkan ke dalam botol yang telah disediakan sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Siswa menanti urutan kelompok yang akan maju dengan tenang		√		
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Siswa terlibat dalam memberikan masukan dalam penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran			√	
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Siswa memberikan masukan tentang penampilan kelompok yang telah maju		√		
7	Siswa menghargai jalannya pemeranan dengan memperhatikan temannya yang sedang menampilkan cerita dengan sungguh-sungguh		√		
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Siswa antusias dalam permainan		√		
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju	√			
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Siswa melanjutkan pemeranan oleh kelompok berikutnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju	√			
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Siswa mampu mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan dan mampu mengemukakan ide barunya		√		
Jumlah skor		3	10	6	8
Jumlah skor total (R)		27			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran siswa		$\frac{27}{48} \times 100\%$ = 56,24%			

Keterangan: (lihat rubrik

1 = tidak ada

3 = sebagian besar

2 = beberapa

4 = semua

Refleksi:

1. Tidak semua siswa yaitu hanya 17 siswa yang mendengarkan penjelasan guru dengan baik
2. Suasana kelas nampak ramai, ketika latihan bermain peran berlangsung karena siswa sibuk menghafal naskah dramanya masing-masing dan ada sebagian anak yang mengobrol dan bercanda dengan temannya.
3. Hanya beberapa siswa yang terlihat antusias dalam bermain peran dikarenakan siswa masih malu-malu untuk latihan bermain peran.
4. Suara pemain pada saat latihan tidak lantang sehingga tidak terdengar oleh penonton.
5. Hanya beberapa siswa (10 siswa) yang terlihat mampu mengemukakan ide barunya
6. Lembar pengamatan tindakan siswa menunjukkan masih ada aspek indikator yang belum terlaksana dan belum tercapai dengan baik antara lain pada nomor: 2, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12
7. Dikarenakan pada siklus I pertemuan pertama ini masih terdapat kekurangan-kekurangan dalam penerapan metode bermain peran sehingga belum mencapai hasil yang diinginkan dengan baik, maka diperlukan pertemuan ke II sebagai tindak lanjut.

Jakarta, 18 Mei 2017

Observer 3

Antonius Padua Rahmat

**Lampiran 6**

Lembar Observasi Guru Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Jumat, 19 Mei 2017

Siklus : I (Pertemuan 2)

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Guru menjelaskan permasalahan dan menjelaskan metode bermain peran			√	
2	Guru memperlihatkan video bermain peran		√		
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Guru membimbing siswa dalam pembagian kelompok dengan mengumpulkan seluruh nama siswa dan dikocok, sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Guru membimbing siswa dalam menetapkan kelompok permainan				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran		√		
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam permainan				√
7	Guru memberikan arahan tentang aturan permainan		√		
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan			√	
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan			√	
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang mengemukakan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran		√		
Jumlah skor			8	9	20
Jumlah skor total (R)		37			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran guru		$\frac{37}{48} \times 100\%$ = 77,08%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak baik

3 = baik

2 = cukup

4 = sangat baik

## Refleksi:

1. Guru harus membuat aturan permainan yang lebih tegas lagi agar seluruh siswa tidak mengganggu pemeranan.
2. Guru dalam memperlihatkan contoh video tidak sambil dijelaskan.
3. Pada saat membimbing diskusi hanya menanyakan saja tanpa membantu siswa secara langsung.
4. Guru memberikan arahan kepada siswa hanya pada awal permainan saja dan suara guru kurang keras serta tegas, guru kurang konsisten terhadap aturan permainan yang telah dibuat sehingga masih banyak siswa yang tidak menghargai jalannya pemeranan.
5. Guru terkadang memberikan kesempatan pada siswa untuk memberikan komentar terhadap penampilan kelompok yang telah maju kadang tidak
6. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengemukakan pengalamannya hampir kepada seluruh siswa.
7. Aspek indikator yang belum tercapai pada: 2, 5, 7, 12

Jakarta, 19 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 1

Observer 2

Utami Dewi Kusumaningsih

Marianti

Observer 3

Antonius Padua Rahmat

## Lembar Observasi Guru Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Jumat, 19 Mei 2017

Siklus : I

Pertemuan : 2

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Guru menjelaskan permasalahan dan menjelaskan metode bermain peran			√	
2	Guru memperlihatkan video bermain peran		√		
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Guru membimbing siswa dalam pembagian kelompok dengan mengumpulkan seluruh nama siswa dan dikocok, sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Guru membimbing siswa dalam menetapkan kelompok permainan				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran		√		
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam permainan				√
7	Guru memberikan arahan tentang aturan permainan		√		
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan			√	
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan			√	
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang mengemukakan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran		√		
Jumlah skor			8	9	20
Jumlah skor total (R)		37			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran guru		$\frac{37}{48} \times 100\%$ = 77,08%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak baik

3 = baik

2 = cukup

4 = sangat baik

Refleksi:

1. Guru dalam memperlihatkan contoh video tidak sambil dijelaskan
2. Pada saat membimbing diskusi hanya menanyakan saja tanpa membantu siswa secara langsung.
3. Guru memberikan arahan kepada siswa hanya pada awal permainan saja dan suara guru kurang keras serta tegas, guru kurang konsisten terhadap aturan permainan yang telah dibuat sehingga masih banyak siswa yang tidak menghargai jalannya pemeranan.
4. Guru terkadang memberikan kesempatan pada siswa untuk mereview kelompok yang telah maju kadang tidak
5. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengemukakan pengalamannya hampir kepada seluruh siswa.
6. Aspek indikator yang belum tercapai pada: 2, 5, 7, 12

Jakarta, 19 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 1

Utami Dewi Kusumaningsih



## Lembar Observasi Guru Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Jumat, 19 Mei 2017

Siklus : I

Pertemuan : 2

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Guru menjelaskan permasalahan dan menjelaskan metode bermain peran			√	
2	Guru memperlihatkan video bermain peran		√		
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Guru membimbing siswa dalam pembagian kelompok dengan mengumpulkan seluruh nama siswa dan dikocok, sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Guru membimbing siswa dalam menetapkan kelompok permainan				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran		√		
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam permainan				√
7	Guru memberikan arahan tentang aturan permainan		√		
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan			√	
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan			√	
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang mengemukakan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran		√		
Jumlah skor			8	9	20
Jumlah skor total (R)		37			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran guru		$\frac{37}{48} \times 100\%$ = 77,08%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak baik

3 = baik

2 = cukup

4 = sangat baik

Refleksi:

1. Guru memberikan arahan kepada siswa hanya pada awal permainan saja dan suara guru kurang keras serta tegas, guru kurang konsisten terhadap aturan permainan yang telah dibuat sehingga masih banyak siswa yang tidak menghargai jalannya pemeranan.
2. Guru harus membuat aturan permainan yang lebih tegas lagi agar tidak ada siswa yang mengganggu jalannya pemeranan
3. Guru terkadang memberikan kesempatan pada siswa untuk memberikan komentar terhadap penampilan kelompok yang telah maju kadang tidak
4. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengemukakan pengalamannya hampir kepada seluruh siswa.
5. Aspek-aspek indikator yang belum tercapai dengan baik dan maksimal yaitu pada butir : 2, 5, 7, 12

Jakarta, 19 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 2

Marianti

## Lembar Observasi Guru Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Jumat, 19 Mei 2017

Siklus : I

Pertemuan : 2

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Guru menjelaskan permasalahan dan menjelaskan metode bermain peran			√	
2	Guru memperlihatkan video bermain peran		√		
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Guru membimbing siswa dalam pembagian kelompok dengan mengumpulkan seluruh nama siswa dan dikocok, sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Guru membimbing siswa dalam menetapkan kelompok permainan				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran		√		
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam permainan				√
7	Guru memberikan arahan tentang aturan permainan		√		
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan			√	
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan			√	
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang mengemukakan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran		√		
Jumlah skor			8	9	20
Jumlah skor total (R)		37			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran guru		$\frac{37}{48} \times 100\%$ = 77,08%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak baik

3 = baik

2 = cukup

4 = sangat baik

## Refleksi:

1. Guru pada saat menampilkan contoh video kepada seluruh siswa tidak sambil menjelaskannya.
2. Pada saat membimbing diskusi guru hanya menanyakan saja tanpa membantu seluruh siswa secara langsung untuk menyiapkan seluruhnya.
3. Guru memberikan arahan kepada siswa hanya pada awal permainan saja dan suara guru kurang keras serta tegas, guru kurang konsisten terhadap aturan permainan yang telah dibuat sehingga masih banyak siswa yang tidak menghargai jalannya pemeranan.
4. Guru terkadang memberikan kesempatan pada siswa untuk memberikan komentar terhadap penampilan kelompok yang telah maju kadang tidak sehingga masih ada siswa yang membuat keributan pada saat berlangsungnya pemeranan.
5. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengemukakan pengalamannya hanya kepada beberapa siswa.

Jakarta, 19 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 3

Antonius Padua Rahmat

**Lampiran 7**

Lembar Observasi Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Jumat, 19 Mei 2017

Siklus : 1 (pertemuan 2)

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Siswa mendengarkan masalah yang sedang dijelaskan oleh guru dan mendengarkan penjelasan tentang metode bermain peran				√
2	Siswa memperhatikan video tentang bermain peran		√		
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Siswa menuliskan masing-masing nama di sebuah kertas lalu dikumpulkan ke dalam botol yang telah disediakan sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Siswa menanti urutan kelompok yang akan maju dengan tenang			√	
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Siswa terlibat dalam memberikan masukan dalam penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran				√
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Siswa memberikan masukan tentang penampilan kelompok yang telah maju		√		
7	Siswa menghargai jalannya pemeranan dengan memperhatikan temannya yang sedang menampilkan cerita dengan sungguh-sungguh		√		
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Siswa antusias dalam permainan			√	
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju		√		
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Siswa melanjutkan pemeranan oleh kelompok berikutnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju		√		
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Siswa mampu mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan dan mampu mengemukakan ide barunya		√		
Jumlah skor			12	6	16
Jumlah skor total (R)		34			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran siswa		$\frac{34}{48} \times 100\%$ = 70,83%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak ada

3 = sebagian besar

2 = beberapa

4 = semua

## Refleksi:

1. Saat diberikan contoh video bermain peran hanya beberapa siswa yang memperhatikan contoh video bermain peran, dikarenakan siswa masih mengobrol dan bercanda dengan teman kelompoknya.
2. Sebagian siswa memperhatikan jalannya pemeranan namun terlihat beberapa siswa yang membuat keributan sehingga lapangan terlihat nampak ramai dan mengganggu proses jalannya bermain peran.
3. Siswa tidak percaya diri, saan memerankan perannya masing-masing. Terlihat siswa masih main-main.
4. Kosa kata yang digunakan pun masih monoton dan belum berkembang.
5. Hanya 2 kelompok yang menyiapkan peralatan dan kostum yang digunakan dalam bermain peran.
6. Saat diberikan kesempatan oleh guru untuk memberikan masukan terhadap penampilan kelompoknya yang telah maju siswa masih malu-malu dan belum berani untuk berbicara. Hanya sebagian kecil siswa yang berani berbicara.
7. Saat diberikan kesempatan oleh guru untuk menceritakan pengalaman yang telah diberikan guru siswa masih malu-malu. Hanya sebagian kecil siswa yang berani berbicara.
8. Gerak tubuh para pemain terlihat gugup sehingga pandangan matanya kadang tertuju kadang tidak tertuju kepada lawan bicaranya.
9. Masih banyak siswa yang kurang hafal dengan skenarionya masing-masing.
10. Nilai evaluasi siswa menunjukkan masih ada aspek indikator yang belum tercapai dengan baik antara lain: 2, 6, 7, 9, 11, dan 12 sehingga diperlukannya pertemuan selanjutnya untuk mencapai hasil yang diharapkan.

Jakarta, 19 Mei 2017

Mengetahui,

Obsrver 1

Observer2

Utami Dewi Kusumaningsih

Marianti

Observer 3

Antonius Padua Rahmat

## Lembar Observasi Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Jumat, 19 Mei 2017

Siklus : 1 (pertemuan 2)

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Siswa mendengarkan masalah yang sedang dijelaskan oleh guru dan mendengarkan penjelasan tentang metode bermain peran				√
2	Siswa memperhatikan video tentang bermain peran		√		
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Siswa menuliskan masing-masing nama di sebuah kertas lalu dikumpulkan ke dalam botol yang telah disediakan sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Siswa menanti urutan kelompok yang akan maju dengan tenang			√	
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Siswa terlibat dalam memberikan masukan dalam penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran				√
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Siswa memberikan masukan tentang penampilan kelompok yang telah maju		√		
7	Siswa menghargai jalannya pemeranan dengan memperhatikan temannya yang sedang menampilkan cerita dengan sungguh-sungguh		√		
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Siswa antusias dalam permainan			√	
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju		√		
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Siswa melanjutkan pemeranan oleh kelompok berikutnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju		√		
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Siswa mampu mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan dan mampu mengemukakan ide barunya		√		
Jumlah skor			12	6	16
Jumlah skor total (R)		34			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran siswa		$\frac{34}{48} \times 100\%$ = 70,83%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak ada

3 = sebagian besar

2 = beberapa

4 = semua

Refleksi:

Kelebihan:

1. Sebagian besar siswa antusias dalam bermain peran.
2. Sebagian besar siswa mendengarkan masalah yang sedang dijelaskan oleh guru dengan tenang.

Kekurangan:

1. Sebanyak 15 siswa yang belum mencapai aspek verbal dan nonverbal: kosa kata, kelancaran, penguasaan isi bahan materi, ekspresi, gerak tubuh, kontak mata dan intonasi.
2. Kurang percaya diri dalam beracting.
3. Kosa kata belum berkembang dan masih monoton dengan teks yang diberikan.
4. Suasana kelas nampak ramai (siswa mengobrol dan bercanda pada saat menyimak video)
5. Masih banyak siswa yang menertawakan temannya yang sedang maju.
6. Hanya sebagian kecil siswa yang berani memberikan masukan dan mengemukakan pengalaman di akhir pembelajaran
7. Masih banyak siswa yang kurang hafal isi teksnya masing-masing.

Jakarta, 19 Mei 2017

Mengetahui,  
Observer 1

Utami Dewi Kusumaningsih



## Lembar Observasi Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Jumat, 19 Mei 2017

Siklus : 1

Pertemuan : 2

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Siswa mendengarkan masalah yang sedang dijelaskan oleh guru dan mendengarkan penjelasan tentang metode bermain peran				√
2	Siswa memperhatikan video tentang bermain peran		√		
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Siswa menuliskan masing-masing nama di sebuah kertas lalu dikumpulkan ke dalam botol yang telah disediakan sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Siswa menanti urutan kelompok yang akan maju dengan tenang			√	
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Siswa terlibat dalam memberikan masukan dalam penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran				√
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Siswa memberikan masukan tentang penampilan kelompok yang telah maju		√		
7	Siswa menghargai jalannya pemeranan dengan memperhatikan temannya yang sedang menampilkan cerita dengan sungguh-sungguh		√		
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Siswa antusias dalam permainan			√	
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju		√		
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Siswa melanjutkan pemeranan oleh kelompok berikutnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju		√		
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Siswa mampu mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan dan mampu mengemukakan ide barunya		√		
Jumlah skor			12	6	16
Jumlah skor total (R)		34			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran siswa		$\frac{34}{48} \times 100\%$ = 70,83%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak ada

3 = sebagian besar

2 = beberapa

4 = semua

## Refleksi:

1. Pada saat diberikan kesempatan oleh guru untuk memperhatikan contoh video bermain peran hanya dua kelompok yang memperhatikan video bermain peran
2. Sebagian besar siswa menanti urutan kelompok maju dengan tenang, tetapi ada beberapa siswa yang mengganggu proses bermain peran.
3. Hanya 2 kelompok yang mampu dan mau memberikan masukannya terhadap penampilan kelompok yang telah maju.
4. Suasana lapangan pada saat bermain peran ramai dan terkadang guru kesulitan untuk mengkondisikan siswa, hal tersebut dikarenakan guru kadang tidak menjalankan aturan permainan kepada siswa yang membuat keributan sehingga siswa masih mengganggu proses bermain peran.
5. Sebagian besar siswa antusias dalam permainan, tetapi terlihat 15 siswa yang kurang bersemangat dalam memainkan perannya hal tersebut dikarenakan siswa masih malu-malu dan kurang isi naskah dramanya.
6. Saat diberikan kesempatan oleh guru untuk memberikan masukannya terhadap penampilan teman kelompoknya yang telah maju, siswa masih malu-malu hanya sebagian kecil siswa yang berani berbicara.
7. Saat diberikan kesempatan oleh guru untuk mengemukakan pendapatnya di akhir pembelajaran siswa masih malu-malu hanya sebagian kecil siswa yang berani berbicara.
8. Lembar pengamatan siswa menunjukkan masih ada indikator yang belum tercapai dengan baik anatar lain: 2, 6, 7, 9, 11, 12. Maka diperlukan pertemuan/ siklus selanjutnya untuk mencapai hasil yang maksimal.

Jakarta, 19 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 2

Marianti

## Lembar Observasi Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Jumat, 19 Mei 2017

Siklus : 1 (pertemuan 2)

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Siswa mendengarkan masalah yang sedang dijelaskan oleh guru dan mendengarkan penjelasan tentang metode bermain peran				√
2	Siswa memperhatikan video tentang bermain peran		√		
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Siswa menuliskan masing-masing nama di sebuah kertas lalu dikumpulkan ke dalam botol yang telah disediakan sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Siswa menanti urutan kelompok yang akan maju dengan tenang			√	
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Siswa terlibat dalam memberikan masukan dalam penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran				√
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Siswa memberikan masukan tentang penampilan kelompok yang telah maju		√		
7	Siswa menghargai jalannya pemeranan dengan memperhatikan temannya yang sedang menampilkan cerita dengan sungguh-sungguh		√		
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Siswa antusias dalam permainan			√	
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju		√		
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Siswa melanjutkan pemeranan oleh kelompok berikutnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju		√		
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Siswa mampu mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan dan mampu mengemukakan ide barunya		√		
Jumlah skor			12	6	16
Jumlah skor total (R)		34			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran siswa		$\frac{34}{48} \times 100\%$ = 70,83%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak ada

3 = sebagian besar

2 = beberapa

4 = semua

## Refleksi:

1. Saat diberikan contoh video bermain peran hanya beberapa siswa yang memperhatikan contoh video bermain peran, dikarenakan siswa masih mengobrol dan bercanda dengan teman kelompoknya.
2. Sebagian siswa memperhatikan jalannya pemeranan namun terlihat beberapa siswa yang membuat keributan sehingga lapangan terlihat nampak ramai dan mengganggu proses jalannya bermain peran.
3. Siswa tidak percaya diri, saat memerankan perannya masing-masing
4. Siswa terlihat main-main ketika bermain peran
5. Saat diberikan kesempatan oleh guru untuk memberikan masukan terhadap penampilan kelompoknya yang telah maju siswa masih malu-malu dan belum berani untuk berbicara. Hanya sebagian kecilsiswa yang berani berbicara.
6. Saat diberikan kesempatan oleh guru untuk menceritakan pengalaman yang telah diberikan guru siswa masih malu-malu. Hanya sebagian kecil siswa yang berani berbicara.
7. Nilai evaluasi siswa menunjukkan masih ada aspek indikator yang belum tercapai dengan baik antara lain: 2, 6, 7, 9, 11, 12 sehingga diperlukannya pertemuan selanjutnya untuk mencapai hasil yang diharapkan peneliti.

Jakarta, 19 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 3

Antonius Padua Rahmat

**Lampiran 8**

Lembar Observasi Guru Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Senin, 22 Mei 2017

Siklus : II

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Guru menjelaskan permasalahan dan menjelaskan metode bermain peran				√
2	Guru memperlihatkan video bermain peran			√	
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Guru membimbing siswa dalam pembagian kelompok dengan mengumpulkan seluruh nama siswa dan dikocok, sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Guru membimbing siswa dalam menetapkan kelompok permainan				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran			√	
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam permainan			√	
7	Guru memberikan arahan tentang aturan permainan			√	
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan				√
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan				√
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang mengemukakan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran			√	
Jumlah skor				15	24
Jumlah skor total (R)		43			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran guru		$\frac{43}{48} \times 100\%$ $= 89,58\%$			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak baik

3 = baik

2 = cukup

4 = sangat baik

Refleksi:

Kelebihan:

1. Siswa merasa senang dalam memainkan peran
2. Keterampilan berkomunikasi siswa baik secara verbal dan nonverbal sudah lebih baik dari pertemuan sebelumnya.
3. Sebagian besar siswa berani menyimpulkan pembelajaran serta dapat memberikan komentar terhadap penampilan teman kelompoknya yang telah maju. Namun masih ada sebagian kecil siswa yang kurang berani untuk memberikan komentar terhadap penampilan teman kelompoknya dan kurang berani untuk menyimpulkan pembelajaran.
4. Siswa berlomba-lomba untuk menjadi kelompok yang terbaik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif.

Kekurangan:

1. Guru dalam memperlihatkan video bermain peran seharusnya menjelaskan video bermain peran secara keseluruhan agar siswa benar-benar mendalami pemerannya.
2. Guru dalam membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran hanya sebagian saja.
3. Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam pemeranan tetapi tidak secara keseluruhan.
4. Guru memberikan arahan aturan permainan kepada siswa kadang tidak, sehingga masih ada beberapa siswa yang membuat keributan dan mengganggu proses jalannya pemeranan.
5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pengalamannya hampir kepada seluruh siswa. Namun terlihat masih ada beberapa siswa yang tidak mengemukakan pengalamannya.

Jakarta, 22 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 2

Observer 1

Utami Dewi Kusumaningsih

Marianti

Observer 3

Antonius Padua Rahmat

## Lembar Observasi Guru Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Senin, 22 Mei 2017

Siklus : II

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Guru menjelaskan permasalahan dan menjelaskan metode bermain peran				√
2	Guru memperlihatkan video bermain peran			√	
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Guru membimbing siswa dalam pembagian kelompok dengan mengumpulkan seluruh nama siswa dan dikocok, sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Guru membimbing siswa dalam menetapkan kelompok permainan				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran			√	
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam permainan			√	
7	Guru memberikan arahan tentang aturan permainan			√	
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan				√
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan				√
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang mengemukakan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran			√	
Jumlah skor				15	24
Jumlah skor total (R)		43			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran guru		$\frac{43}{48} \times 100\%$ = 89,58%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak baik

3 = baik

2 = cukup

4 = sangat baik



Refleksi:

1. Guru dalam memperlihatkan contoh video bermain peran kepada seluruh siswa seharusnya guru menjelaskan video bermain peran secara keseluruhan agar siswa benar-benar mendalami aktingnya masing-masing dengan baik.
2. Guru dalam membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran hanya sebagian saja tidak secara keseluruhan membantu dan membimbing siswa.
3. Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam pemeranan tetapi tidak secara keseluruhan.
4. Guru memberikan arahan aturan permainan kepada siswa kadang tidak, sehingga masih ada beberapa siswa yang membuat keributan dan mengganggu proses jalannya pemeranan. Guru seharusnya mengingatkan kepada seluruh kelompok tentang aturan permainan sehingga tidak ada lagi siswa yang melanggar aturan permainan
5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pengalamannya hampir kepada seluruh siswa. Namun terlihat masih ada beberapa siswa yang belum berani megemukakan pengalaman yang ia dapat.

Jakarta, 22 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 1

Utami Dewi Kusumaningsih

## Lembar Observasi Guru Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Senin, 22 Mei 2017

Siklus : II

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Guru menjelaskan permasalahan dan menjelaskan metode bermain peran				√
2	Guru memperlihatkan video bermain peran			√	
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Guru membimbing siswa dalam pembagian kelompok dengan mengumpulkan seluruh nama siswa dan dikocok, sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Guru membimbing siswa dalam menetapkan kelompok permainan				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran			√	
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam permainan			√	
7	Guru memberikan arahan tentang aturan permainan			√	
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan				√
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan				√
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang mengemukakan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran			√	
Jumlah skor				15	24
Jumlah skor total (R)		43			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran guru		$\frac{43}{48} \times 100\%$ = 89,58%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak baik

3 = baik

2 = cukup

4 = sangat baik

Refleksi:

1. Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam pemeranan tetapi tidak secara keseluruhan.
2. Guru memberikan arahan aturan permainan kepada siswa kadang tidak, sehingga masih ada beberapa siswa yang membuat keributan dan mengganggu proses jalannya pemeranan.
3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pengalamannya hampir kepada seluruh siswa. Namun terlihat sebagian kecil siswa ada yang tidak berani megemukakan pengalamannya.

Jakarta, 22 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 2

Marianti

## Lembar Observasi Guru Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Senin, 22 Mei 2017

Siklus : II

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Guru menjelaskan permasalahan dan menjelaskan metode bermain peran				√
2	Guru memperlihatkan video bermain peran			√	
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Guru membimbing siswa dalam pembagian kelompok dengan mengumpulkan seluruh nama siswa dan dikocok, sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Guru membimbing siswa dalam menetapkan kelompok permainan				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran			√	
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam permainan			√	
7	Guru memberikan arahan tentang aturan permainan			√	
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan				√
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan				√
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang mengemukakan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran			√	
Jumlah skor				15	24
Jumlah skor total (R)		43			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran guru		$\frac{43}{48} \times 100\%$ = 89,58%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak baik

3 = baik

2 = cukup

4 = sangat baik

Refleksi:

1. Guru dalam membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran hanya sebagian saja tidak secara keseluruhan membantu dan membimbing siswa.
2. Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam pemeranan tetapi tidak secara keseluruhan.
3. Guru memberikan arahan aturan permainan kepada siswa kadang tidak, sehingga masih ada beberapa siswa yang membuat keributan dan mengganggu proses jalannya pemeranan.
4. Guru harus benar-benar tegas terhadap seluruh siswa agar seluruh siswa pada pertemuan selanjutnya benar-benar bisa menghargai jalannya pemeranan.
5. Guru harus benar-benar bisa lebih memotivasi siswa agar seluruh siswa berani mengeluarkan ide dan pendapatnya.

Jakarta, 22 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 3

Antonius Padua Rahmat

**Lampiran 9**

Lembar Observasi Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Senin, 22 Mei 2017

Siklus : II

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Siswa mendengarkan masalah yang sedang dijelaskan oleh guru dan mendengarkan penjelasan tentang metode bermain peran				√
2	Siswa memperhatikan video tentang bermain peran			√	
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Siswa menuliskan masing-masing nama di sebuah kertas lalu dikumpulkan ke dalam botol yang telah disediakan sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Siswa menanti urutan kelompok yang akan maju dengan tenang			√	
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Siswa terlibat dalam memberikan masukan dalam penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran			√	
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Siswa memberikan masukan tentang penampilan kelompok yang telah maju			√	
7	Siswa menghargai jalannya pemeranan dengan memperhatikan temannya yang sedang menampilkan cerita dengan sungguh-sungguh			√	
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Siswa antusias dalam permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju			√	
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Siswa melanjutkan pemeranan oleh kelompok berikutnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju			√	
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Siswa mampu mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan dan mampu mengemukakan ide barunya			√	
Jumlah skor				24	16
Jumlah skor total (R)		40			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran siswa		$\frac{40}{48} \times 100\%$ $= 83,33\%$			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak ada

3 = sebagian besar

2 = beberapa

4 = semua

Refleksi:

Kekurangan:

1. Ketika guru meminta siswa untuk memperhatikan contoh video tentang bermain peran sebagian siswa memperhatikan, namun terlihat beberapa siswa masih tidak memperhatikan video dengan mengobrol dan bercanda, oleh teman kelompoknya.
2. Siswa kadang-kadang lupa dengan isi bahan materi sehingga kadang-kadang memiliki hambatan dalam berkomunikasi.
3. Siswa dalam memainkan perannya kurang percaya diri dan masih malu-malu.
4. Terdapat sebagian kecil siswa yang kurang serius dalam bermain peran.
5. Siswa terkadang bisa dan terkadang tidak bisa mengatur intonasi dalam bicara.
6. Suasana kelas saat kegiatan bermain peran masih nampak ramai. Guru harus mengeluarkan suara yang lebih keras untuk mengkondisikan siswa kembali dan guru harus membuat aturan permainan yang lebih tegas agar siswa memperhatikan teman kelompoknya yang sedang maju.
7. Sebagian besar siswa berani memberikan masukan mengenai penampilan kelompok yang sudah maju, namun beberapa siswa masih kurang berani berpendapat untuk menyampaikan ide dan gagasannya.
8. Belum semua siswa mampu mengungkapkan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran dengan bermain peran

Kelebihan:

1. Siswa merasa senang dalam memainkan peran
2. Keterampilan berkomunikasi siswa baik secara verbal dan nonverbal sudah lebih baik lagi dari pertemuan sebelumnya.
3. Siswa mampu menyimpulkan pembelajaran serta dapat memberikan komentar dan masukannya dengan baik kepada kelompok yang telah menampilkan pemerannya.
4. Siswa berlomba-lomba untuk menjadi kelompok yang terbaik sehingga kelas menjadi aktif.

Jakarta, 22 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 2

Observer 1

Utami Dewi Kusumaningsih

Marianti

Observer 3

Antonius Padua Rahmat



## Lembar Observasi Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Senin, 22 Mei 2017

Siklus : II

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Siswa mendengarkan masalah yang sedang dijelaskan oleh guru dan mendengarkan penjelasan tentang metode bermain peran				√
2	Siswa memperhatikan video tentang bermain peran			√	
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Siswa menuliskan masing-masing nama di sebuah kertas lalu dikumpulkan ke dalam botol yang telah disediakan sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Siswa menanti urutan kelompok yang akan maju dengan tenang			√	
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Siswa terlibat dalam memberikan masukan dalam penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran			√	
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Siswa memberikan masukan tentang penampilan kelompok yang telah maju			√	
7	Siswa menghargai jalannya pemeranan dengan memperhatikan temannya yang sedang menampilkan cerita dengan sungguh-sungguh			√	
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Siswa antusias dalam permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju			√	
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Siswa melanjutkan pemeranan oleh kelompok berikutnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju			√	
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Siswa mampu mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan dan mampu mengemukakan ide barunya			√	
Jumlah skor				24	16
Jumlah skor total (R)		40			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran siswa		$\frac{40}{48} \times 100\%$ $= 83,33\%$			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak ada

3 = sebagian besar

2 = beberapa

4 = semua

Refleksi:

Kekurangan:

1. Ketika guru meminta siswa untuk memperhatikan video dengan tenang, sebagian siswa memerhatikannya, namun masih ada beberapa siswa masih tidak memerhatikannya dengan mengobrol dengan teman kelompoknya
2. Suasana kelas nampak ramai pada saat pelaksanaan bermain peran
3. Sebagian besar siswa berani memberikan masukan mengenai penampilan kelompok yang sudah maju. Namun beberapa siswa masih kurang berani berpendapat untuk menyampaikan idenya.
4. Belum semua siswa mampu mengungkapkan pengalaman yang di dapat di akhir pembelajaran
5. Siswa masih malu-malu dan kurang percaya diri dalam memainkan perannya
6. Siswa kadang-kadang lupa dengan isi bahan materinya masing-masing.

Kelebihan:

1. Siswa merasa sangat senang dalam memainkan perannya masing-masing
2. Kelas menjadi aktif dan penuh antusias
3. Sebagian besar siswa sudah berani untuk mengeluarkan ide dan pendapatnya
4. Keterampilan berkomunikasi siswa sudah terlihat lebih baik daripada peretemuan sebelum-sebelumnya.

Jakarta, 22 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 1

Utami Dewi Kusumaningsih

## Lembar Observasi Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Senin, 22 Mei 2017

Siklus : II

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Siswa mendengarkan masalah yang sedang dijelaskan oleh guru dan mendengarkan penjelasan tentang metode bermain peran				√
2	Siswa memperhatikan video tentang bermain peran			√	
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Siswa menuliskan masing-masing nama di sebuah kertas lalu dikumpulkan ke dalam botol yang telah disediakan sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Siswa menanti urutan kelompok yang akan maju dengan tenang			√	
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Siswa terlibat dalam memberikan masukan dalam penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran			√	
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Siswa memberikan masukan tentang penampilan kelompok yang telah maju			√	
7	Siswa menghargai jalannya pemeranan dengan memperhatikan temannya yang sedang menampilkan cerita dengan sungguh-sungguh			√	
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Siswa antusias dalam permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju			√	
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Siswa melanjutkan pemeranan oleh kelompok berikutnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju			√	
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Siswa mampu mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan dan mampu mengemukakan ide barunya			√	
Jumlah skor				24	16
Jumlah skor total (R)		40			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran siswa		$\frac{40}{48} \times 100\%$ $= 83,33\%$			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak ada

3 = sebagian besar

2 = beberapa

4 = semua

Refleksi:

Kekurangan:

1. Ketika guru meminta siswa untuk memperhatikan video dengan tenang, sebagian siswa memerhatikannya, namun masih ada beberapa siswa masih tidak memerhatikannya dengan mengobrol dengan teman kelompoknya
2. Suasana kelas saat kegiatan bermain peran masih nampak ramai. Guru harus mengeluarkan suara yang lebih keras untuk mengkondisikan siswa kembali dan guru harus membuat aturan permainan yang lebih tegas agar siswa memperhatikan teman kelompoknya yang sedang maju.
3. Sebagian besar siswa berani memberikan masukan mengenai penampilan kelompok yang sudah maju. Namun beberapa siswa masih kurang berani berpendapat untuk menyampaikan ide atau gagasannya.
4. Belum semua siswa mampu mengungkapkan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran dengan bermain peran.

Jakarta, 22 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 2

Marianti

## Lembar Observasi Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Senin, 22 Mei 2017

Siklus : II

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Siswa mendengarkan masalah yang sedang dijelaskan oleh guru dan mendengarkan penjelasan tentang metode bermain peran				√
2	Siswa memperhatikan video tentang bermain peran			√	
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Siswa menuliskan masing-masing nama di sebuah kertas lalu dikumpulkan ke dalam botol yang telah disediakan sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Siswa menanti urutan kelompok yang akan maju dengan tenang			√	
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Siswa terlibat dalam memberikan masukan dalam penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran			√	
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Siswa memberikan masukan tentang penampilan kelompok yang telah maju			√	
7	Siswa menghargai jalannya pemeranan dengan memperhatikan temannya yang sedang menampilkan cerita dengan sungguh-sungguh			√	
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Siswa antusias dalam permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju			√	
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Siswa melanjutkan pemeranan oleh kelompok berikutnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju			√	
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Siswa mampu mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan dan mampu mengemukakan ide barunya			√	
Jumlah skor				24	16
Jumlah skor total (R)		40			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran siswa		$\frac{40}{48} \times 100\%$ = 83,33%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak ada

3 = sebagian besar

2 = beberapa

4 = semua

Refleksi:

1. Ketika guru meminta siswa untuk memperhatikan video bermain peran sebagian siswa memperhatikannya dengan tenang. Namun terlihat beberapa siswa (dua kelompok) masih tidak memperhatikan video tetapi malah mengobrol, bercanda dengan teman kelompoknya.
2. Suasana kelas saat bermain peran nampak ramai. Guru harus mengeluarkan suara yang keras dan tegas agar siswa tertib kembali.
3. Guru harus membuat aturan permainan yang lebih tegas lagi dan menjalankan aturan permainan dengan konsisten agar siswa tidak lagi membuat keributan dan mengganggu jalannya pemeranan.
4. Sebagian siswa berani memberikan masukan terhadap penampilan kelompok yang telah maju. Tetapi ada beberapa siswa yaitu dua kelompok masih malu-malu dan kurang berani dalam berpendapat.
5. Belum semua siswa mampu mengungkapkan pengalaman yang di dapat di akhir pembelajaran.

Jakarta, 22 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 3

Antonius Padua Rahmat

**Lampiran 10**

Lembar Observasi Guru Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Selasa, 23 Mei 2017

Siklus : III

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Guru menjelaskan permasalahan dan menjelaskan metode bermain peran				√
2	Guru memperlihatkan video bermain peran				√
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Guru membimbing siswa dalam pembagian kelompok dengan mengumpulkan seluruh nama siswa dan dikocok, sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Guru membimbing siswa dalam menetapkan kelompok permainan				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran				√
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam permainan				√
7	Guru memberikan arahan tentang aturan permainan				√
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan				√
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan				√
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang mengemukakan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran			√	
Jumlah skor				3	44
Jumlah skor total (R)		47			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran guru		$\frac{47}{48} \times 100\%$ $= 97,91\%$			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak baik

3 = baik

2 = cukup

4 = sangat baik

**Refleksi:**

Berdasarkan hasil evaluasi akhir siklus III data tersebut menunjukkan bahwa hasil tindakan siswa telah mencapai target yang diharapkan peneliti, oleh karena itu peneliti menghentikan tindakan karena target telah tercapai.

**Kelebihan:**

1. Guru sudah bisa tegas dan bisa mengkondisikan kelas dengan baik
2. Guru sudah bisa melibatkan seluruh siswa secara langsung dalam kegiatan bermain peran.
3. Guru bisa membuat kelas menjadi aktif dan penuh antusias.

Jakarta, 23 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 1

Observer 2

Utami Dewi Kusumaningsih

Marianti

Observer 3

Antonius Padua Rahmat



## Lembar Observasi Guru Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Selasa, 23 Mei 2017

Siklus : III

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Guru menjelaskan permasalahan dan menjelaskan metode bermain peran				√
2	Guru memperlihatkan video bermain peran				√
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Guru membimbing siswa dalam pembagian kelompok dengan mengumpulkan seluruh nama siswa dan dikocok, sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Guru membimbing siswa dalam menetapkan kelompok permainan				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran				√
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam permainan				√
7	Guru memberikan arahan tentang aturan permainan				√
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan				√
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan				√
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang mengemukakan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran			√	
Jumlah skor				3	44
Jumlah skor total (R)		47			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran guru		$\frac{47}{48} \times 100\%$ = 97,91%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak baik

3 = baik

2 = cukup

4 = sangat baik

Refleksi:

Berdasarkan hasil yang di dapat pada siklus III ini hasil tindakan guru sudah mencapai hasil yang sangat maksimal. Seperti guru sudah bisa membuat seluruh siswa aktif dalam pembelajaran dan guru dapat mengkondisikan kelas serta guru sudah bisa konsisten dan tegas dalam memberikan teguran/ sanksi dalam permainan.

Jakarta, 23 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 1

Utami Dewi Kusumaningsih

## Lembar Observasi Guru Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Selasa, 23 Mei 2017

Siklus : III

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Guru menjelaskan permasalahan dan menjelaskan metode bermain peran				√
2	Guru memperlihatkan video bermain peran				√
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Guru membimbing siswa dalam pembagian kelompok dengan mengumpulkan seluruh nama siswa dan dikocok, sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Guru membimbing siswa dalam menetapkan kelompok permainan				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran				√
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam permainan				√
7	Guru memberikan arahan tentang aturan permainan				√
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan				√
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan				√
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang mengemukakan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran			√	
Jumlah skor				3	44
Jumlah skor total (R)		47			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran guru		$\frac{47}{48} \times 100\%$ = 97,91%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak baik

3 = baik

2 = cukup

4 = sangat baik

Refleksi:

1. Guru dalam pembelajaran telah melaksanakan aspek-aspek indikator pembelajaran dengan seluruhnya dan sudah mencapai hasil yang diharapkan oleh peneliti sebelumnya.
2. Guru sudah bisa membuat seluruh siswa aktif dalam pembelajaran.
3. Guru bisa membuat kelas menjadi aktif, tenang dan tertib.
4. Guru bisa melibatkan seluruh siswa untuk aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

Jakarta, 23 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 2

Marianti

## Lembar Observasi Guru Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Selasa, 23 Mei 2017

Siklus : III

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Guru menjelaskan permasalahan dan menjelaskan metode bermain peran				√
2	Guru memperlihatkan video bermain peran				√
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Guru membimbing siswa dalam pembagian kelompok dengan mengumpulkan seluruh nama siswa dan dikocok, sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Guru membimbing siswa dalam menetapkan kelompok permainan				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi tentang penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran				√
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Guru memutuskan apa saja yang akan dibahas dalam permainan				√
7	Guru memberikan arahan tentang aturan permainan				√
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan				√
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Guru meminta siswa melanjutkan permainan oleh kelompok selanjutnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview pemeranan				√
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang mengemukakan pengalaman yang di dapat setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran			√	
Jumlah skor				3	44
Jumlah skor total (R)		47			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran guru		$\frac{47}{48} \times 100\%$ = 97,91%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak baik

3 = baik

2 = cukup

4 = sangat baik

Refleksi:

Guru sudah lebih baik dari pertemuan sebelumnya dan pada siklus III ini sudah mencapai hasil yang baik dan maksimal, maka dari itu peneliti menghentikan tindakan pada siklus III ini.

Jakarta, 23 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 3

Antonius Padua Rahmat

**Lampiran 11**

Lembar Observasi Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Selasa, 23 Mei 2017

Siklus : III

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Siswa mendengarkan masalah yang sedang dijelaskan oleh guru dan mendengarkan penjelasan tentang metode bermain peran				√
2	Siswa memperhatikan video tentang bermain peran				√
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Siswa menuliskan masing-masing nama di sebuah kertas lalu dikumpulkan ke dalam botol yang telah disediakan sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Siswa menanti urutan kelompok yang akan maju dengan tenang				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Siswa terlibat dalam memberikan masukan dalam penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran				√
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Siswa memberikan masukan tentang penampilan kelompok yang telah maju				√
7	Siswa menghargai jalannya pemeranan dengan memperhatikan temannya yang sedang menampilkan cerita dengan sungguh-sungguh				√
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Siswa antusias dalam permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju				√
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Siswa melanjutkan pemeranan oleh kelompok berikutnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju			√	
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Siswa mampu mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan dan mampu mengemukakan ide barunya			√	
Jumlah skor				6	40
Jumlah skor total (R)		46			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran siswa		$\frac{46}{48} \times 100\%$ $= 95,83\%$			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak ada

3 = sebagian besar

2 = beberapa

4 = semua

**Refleksi:**

Berdasarkan hasil evaluasi akhir siklus III data tersebut menunjukkan bahwa hasil tindakan siswa telah mencapai target yang ditentukan oleh peneliti. Oleh sebab itu, peneliti menghentikan tindakan karena target telah tercapai.

**Kelebihan:**

Siswa sudah terlibat dalam pembelajaran dengan terburu, melaksanakan kegiatan bermain peran dengan sungguh-sungguh dan tertib, sebagian besar siswa dapat menyimpulkan pembelajaran dengan benar, seluruh siswa bisa menghargai seluruh temannya yang sedang menampilkan perannya dan keterampilan berkomunikasi siswa baik secara verbal dan nonverbal sudah sangat lebih baik. Siswa menjadi lebih kreatif dan ekspresif.

Jakarta, 23 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 1

Observer 2

Utami Dewi Kusumaningsih

Marianti

Observer 3

Antonius Padua Rahmat



## Lembar Observasi Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Selasa, 23 Mei 2017

Siklus : III

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Siswa mendengarkan masalah yang sedang dijelaskan oleh guru dan mendengarkan penjelasan tentang metode bermain peran				√
2	Siswa memperhatikan video tentang bermain peran				√
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Siswa menuliskan masing-masing nama di sebuah kertas lalu dikumpulkan ke dalam botol yang telah disediakan sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Siswa menanti urutan kelompok yang akan maju dengan tenang				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Siswa terlibat dalam memberikan masukan dalam penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran				√
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Siswa memberikan masukan tentang penampilan kelompok yang telah maju				√
7	Siswa menghargai jalannya pemeranan dengan memperhatikan temannya yang sedang menampilkan cerita dengan sungguh-sungguh				√
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Siswa antusias dalam permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju				√
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Siswa melanjutkan pemeranan oleh kelompok berikutnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju			√	
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Siswa mampu mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan dan mampu mengemukakan ide barunya			√	
Jumlah skor				6	40
Jumlah skor total (R)		46			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran siswa		$\frac{46}{48} \times 100\%$ $= 95,83\%$			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak ada

3 = sebagian besar

2 = beberapa

4 = semua

Refleksi:

Berdasarkan lembar pengamatan tindakan siswa akhir siklus III menunjukkan bahwa hasil tindakan siswa telah mencapai target oleh peneliti. Oleh sebab itu, peneliti menghentikan tindakan karena target telah tercapai.

Jakarta, 23 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 1

Utami Dewi Kusumaningsih

Lembar Observasi Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Selasa, 23 Mei 2017

Siklus : III

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Siswa mendengarkan masalah yang sedang dijelaskan oleh guru dan mendengarkan penjelasan tentang metode bermain peran				√
2	Siswa memperhatikan video tentang bermain peran				√
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Siswa menuliskan masing-masing nama di sebuah kertas lalu dikumpulkan ke dalam botol yang telah disediakan sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Siswa menanti urutan kelompok yang akan maju dengan tenang				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Siswa terlibat dalam memberikan masukan dalam penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran				√
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Siswa memberikan masukan tentang penampilan kelompok yang telah maju				√
7	Siswa menghargai jalannya pemeranan dengan memperhatikan temannya yang sedang menampilkan cerita dengan sungguh-sungguh				√
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Siswa antusias dalam permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju				√
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Siswa melanjutkan pemeranan oleh kelompok berikutnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju			√	Type
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Siswa mampu mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan dan mampu mengemukakan ide barunya			√	
Jumlah skor				6	40
Jumlah skor total (R)		46			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran siswa		$\frac{46}{48} \times 100\% = 95,83\%$			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak ada

3 = sebagian besar

2 = beberapa

4 = semua

**Refleksi:**

Berdasarkan hasil pengamatan tindakan siswa, sudah mencapai hasil yang sangat maksimal. Selain itu, siswa dalam pembelajaran sudah bisa mengkondisikan dirinya sendiri dan bisa menghargai ketika temannya yang lain sedang bermain peran. Dan ketika bermain peran siswa sudah menyiapkan seluruhnya dengan baik dan bermain peran dengan sungguh-sungguh. Selain itu keterampilan berkomunikasi siswa mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya

Jakarta, 23 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 2

Marianti

## Lembar Observasi Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A

Tanggal/Hari : Selasa, 23 Mei 2017

Siklus : III

Berilah tanda (√) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No.	Aspek yang dinilai/indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pemanasan suasana kelompok</b>				
1	Siswa mendengarkan masalah yang sedang dijelaskan oleh guru dan mendengarkan penjelasan tentang metode bermain peran				√
2	Siswa memperhatikan video tentang bermain peran				√
<b>II</b>	<b>Seleksi Pemain</b>				
3	Siswa menuliskan masing-masing nama di sebuah kertas lalu dikumpulkan ke dalam botol yang telah disediakan sehingga terbentuk 6 kelompok				√
4	Siswa menanti urutan kelompok yang akan maju dengan tenang				√
<b>III</b>	<b>Pengaturan Tempat Pemeranan</b>				
5	Siswa terlibat dalam memberikan masukan dalam penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran				√
<b>IV</b>	<b>Persiapan Siswa Sebagai Pengamat</b>				
6	Siswa memberikan masukan tentang penampilan kelompok yang telah maju				√
7	Siswa menghargai jalannya pemeranan dengan memperhatikan temannya yang sedang menampilkan cerita dengan sungguh-sungguh				√
<b>V</b>	<b>Pemeranan</b>				
8	Siswa antusias dalam permainan				√
<b>VI</b>	<b>Diskusi dan Evaluasi</b>				
9	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju				√
<b>VII</b>	<b>Pemeranan Kembali</b>				
10	Siswa melanjutkan pemeranan oleh kelompok berikutnya				√
<b>VIII</b>	<b>Melakukan Diskusi dan Evaluasi</b>				
11	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan pemeranan yang telah maju			√	
<b>IX</b>	<b>Melakukan sharing dan Pengalaman</b>				
12	Siswa mampu mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan dan mampu mengemukakan ide barunya			√	
Jumlah skor				6	40
Jumlah skor total (R)		46			
Skor maksimal		48			
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran siswa		$\frac{46}{48} \times 100\%$ = 95,83%			

Keterangan: (lihat rubrik)

1 = tidak ada

3 = sebagian besar

2 = beberapa

4 = semua

## Refleksi:

1. Seluruh siswa aktif dan berani dalam memberikan komentar terhadap penampilan temannya yang lain.
2. Siswa sudah serius dan tampak percaya diri dalam memainkan perannya masing-masing.
3. Kelas menjadi sangat aktif.
4. Siswa menjadi kreatif dan lebih ekspresif.
5. Dalam komunikasi siswa sudah sangat lebih baik dari pertemuan sebelumnya.

Jakarta, 23 Mei 2017

Mengetahui,

Observer 3

Antonius Padua Rahmat

**Lampiran 12****CATATAN LAPANGAN**

Hari/Tanggal : Kamis, 18 Mei 2017

Siklus : I

Pertemuan : I

1. Saat diberikan kesempatan guru untuk latihan bermain peran di depan kelas dengan membawa naskah dramanya, siswa masih malu-malu. Hanya sebagian kecil siswa yang antusias dalam latihan bermain peran.
2. Pada saat guru meminta kelompok yang tidak maju untuk memperhatikan teman kelompoknya yang sedang latihan di depan kelas, hanya sebagian kecil siswa yang menghargai jalannya latihan pemeranan. Dikarenakan sebagian siswa sibuk menghafal naskah yang mereka akan bawakan dan sebagian bercanda dan mengobrol dengan temannya.
3. Saat diberikan kesempatan oleh guru untuk menyimpulkan pembelajaran, siswa masih malu-malu. Hanya sebagian kecil siswa yang berani berbicara.
4. Guru dalam memberikan kesempatan mengenai pengalaman yang didapat setelah latihan bermain peran hanya pada beberapa siswa saja, sehingga masih banyak siswa yang hanya diam saja dan kurang aktif dalam mengemukakan ide dan pendapatnya.
5. Guru dalam menjalankan aturan permainan terhadap siswa yang melanggar aturan permainan tidak tegas dan konsisten. Sehingga masih banyak siswa yang mengganggu jalannya latihan pemeranan.
6. Guru tidak memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk memberikan komentar dan masukannya terhadap penampilan kelompok yang telah maju, sehingga masing-masing kelompok tidak dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan yang ada pada dirinya masing-masing ataupun kelompoknya masing-masing.
7. Suara pemain terlalu kecil pada saat membawakan isi dari naskah drama, sehingga penonton tidak dapat mendengar suara para pemain.
8. Siswa masih malu-malu saat berakting sehingga ekspresinya tidak sesuai dengan peranan tokohnya masing-masing.
9. Gerak tubuh dan kontak mata siswa pun masih terlihat gugup.
10. Dikarenakan pada siklus I pertemuan I ini masih terdapat kekurangan-kekurangan dalam penerapan metode bermain peran melalui hasil lembar pengamatan tindakan guru dan siswa masih belum

mencapai hasil yang maksimal, maka diperlukan pertemuan ke 2 sebagai tindak lanjut. Hal-hal yang masih kurang maksimal pada lembar pengamatan guru ada dibutir nomor: 2, 7, 9, 11, 12. Sedangkan hal-hal yang masih kurang pada lembar pengamatan siswa ada dibutir nomor: 2, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12.



**Lampiran 13****CATATAN LAPANGAN**

Hari/Tanggal : Jumat, 19 Mei 2017

Siklus : I

Pertemuan : II

**Kelebihan:**

1. Sebagian besar siswa antusias dalam bermain peran. Walaupun sebagian kecil siswa kurang bersemangat dalam memainkan perannya. Hal tersebut dikarenakan siswa masih malu-malu dan kurang percaya diri dalam memainkan perannya. Selain itu karena, siswa masih kurang menghafal isi naskah drama yang akan mereka bawakan.
2. Siswa mendengarkan penjelasan yang sedang dijelaskan oleh guru dengan tenang.
3. Siswa terlihat aktif memberikan masukan dalam penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran.

**Kekurangan:**

1. Pada saat diberikan kesempatan oleh guru untuk memperhatikan contoh video bermain peran yang telah disajikan oleh guru, hanya 2 kelompok yang memperhatikan video bermain peran.
2. Kelas dan lapangan nampak ramai. Sebagian besar siswa dapat menghargai proses pembelajaran dengan tenang. Namun sebagian kecil siswa masih membuat keributan dan tidak bisa menghargai proses pembelajaran dengan tenang. Dengan berlari-larian di lapangan, menertawakan temannya yang sedang tampil, dan mengobrol dengan teman kelompoknya.
3. Saat diberikan kesempatan oleh guru untuk memberikan masukannya terhadap penampilan kelompok yang telah maju hanya 2 kelompok atau sebagian kecil siswa yang berani berbicara.
4. Saat diberikan kesempatan oleh guru untuk menyimpulkan pembelajaran siswa masih malu-malu dan kurang berani untuk berbicara. Hanya sebagian kecil siswa yang berani berbicara.
5. Guru dalam memperlihatkan contoh video bermain peran tidak sambil dijelaskan. Sehingga siswa masih mengobrol dan bercanda pada saat menyimak video yang sedang ditampilkan.
6. Pada saat membimbing diskusi guru tidak membantu siswa secara langsung tetapi guru hanya menanyakan saja.
7. Guru memberikan arahan kepada siswa hanya pada awal permainan saja dan suara guru kurang keras dan tegas. Selain itu guru kurang konsisten terhadap aturan permainan yang telah dibuat sehingga

masih banyak siswa yang tidak menghargai jalannya pemeranan.

8. Guru kadang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan masukannya terhadap penampilan yang telah maju kadang tidak.
9. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini hampir kepada seluruh siswa. Sehingga masih ada beberapa siswa yang kurang aktif.
10. Gerak tubuh para pemain terlihat gugup dan kaku.
11. Siswa masih terlihat main-main dalam memerankan perannya.
12. Hanya 2 kelompok yang mempersiapkan kostum dan peralatan yang digunakan dengan maksimal.
13. Masih banyak siswa yang kurang menghafal isi naskahnya masing-masing.
14. Pandangan mata siswa kadang tertuju kadang tidak tertuju kepada lawan bicaranya.
15. Kosakata siswa belum berkembang dan masih monoton dengan isi teks yang diberikan guru.
16. Siswa belum bisa mengatur intonasi/ jeda dalam berbicara sehingga kadang terlihat buru-buru.
17. Terdapat 15 siswa yang belum mencapai aspek verbal dan nonverbal sehingga siswa tersebut belum mencapai nilai yang telah ditentukan yaitu 80.
18. Guru harus membuat aturan yang lebih tegas lagi agar seluruh siswa benar-benar tertib dalam mengikuti pembelajaran
19. Guru harus memotivasi dan mencari ide agar seluruh siswa benar-benar aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dari awal pembelajaran hingga pembelajaran tersebut berakhir
20. Lembar pengamatan tindakan guru menunjukkan masih ada aspek indikator yang belum tercapai dengan baik, antara lain: 2, 5, 7, 12
21. Lembar pengamatan tindakan siswa menunjukkan masih ada aspek indikator yang belum tercapai dengan baik, antara lain: 2, 6, 7, 9, 11, dan 12.
22. Dikarenakan pada akhir siklus I pertemuan II ini masih terdapat kekurangan-kekurangan dalam penerapan metode bermain peran dan hasil evaluasi keterampilan berkomunikasi siswa belum mencapai hasil yang telah ditentukan, maka diperlukan pertemuan selanjutnya atau siklus selanjutnya sebagai tindak lanjut.

Lampiran 14

**CATATAN LAPANGAN**

Hari/Tanggal : Senin, 22 Mei 2017

Siklus : II

**Kelebihan:**

1. Siswa merasa senang dalam memainkan perannya
2. Keterampilan berkomunikasi siswa baik secara verbal dan nonverbal sudah lebih baik dari pertemuan sebelumnya.
3. Sebagian besar siswa mampu menyimpulkan pembelajaran serta siswa dapat memberikan komentar dan masukannya dengan baik kepada kelompok yang telah menampilkan pemeranan.
4. Siswa berlomba-lomba menjadi kelompok yang terbaik sehingga pembelajaran menjadi aktif.

**Kekurangan:**

1. Ketika guru meminta siswa untuk memperhatikan video tentang bermain peran sebagian siswa memperhatikan, namun terlihat beberapa siswa masih tidak memperhatikan video dengan mengobrol dan bercanda oleh teman kelompoknya. Hal tersebut dikarenakan guru, dalam menjelaskan permasalahan yang ada di video tidak secara keseluruhan. Hanya di awal video saja guru menjelaskannya.
2. Suasana kelas saat kegiatan bermain peran nampak ramai. Guru harus mengeluarkan suara yang lebih keras untuk mengkondisikan siswa kembali dan guru harus membuat aturan yang lebih tegas lagi agar siswa memperhatikan teman kelompoknya yang sedang maju.
3. Sebagian besar siswa berani memberikan masukan mengenai penampilan teman kelompoknya yang telah maju. Namun sebagian kecil siswa masih kurang berani untuk berbicara.
4. Sebagian besar siswa berani menyimpulkan pembelajaran hari ini. Namun sebagian kecil siswa masih kurang berani untuk berbicara.
5. Siswa kadang-kadang masih lupa dengan isi materi yang mereka bawaikan. Sehingga siswa terkadang memiliki hambatan dalam mengomunikasikan isi dari naskah drama yang mereka bawaikan.
6. Siswa terkadang masih kurang percaya diri dalam memerankan perannya.
7. Guru dalam memperlihatkan video bermain peran seharusnya menjelaskan secara keseluruhan dan sambil memotivasinya agar siswa dapat benar-benar maksimal dalam berakting
8. Guru memberikan arahan aturan permainan kepada siswa kadang tidak, sehingga masih ada beberapa

siswa yang membuat keributan.

9. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan dan menyimpulkan pembelajaran hampir kepada seluruh siswa. Namun terlihat sebagian kecil siswa masih terlihat pasif.
10. Lembar pengamatan tindakan guru sudah menunjukkan peningkatan.
11. Lembar pengamatan tindakan siswa sudah menunjukkan peningkatan.
12. Dikarenakan pada siklus II sudah menunjukkan peningkatan dalam penerapan metode bermain peran, namun lembar keterampilan berkomunikasi siswa belum mencapai target yang ditentukan, maka diperlukan pertemuan selanjutnya sebagai tindak lanjut.

**Lampiran 15****CATATAN LAPANGAN**

Hari/Tanggal : Selasa, 23 Mei 2017

Siklus : III

1. Siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib
2. Siswa melaksanakan kegiatan bermain peran dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat.
3. Keterampilan berkomunikasi siswa baik secara verbal dan nonverbal sudah lebih baik.
4. Siswa dapat dan berani menyimpulkan pembelajaran dan mengeluarkan ide dan pendapatnya.
5. Siswa menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi.
6. Siswa menjadi lebih kreatif dan ekspresif dalam pembelajaran
7. Sikap menghargai dan kerjasama siswa menjadi lebih kuat lagi antar pemain.
8. Siswa dalam mempersiapkan seluruhnya sudah sangat maksimal dan baik.
9. Guru sudah bisa tegas dan bisa mengkondisikan kelas dengan baik
10. Guru sudah bisa melibatkan seluruh siswa secara langsung dalam kegiatan bermain peran.
11. Guru bisa membuat kelas menjadi aktif dan penuh antusias.
12. Berdasarkan hasil lembar pengamatan tindakan guru dan siswa melalui penerapan metode bermain peran dan hasil evaluasi nilai keterampilan berkomunikasi siswa menunjukkan bahwa hasil tindakan telah mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti yakni 80%. Oleh sebab itu, peneliti menghentikan tindakan karena target sudah tercapai.

Lampiran 16

NILAI MASING-MASING SISWA DALAM KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI MELALUI METODE BERMAIN PERAN

SIKLUS I

No.	Nama	Aspek yang dinilai									skor	nilai
		Verbal				NonVerbal						
		Ucapan	Kosa Kata	Struktur Kalimat	Kelancaran	Ekspresi Wajah	Intonasi	Gerak Tubuh	Kontak Mata	Penguasaan isi bahan materi		
1.	AF	4	3	6	6	6	4	3	5	15	52	52
2.	AP	6	8	8	8	7	5	7	6	26	81	81
3.	AF	6	8	8	5	7	5	7	6	26	80	80
4.	AI	6	8	8	8	7	5	7	6	26	81	81
5.	AM	6	8	8	8	8	5	7	6	25	81	81
5.	AA	2	3	6	3	3	4	3	5	15	44	44
7.	AZ	4	6	6	7	7	4	6	5	20	62	62
8.	CM	4	6	6	6	6	5	3	6	20	62	62
9.	DW	6	8	8	5	7	5	7	6	26	80	80
10.	DA	6	7	8	8	7	5	7	6	28	82	82
11.	DB	4	8	7	7	8	5	6	5	25	75	75
12.	FA	6	8	8	8	7	5	8	6	26	84	84
13.	FN	4	6	8	6	8	5	6	5	22	70	70
14.	FF	2	3	6	3	3	4	3	5	15	44	44
15.	JF	4	6	8	6	7	4	7	5	20	67	67
16.	KK	4	6	8	8	7	4	7	5	22	71	71
17.	LG	4	6	7	6	3	5	6	5	20	62	62
18.	MR	4	3	6	6	6	4	3	5	15	52	52
19.	MA	4	6	7	3	4	4	4	6	20	58	58
20.	MR	4	6	6	7	7	4	7	5	22	68	68
21.	MR	5	8	8	8	8	5	7	5	26	80	80
22.	NB	6	8	8	8	7	5	7	6	26	81	81
23.	NS	6	9	8	8	7	5	8	6	25	82	82

24.	NA	6	8	8	8	7	5	8	6	28	84	84
25.	NA	6	8	8	8	7	5	7	6	25	80	80
26.	QA	6	8	8	8	7	5	7	6	26	81	81
27.	RK	4	6	8	6	4	4	6	5	15	58	58
28.	RR	4	6	7	6	6	4	7	5	15	60	60
29.	RK	6	9	8	7	8	5	7	6	25	81	81
30.	SA	5	8	8	8	8	5	7	5	26	80	80
31.	SS	5	8	8	8	8	5	7	5	26	80	80
32.	SE	6	7	8	8	7	5	7	6	28	82	82
Jumlah		155	216	219	216	210	149	222	176	727	2.285	2.285
Rata-rata		4,84	6,75	6,84	6,75	6,56	4,65	6,93	5,5	22,71	71,40	71,40
Rata-rata kelas											71,40	
Jumlah siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan											15	
Jumlah siswa yang sudah mencapai indikator keberhasilan											17	
Presentase siswa yang mencapai indikator keberhasilan											53,125%	

Lampiran 17

NILAI MASING-MASING SISWA DALAM KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI MELALUI METODE BERMAIN PERAN

SIKLUS II

No.	Nama	Aspek yang dinilai									skor	Nilai
		Verbal				NonVerbal						
		Ucapan	Kosa Kata	Struktur Kalimat	Kelancaran	Ekspresi Wajah	Intonasi	Gerak Tubuh	Kontak Mata	Penggunaan isi bahan materi		
1.	AF	6	8	8	7	7	5	7	5	25	78	78
2.	AP	6	9	9	8	8	6	8	7	26	87	87
3.	AF	6	8	9	8	8	6	8	6	25	84	84
4.	AI	6	9	8	8	8	6	7	6	26	84	84
5.	AM	6	9	8	8	8	6	8	7	26	86	86
6.	AA	5	8	6	6	8	5	7	6	25	76	76
7.	AZ	4	8	7	7	8	5	6	5	25	75	75
8.	CM	4	6	8	6	8	5	6	5	22	70	70
9.	DW	6	8	8	8	7	5	8	6	28	84	84
10.	DA	6	8	8	8	7	5	8	6	28	84	84
11.	DB	6	8	8	5	7	5	7	6	26	80	80
12.	FA	6	9	8	8	8	6	8	7	26	86	86
13.	FN	4	8	7	7	8	5	6	5	25	75	75
14.	FF	6	6	6	6	7	4	7	5	20	67	67
15.	JF	4	8	7	7	8	5	6	5	25	75	75
16.	KK	6	8	8	6	7	5	6	6	25	77	77
17.	LG	5	8	8	8	8	5	7	5	22	80	80
18.	MR	5	8	6	6	8	5	6	6	25	75	75
19.	MA	6	8	8	8	7	5	8	6	28	84	84
20.	MR	4	6	7	7	7	5	7	5	22	71	71
21.	MR	6	9	8	8	7	5	8	6	25	82	82
22.	NB	6	8	8	8	7	5	8	6	28	84	84



23.	NS	6	9	9	8	8	6	8	7	26	87	87
24.	NA	6	9	8	8	8	6	8	7	26	86	86
25.	NA	6	9	8	8	7	5	8	6	25	82	82
26.	QA	6	8	8	8	7	5	8	6	28	84	84
27.	RK	6	8	8	5	7	5	7	6	26	80	80
28.	RR	5	8	8	8	8	5	7	5	26	80	80
29.	RK	6	9	8	8	7	5	8	6	25	82	82
30.	SA	6	8	8	8	7	5	7	6	26	81	81
31.	SS	6	8	8	8	7	5	8	6	28	84	84
32.	SE	6	9	8	8	8	6	8	6	26	85	85
Jumlah		178	260	249	235	241	167	234	188	819	2575	2575
Rata-rata		5,56	8,12	7,78	7,34	7,53	5,21	7,31	5,87	25,59	80,46	80,46
Rata-rata kelas											80,46	
Jumlah siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan											10	
Jumlah siswa yang sudah mencapai indikator keberhasilan											22	
Presentase siswa yang mencapai indikator keberhasilan											68,75	

Lampiran 18

NILAI MASING-MASING SISWA DALAM KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI MELALUI METODE BERMAIN PERAN

SIKLUS III

No.	Nama	Aspek yang dinilai									skor	Nilai
		Verbal				NonVerbal						
		Ucapan	Kosa Kata	Struktur Kalimat	Kelancaran	Ekspresi Wajah	Intonasi	Gerak Tubuh	Kontak Mata	Penggunaan isi bahan materi		
1.	AF	6	8	8	8	7	5	8	6	25	81	81
2.	AP	6	10	10	8	8	6	10	8	26	92	92
3.	AF	6	8	9	8	8	6	8	6	25	84	84
4.	AI	6	9	9	8	8	6	8	7	26	87	87
5.	AM	6	9	9	8	8	6	8	7	26	87	87
6.	AZ	6	8	8	6	7	5	7	6	25	77	77
7.	AZ	6	8	8	5	7	5	7	6	26	80	80
8.	CM	4	8	7	7	8	5	6	5	25	75	75
9.	DW	6	9	8	8	8	6	8	7	26	86	86
10.	DA	6	9	8	8	8	6	8	6	26	85	85
11.	DB	6	9	8	8	7	5	8	6	25	82	82
12.	FA	6	9	9	8	8	6	8	7	26	87	87
13.	FN	6	8	8	5	7	5	7	6	26	80	80
14.	FF	6	6	6	6	7	4	7	5	20	67	67
15.	JF	6	8	8	5	7	5	7	6	26	80	80
16.	KK	6	8	8	5	7	5	7	6	26	80	80
17.	LG	6	8	8	8	7	5	8	6	28	84	84
18.	MR	6	8	8	6	7	5	6	6	25	77	77
19.	MA	6	8	8	8	7	5	8	6	28	84	84
20.	MR	4	8	7	7	8	5	6	6	25	75	75
21.	MR	6	9	8	8	8	6	8	6	26	85	85
22.	NB	6	8	9	8	8	6	8	6	26	84	84

23.	NS	6	9	9	8	8	6	8	7	26	87	87
24.	NA	6	9	9	8	8	6	8	7	26	87	87
25.	NA	6	9	8	8	8	6	8	7	26	87	87
26.	QA	6	10	8	8	8	6	7	6	26	86	86
27.	RK	6	9	8	8	7	5	8	5	26	85	85
28.	RR	6	8	8	8	7	5	7	7	28	84	84
29.	RK	6	9	9	8	7	5	8	6	26	84	84
30.	SA	6	9	8	8	7	5	8	6	25	82	82
31.	SS	6	9	8	8	8	6	8	7	26	86	86
32.	SE	6	9	9	8	8	6	8	7	26	87	87
Jumlah		194	263	260	236	241	174	244	201	852	2.654	2.654
Rata-rata		6,06	11,34	8,12	7,37	7,53	5,43	7,62	6,28	26,62	82,93	82,93
Rata-rata kelas											82,93	
Jumlah siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan											5	
Jumlah siswa yang sudah mencapai indikator keberhasilan											27	
Presentase siswa yang mencapai indikator keberhasilan											84,375	

Lampiran 19

ANALISIS KEMAMPUAN MENENDGAR dan BERKOMUNIKASI pada ANAK USIA DINI  
 KELAS IV (Empat) - A  
 SDN Kebon Jeruk 11  
 Tahun Ajaran 2016 - 2017

No.	Nama Anak	Kemampuan Mendengar	Kemampuan berbicara	Keterangan
1.	AF	K	K	Andaru perlu lebih memahami pesan yang disampaikan oleh guru, karena daya konsentrasinya masih kurang sehingga perlu pengulangan terhadap materi yang diberikan termasuk pemberian teks drama yang masih perlu bimbingan berulang.
2.	AP	B	B	Annisa Putri memiliki kemampuan mendengar dan berbicara yang baik
3.	AF	K	B	Aqila Faisa Athaya perlu berlatih konsentrasi penuh dalam mendengar lawan bicaranya, namun ia memiliki kemampuan verbal dan komunikasi yang baik
4.	AI	K	B	Ardaffa perlu berlatih konsentrasi penuh dalam mendengar lawan bicaranya, namun ia memiliki kemampuan verbal dan komunikasi yang baik hanya saja artikulasi bicaranya masih perlu dilatih
5.	AM	B	B	Arshila memiliki kemampuan mendengar dan berbicara yang baik
6.	AA	K	K	Azriansyah perlu lebih berkonsentrasi saat berkomunikasi dengan lawan bicaranya baik saat mendengar maupun saat berbicara
7.	AZ	B	K	Azzahra sangat penuh perhatian dalam mendengar, hanya saja perlu latihan berkomunikasi dengan lawan bicara secara lebih intens
8.	CM	B	K	Cahaya sangat penuh perhatian dalam mendengar, hanya saja perlu latihan berkomunikasi dengan lawan bicara secara lebih intens
9.	DW	B	B	Dimas Wijaya memiliki kemampuan mendengar dan berbicara yang baik
10.	DA	K	B	Doni memiliki kemampuan berbicara yang baik, hanya saja ia perlu lebih berkonsentrasi dalam kemampuan mendengar lawan bicaranya
11.	DB	B	K	Dzikri sangat penuh perhatian dalam mendengar, hanya saja perlu latihan berkomunikasi dengan lawan bicara secara lebih intens
12.	FA	B	B	Fahri Aulia Rahmat memiliki kemampuan mendengar dan berbicara yang baik
13.	FN	B	K	Farros sangat penuh perhatian dalam mendengar, hanya saja perlu latihan berkomunikasi dengan lawan bicara secara lebih intens
14.	FF	K	K	Favian Farrel adalah anak berkebutuhan khusus yang masih perlu lebih berkonsentrasi saat berkomunikasi dengan lawan bicaranya baik saat mendengar maupun saat berbicara
15.	JF	K	K	Julia Firda perlu lebih berkonsentrasi saat berkomunikasi dengan lawan bicaranya baik saat mendengar maupun saat berbicara
16.	KK	K	K	Kevin Kurniawan perlu lebih berkonsentrasi saat berkomunikasi dengan lawan bicaranya baik saat

17.	LG	K	K	mendengar maupun saat berbicara dikarenakan artikulasi pengucapannya masih kurang Lintang perlu lebih berkonsentrasi saat berkomunikasi dengan lawan bicaranya baik saat mendengar maupun saat berbicara
18.	MR	K	K	Rafly Aulia perlu lebih berkonsentrasi saat berkomunikasi dengan lawan bicaranya baik saat mendengar maupun saat berbicara
19.	MA	K	B	Athar memiliki kemampuan berbicara yang baik, hanya saja ia perlu lebih berkonsentrasi dalam kemampuan mendengar lawan bicaranya
20.	MR	K	K	Raehan perlu lebih berkonsentrasi saat berkomunikasi dengan lawan bicaranya baik saat mendengar maupun saat berbicara
21.	MR	B	B	M. Rizqy memiliki kemampuan mendengar dan berbicara yang baik
22.	NB	B	B	Tasya memiliki kemampuan mendengar dan berbicara yang baik
23.	NS	B	B	Naya memiliki kemampuan mendengar dan berbicara yang baik
24.	NA	B	B	Dinda memiliki kemampuan mendengar dan berbicara yang baik
25.	NA	B	B	Nikeisha memiliki kemampuan mendengar dan berbicara yang baik
26.	QA	K	B	Adiba memiliki kemampuan berbicara yang baik, hanya saja ia perlu lebih berkonsentrasi dalam kemampuan mendengar lawan bicaranya
27.	RK	K	K	Ramzi perlu lebih berkonsentrasi saat berkomunikasi dengan lawan bicaranya baik saat mendengar maupun saat berbicara
28.	RR	K	K	Rava perlu lebih berkonsentrasi saat berkomunikasi dengan lawan bicaranya baik saat mendengar maupun saat berbicara
29.	RK	K	K	Roni perlu lebih berkonsentrasi saat berkomunikasi dengan lawan bicaranya baik saat mendengar maupun saat berbicara
30.	SA	B	K	Shilla sangat penuh perhatian dalam mendengar, hanya saja perlu latihan berkomunikasi dengan lawan bicara secara lebih intens
31.	SS	B	K	Siti Salsabilah sangat penuh perhatian dalam mendengar, hanya saja perlu latihan berkomunikasi dengan lawan bicara secara lebih intens
32.	SE	B	B	Syaakira memiliki kemampuan mendengar dan berbicara yang baik

**Keterangan:**

K = Kurang

B = Baik

Presentase Kemampuan Mendengar:

Jumlah murid kurang mampu mendengar dengan baik x 100% =  $\frac{16}{32} \times 100\% = 50\%$

Jumlah siswa 32

Jumlah murid yang baik dalam mendengar x 100% =  $\frac{16}{32} \times 100\% = 50\%$

Jumlah siswa 32

Presentase Kemampuan Berbicara:

Jumlah murid kurang mampu berbicara dengan baik x 100% =  $\frac{17}{32} \times 100\% = 53\%$   
Jumlah siswa

Jumlah murid yang baik dalam berbicara x 100% =  $\frac{15}{32} \times 100\% = 48,675\%$   
Jumlah siswa

Mengetahui,

Guru Kelas IV A

Utami Dewi Kusumaningsih