

LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Observasi Aktiftas Siswa Siklus 1

Berilah tanda (√) pada kolom. (4) sangat baik, (3) baik, (2) cukup. (1) kurang bila dikerjakan pada masing – masing pernyataan dibawah ini !

Aspek	Skor			
	4	3	2	1
Keaktifan siswa dalam bertanya				
Memperhatikan penjelasan guru				
Bertanggung jawab menyelesaikan tugas				
Ekspresi siswa dalam bermain peran				
Penghayatan karakter tokoh				

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

$$Presentase = \frac{\text{Nilai yang diperoleh tiap aspek}}{\text{Skor maksimum}}$$

Lampiran 2 Pedoman Observasi Aktifitas Guru Siklus I

Nama guru yang diobservasi	: Dian
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Materi	: Unsur intrinsik cerita
Siklus ke	: I
Kelas / Semester	: V/ II

Berilah tanda (√) pada kolom. (4) sangat baik, (3) baik, (2) cukup. (1) kurang bila dikerjakan pada masing – masing pernyataan dibawah ini !

No.	Aspek Yang Diamati	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
1.	Guru aktif membimbing siswa dalam berdiskusi kelompok					
2.	Mengarahkan siswa untuk berpartisipasi langsung terhadap pembelajaran role playing					
3.	Guru mengarahkan siswa untuk mempelajari naskah drama yang akan dilakoni (Role playing)					
4.	Guru mengarahkan siswa untuk memerankan tokoh yang akan diperankan di dalam metode role playing					
5.	Kemampuan guru dalam menggunakan media wayang kreasi dengan benar dan tepat					

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Lampiran 3. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I

1. Penilaian pengetahuan/kognitif

Teknik Penilaian : Tes tulis

Bentuk Penilaian : Pilihan Ganda 20 soal

Kisi kisi

Kompetensi Dasar	Tujuan pembelajaran	Indikator Soal	No soal	Kunci Jawaban	Skor
Mengidentifikasi unsur intrinsik cerita	Melalui metode role playing siswa dapat mengidentifikasi Unsur intrinsik cerita yang diperankan	Disajikan cerpen “Semut dan Gajah” peserta didik dapat menentukan tema cerpen dengan tepat	1	C	5
		Disajikan teks cerpen peserta didik dapat menentukan tokoh dalam cerpen	2	B	5
		Peserta didik dapat menentukan perwatakan dari tokoh	3	D	5
		Peserta didik dapat menentukan perwatakan dari tokoh	4	A	5
		Peserta didik dapat menentukan latar tempat dari cerpen	5	A	5
		Peserta didik dapat	6	A	5

		menentukan latar waktu dari cerpen			
		Peserta didik dapat menentukan teks yang sesuai dengan isi cerpen	7	C	5
		Peserta didik dapat menentukan masalah dari cerpen	8	A	5
		Peserta didik dapat menentukan ciri alur cerpen	9	B	5
		Peserta didik dapat menentukan amanat dalam cerpen	10	B	5
		Peserta didik dapat menentukan salah satu jenis unsur intrinsik cerpen dengan benar	11	C	5
		Peserta didik dapat menentuka pengertian unsur instrinsik dengan benar	12	A	5
		Peserta didik dapat menentukan salah satu jenis unsur intrinsik	13	B	5

		cerpen dengan benar			
		Peserta didik dapat menentukan salah satu jenis unsur intrinsik cerpen dengan benar	14	B	5
		Peserta didik dapat menentukan salah satu jenis unsur intrinsik cerpen dengan benar	15	A	5
		Peserta didik dapat menentukan salah satu jenis unsur intrinsik cerpen dengan benar	16	B	5
		Peserta didik dapat membuktikan latar waktu pada cerpen	17	A	5
		Peserta didik dapat menyebutkan jenis jenis unsur intrinsik cerpen	18	A	5
		Disajikan penggalan teks cerpen peserta didik dapat menentukan unsur	19	D	5

		instrinsik cerpen			
		Peserta didik dapat menentukan watak tokoh dengan memilih beberapa teks cerpen	20	A	5
		20 X 5 =	100		

Lampiran 4. Modul Ajar Siklus I

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Bilga Hasthori
Instansi	: SDN Karangrejo 3
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: SD (Sekolah Dasar)
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: B/5
Bab 2	: Buku Jendela Dunia
Topik	: Unsur-Unsur ntrinsik Cerita (Gajah Dan Semut)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat memerankan tokoh cerita dengan lafal,intonasi dan ekspresi yang tepat sesuai karakter tokoh. • Peserta didik dapat mengidentifikasih unsur unsur intrinsik cerita 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengancara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar. • Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membeda- bedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum. • Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok. • Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaandalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi. • Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Sarana :	
<ul style="list-style-type: none"> • (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 Bahasa Indonesia SD Kelas V, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik. 	

<p style="text-align: center;">2. Prasarana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang Kelas • Laptop • Proyektor
<p>E. TARGET PESERTA DIDIK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik reguler/tipikal secara umum tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar • Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin secara umum
<p>F. MODEL PEMBELAJARAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode : Role Playing • Model pembelajaran : Tatap Muka
<p>G. KELENGKAPAN BAHAN AJAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bahan Ajar • Media pembelajaran • Kisi kisi soal • LKPD dan rubrik penilaian • Soal penelitian <i>Pos-Test</i> siklus I dan siklus II • Instrumen Penilaian dan Pedoman Penskoran
<p>KOMPETENSI INTI</p>
<p>A. CAPAIAN PEMBELAJARAN</p> <p>Melalui bermain peran peserta didik dapat Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi serta dapat mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik suatu cerita</p>
<p>B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Melalui kegiatan bermain peran berbantuan media wayang kreasi peserta didik A (Audiens) dapat memerankan cerita dengan intonasi dan lafal sesuai dengan karakter tokoh C (Condition) B. Peserta didik mampu menentukan unsur-unsur intrinsik dari cerita yang sudah diperankan (alur,tokoh,watak,amanat,dan tema) C. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat memunculkan sikap disiplin dan bertanggung jawab B (Behavior)

D. Melalui kegiatan tes tulis peserta didik dapat mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik suatu cerita dari cerita yang sudah diperankan **D (Degree)**

PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan, menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari.

C. MATERI PEMBELEJARAN

- Unsur-unsur intrinsik cerita

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik 2. Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa petugas piket. 3. Guru mengabsen kehadiran siswa 4. Guru melakukan kegiatan apersepsi. 5. Guru menyuruh siswa untuk membuat dan membacakan yel yel penyemangat di depan kelas. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>LANGKAH – LANGKAH METODE ROLE PLAYING</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan materi dan media pembelajaran dengan metode pembelajaran role playing 	50 Menit

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru menyusun/menyiapkan skenario cerita “ Gakah Dan Semut “ yang akan ditampilkan. 3. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar. 4. Guru membentuk kelompok siswa 5. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 6. Guru memberikan LKPD bermain peran kepada masing-masing siswa 7. Guru memanggil siswa yang untuk melakonkan skenario masing masing tokoh untuk bermain peran drama “ Semut dan Gajah” berbantuan Media wayang kreasi sebagai pencerita drama (Narator) 8. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. 9. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. (Bergotong royong) 10. Guru menjelaskan nateri unsur unsur intrinsik 11. Guru membagikan soal dan meminta siswa mengerjakan soal untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dan alur cerita yang telah di perankan (Bernalar kritis) 	
--	--	--	--

	12. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum	
Kegiatan Penutup	1. Peserta didik dengan bimbingan guru membuat kesimpulan(<i>Refleksi</i>) 2. Guru memberikan memberikan salam 3. Diakhiri berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing (<i>Religius, beriman, Bertaqwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak mulia.</i>)	10 menit

E. ASESMEN/PENILAIAN

1. Penilaian pengetahuan/kognitif

Teknik Penilaian : Tes tulis

Bentuk Penilaian : Pilihan Ganda 20 soal

2. Penilaian sikap/Afektif

No	Nama Siswa	Keaktifan	Bertanggung jawab	Disiplin

- K = kurang
- C = cukup
- B = Baik
- SB = sangat baik

Keterangan :

3 = jika tiga indikator terlihat.

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

3. Penilaian keterampilan/psikomontor

Jenis Penilaian	Teknik	Jenis	Bentuk
Penilaian Awal	Bermain peran	LKPD	Unjuk kerja

Lakukan penilaian terhadap pementasan kelompok lain dengan format dan rubrik penilaian sebagai berikut:

- a. Format penilaian pementasan bermain drama

No	Nama Kelompok	Nama Pemeran	Perolehan Skor Tiap Aspek								Jumlah
			1	2	3	4	5	6	7	8	

- b. Rubrik penilaian keterampilan bermain peran

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan

Peserta didik mengikuti kegiatan pengayaan dengan mengerjakan tugas tentang contoh-contoh kebutuhan di Lingkungan Sekitar dengan tepat.

2. Remedial

Remedial yang dapat dilakukan dengan memberikan contoh yang lain dapat diperoleh melalui tugas rumah berupa data yang ada di sekitar rumah peserta didik

3. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

A. REFLEKSI GURU

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	

3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
A. REFLEKSI SISWA		
Berikut lembar refleksi yang diberikan kepada peserta didik :		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pembelajaran hari ini menyenangkan apa tidak? 2. Apa saja yang telah kamu pelajari? 3. Bagaimana Caramu belajar tentang materi ini? 4. Apa yang kamu sukai dari kegiatan belajar yang sudah kamu lakukan? 		
B. GLOSARIUM		
Unsur intrinsik drama adalah elemen-elemen di dalam sebuah pementasan drama, yang meliputi tema, alur, tokoh, latar, amanat, dan dialog.		
C. DAFTAR PUSTAKA		
❖ Buku Guru (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022 Bahasa Indonesia kelas IV, Penulis: Siti Wulandari, dkk), Lembar kerja peserta didik		

Mengetahui,
Kepala Sekolah,


Madiun, 10 Mei 2024
Guru Kelas V

.....
NIP.


.....
NIP.

Lampiran 5. Materi Ajar Siklus I

Bacalah teks dibawa ini “ Gajah Dan Semut”



SEMUT DAN GAJAH



Disebuah hutan, hidup seekor semut kecil dan seekor gajah yang bertubuh besar. Gajah bertubuh besar tersebut sangat kuat dan dikenal sebagai hewan yang pemarah. Karena merasa badannya besar, ia pun seringkali meremehkan hewan lain di hutan yang memiliki badan kecil.

Semut kecil pun tak luput menjadi incaran gajah untuk diremehkan. Setiap kali gajah bertemu dengan semut di jalan, Gajah selalu mengganggu semut dan keluarganya entah gangguannya itu dalam bentuk perkataan atau pun tindakan.

Meski suka menjadi bahan ejekan dan hinaan dari penghuni hutan lainnya, utamanya Gajah, semut tak pernah gentar. Ia selalu bersikap biasa dan bekerja keras setiap hari. Semut tidak pernah malas.

Suatu pagi yang cerah, ketika semut dan keluarganya hendak mencari makan, tiba – tiba saja Gajah menyemprotkan air dari belalainya ke arah keluarga semut. Kejadian ini tentu saja membuat semut dan keluarganya menangis.

Semut pun bertanya, “Hei Gajah! Ada apa dengan kamu? Mengapa kamu selalu menyusahkan aku dan keluargaku?”

Melihat semut menangis, Gajah semakin murka dan tidak terima. Ia berkata, “Hei semut, jangan cengeng kau! Berhentilah menangis atau aku yang akan menghancurkan kamu sampai mati!”.

Semut dan keluarganya pun diam dan berhenti menangis. Namun mereka memutuskan untuk memberi pelajaran kepada gajah.




Keesokan harinya, ketika semut akan bekerja, semut mengajak keluarganya untuk menaiki punggung gajah dari belakang. Sesampainya di atas, ia pun masuk ke dalam belalai gajah dan mulai menggigitnya.

Tentu saja, gajah geli dan merasa kesakitan terlebih rombongan semut yang menggigit belalainya itu sangat kompak.

Gajah bahkan mencoba segala cara yang ia bisa untuk menghentikan gigitan semut dan keluarganya, hanya saja apapun cara yang Gajah coba lakukan tetap tidak berhasil menghentikan gigitan semut dan keluarganya.

Akhirnya gajah pun meminta maaf atas apa yang pernah ia lakukan kepada semut dan keluarganya. Semut pun menjawab, “Baiklah, aku akan berhenti. Bagaimana? Sekarang kamu sudah tahu bukan bagaimana rasanya disakiti?”

Sejak saat itu, gajah berjanji untuk tidak akan mengganggu makhluk apapun di hutan. Akhirnya, hewan kecil di hutan yang dulunya sering dibully oleh Gajah sekarang bisa hidup di hutan dengan tenang dan damai termasuk semut dan keluarganya.

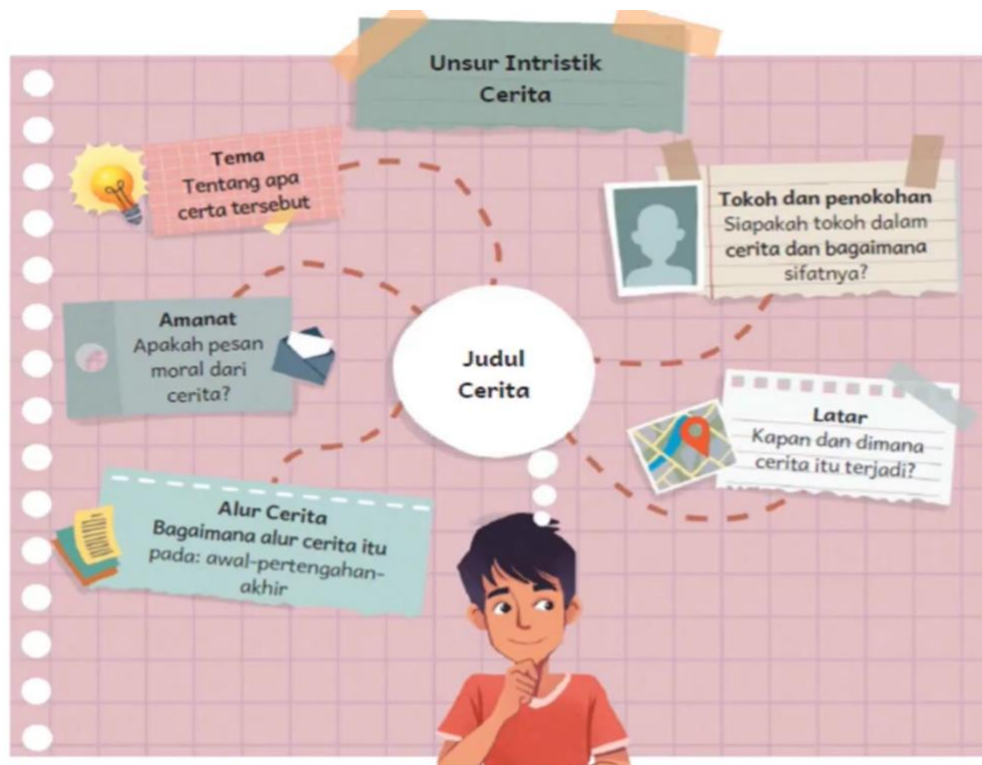
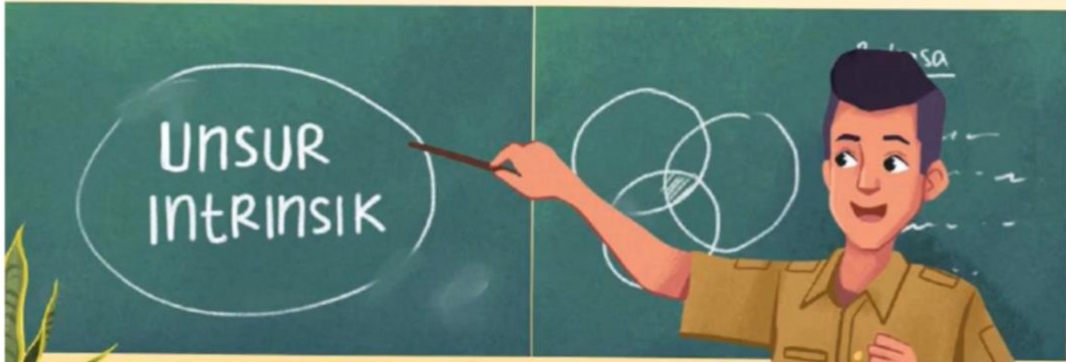






Menyimak

Identifikasi Unsur Cerita

Setiap cerita yang kita baca memiliki bagian-bagian penting di dalamnya yang membentuk cerita tersebut. Bagian-bagian ini disebut unsur intrinsik cerita. Simaklah baik-baik penjelasan dari guru tentang unsur-unsur intrinsik ini.



UNSUR INTRINSIK

Unsur intrinsik drama adalah unsur pembangun yang dapat dilihat dari cerita pendek dan terdapat elemen-elemen di dalam sebuah pementasan drama, yang meliputi tema, alur, tokoh, latar, amanat, dan dialog.

Alur

Hubungan antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya disebut sebagai alur atau plot. Jalannya sebuah cerita dari awal hingga akhir. Sebuah peristiwa diceritakan secara berurutan ke peristiwa atau kejadian lainnya. Secara umum, alur drama memiliki bagian yang dimulai dari pendahuluan konflik perumitan atau komplikasi > klimaks > penyelesaian atau resolusi.

Tokoh

Tokoh adalah rekaan yang menjadi pemegang peran dalam drama. Setiap pemain atau aktor dalam drama telah ditentukan pula wataknya. Itu sebabnya istilah tokoh juga sering disebut karakter atau watak. Berdasarkan perannya, tokoh dibedakan menjadi tiga jenis yaitu tokoh protagonis yakni tokoh utama, tokoh antagonis atau tokoh penentang cerita, dan tokoh tritagonis atau pendukung.

Latar

Latar atau setting adalah bagian dari cerita dalam drama yang menceritakan waktu dan tempat kejadian ketika tokoh mengalami sebuah peristiwa. Latar mencakup tiga hal, yakni: latar tempat yang berhubungan dengan setting ruang dan waktu, latar waktu yang merupakan waktu dalam drama, dan latar suasana yaitu suasana yang mendukung terjadinya cerita. Setting cerita juga dapat didukung dengan tata suara maupun tata lampu saat pementasan drama.

Amanat

Dalam sebuah pementasan drama, ada sebuah pesan atau sisipan nasihat yang ingin disampaikan pengarang melalui tokoh dan alur cerita. Inilah yang disebut amanat. Amanat drama selalu berhubungan dengan tema drama. Amanat juga menyangkut nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat yang disampaikan secara implisit.

Dialog

Dialog merupakan ciri khas dalam naskah drama yang sangat penting. Dialog adalah percakapan antara dua tokoh atau lebih yang melengkapi cerita yang sudah diatur oleh sutradara atau penulis

Lampiran 6 Soal Evaluasi Siklus I**SEKOLAH DASAR NEGERI 3 KARANGREJO**
SOAL POST TEST

Nama :**No Absen** :**Kelas** :

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C atau D di depan jawaban yang tepat

1. Tema berikut yang sesuai dengan cerita di atas yaitu
 - A. Keluarga
 - B. Persahabatan
 - C. Perjuangan
 - D. Petualangan

2. Siapa tokoh yang terdapat pada cerita tersebut ?
 - A. Burung beo, gajah dan semut
 - B. Gajah dan semut
 - C. Buaya dan kancil
 - D. Harimau dan serigala

3. Salah satu tokoh dalam cerita di atas adalah semut. Watak tokoh semut yaitu
 - A. Pekerja keras
 - B. Sombong
 - C. Rendah diri
 - D. pemberani

4. Menurutmu bagaimana sifat gajah ?
 - A. Sombong

- B. Baik
 - C. Suka menolong
 - D. Rendah hati
5. Latar tempat dari cerita di atas yaitu di
- A. Hutan
 - B. Sawah
 - C. Pegunungan
 - D. Kebun binatang
6. Latar waktu pada kutipan cerita di atas adalah
- A. Pagi hari
 - B. Siang hari
 - C. Sore hari
 - D. Malam hari
7. Berikut ini yang tepat dari teks cerita tersebut adalah
- A. Gajah baik hati
 - B. Gajah suka menolong
 - C. Semut yang pemberani
 - D. Semut memiliki sifat sombong
8. Hal yang membuat semut marah adalah
- A. Rumah semut di injak kawanan gajah
 - B. Tidak diberi makan
 - C. Gajah menyapa semut
 - D. Gajah menolong semut
9. Bagaimana masalah tersebut terselesaikan ?
- A. Berkelahi
 - B. Gajah meminta maaf

- C. Adu mulut
 - D. Saling marah
10. Apa masalah yang terjadi
- A. Gajah mengangu kawanan semut
 - B. Gajah memberi makan semut
 - C. Semut mengangu gajah
 - D. Gajah menolong semut
11. Amanat yang dapat kita pelajari dari cerita di atas yaitu
- A. Harus saling tolong menolong
 - B. Jangan suka meremehkan orang lain
 - C. Tidak iri hati dan dengki
 - D. Selalu menuruti nasihat teman
12. Berikut ini salah satu bagian unsur intrinsik sebuah cerita yaitu.....
- A. Penulis cerita
 - B. Aliran cerita
 - C. Watak dan tokoh
 - D. Kisah
13. Hubungan satu peristiwa dari awal sampai akhir disebut
- A. Watak
 - B. Alur cerita
 - C. Tokoh
 - D. Amanat
14. Pesan moral yang terdapat pada sebuah cerita atau permasalahan yang diangkat dalam sebuah cerita adalah
- A. Amanat
 - B. Tema

- C. Alur
 - D. Tokoh
15. Tokoh Utama dalam cerita tersebut adalah
- A. Semut dan gajah
 - B. Burung dan gajah
 - C. Semut dan kancil
 - D. Gajah dan harimau
16. Penggambaran tokoh dalam sebuah cerita disebut
- A. Tena
 - B. Watak
 - C. Latar
 - D. Amanat
17. Bukti peristiwa tersebut terjadi pada pagi hari adalah
- (1) Suatu pagi yang cerah, kawanan gajah yang besar datang ke hutan untuk mencari makan. (2) Kehadiran gajah ini mengganggu kawanan semut yang tinggal di sana. (3) Banyak rumah semut hancur karena diinjak gajah yang mencari makan. (4) Kawanan semut merasa kesal dan berencana untuk mengusir gajah-gajah itu dari hutan
- A. (1)
 - B. (2)
 - C. (3)
 - D. (4)
18. Di bawah ini yang termasuk unsur-unsur instrinsik cerita adalah
- A. Tema, Amanat dan watak
 - B. Amanat, latar dan puisi
 - C. Fiksi, judul dan sage
 - D. Penokohan, tema dan bait

19. Jangan pernah terpikir untuk menyakiti siapapun termasuk terhadap mereka yang lemah hanya karena kita merasa lebih kuat dari mereka. Ingatlah bahwa selemah apapun seseorang, ia bisa bangkit di kemudian hari.

Kutipan di atas termasuk termasuk bagian dari unsur intrinsik yaitu

- A. Tema
- B. Latar
- C. Alur
- D. Amanat

20. Bukti bahwa tokoh ‘ dia ‘ pada kutipan cerpen tersebut sombong terletak pada kalimat bernomor

- A. Banyak rumah semut yang hancur di injak oleh gajah
- B. Kawanan gajah menyerah
- C. Kawanan gajah datang untuk mencari makan
- D. Gajah selalu ingin menghancurkan semut sampai mati

Lampiran 7 Kunci Jawaban Siklus I

Kunci jawaban Post Test

1. D
2. B
3. A
4. A
5. A
6. A
7. C
8. A
9. B
10. A
11. B
12. C
13. B
14. A
15. A
16. B
17. A
18. A
19. D
20. D.

Lampiran 8 Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama siswa	Skor	Skor maksimal	Presentase	Nilai	Keterangan
1.	MRN	15	20	$\frac{15}{20} \times 100 = 75$	75	Tidak Tuntas
2.	NRM	14	20	$\frac{14}{20} \times 100 = 70$	70	Tidak Tuntas
3.	RSY	15	20	$\frac{15}{20} \times 100 = 75$	75	Tuntas
4.	RNI	14	20	$\frac{14}{20} \times 100 = 70$	70	Tuntas tuntas
5.	RFN	14	20	$\frac{14}{20} \times 100 = 70$	70	Tidak Tuntas
6.	RZL	16	20	$\frac{16}{20} \times 100 = 80$	80	Tuntas
7.	SHL	15	20	$\frac{15}{20} \times 100 = 75$	75	Tuntas
8.	SHD	14	20	$\frac{14}{20} \times 100 = 70$	70	Tidak Tuntas

Lembar 9 Hasil Observasi Aktiftas Guru Siklus I

No.	Aspek Yang Diamati	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
1.	Guru aktif membimbing siswa dalam berdiskusi kelompok		✓			Baik
2.	Mengarahkan siswa untuk berpartisipasi langsung terhadap pembelajaran role playing		✓			Baik
3.	Guru mengarahkan siswa untuk mempelajari naskah drama yang akan dilakoni (Role playing)		✓			Baik
4.	Guru mengarahkan siswa untuk memerankan tokoh yang akan diperankan di dalam metode role playing	✓				Sangat baik
5.	Kemampuan guru dalam menggunakan media wayang kreasi dengan benar dan tepat		✓			Baik

$$Presentase = \frac{\text{Nilai yang diperoleh tiap aspek}}{\text{Skor maksimum}}$$

Lampiran 10 Hasil Observasi Aktifitas Siswa Siklus I

No	Nama	Skor Indikator															
		Aspek 1				Aspek 2				Aspek 3				Aspek 1			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1.	MRN			3			3				3				3		
2.	NRM			3			3				3				3		
3.	RYS			3			3				3				3		
4.	RNI			3			3				3					4	
5.	RFN			3			3				3				3		
6.	RZL			3			3				3				3		
7.	SHL			3			3				3				3		
8.	ZHD			3			3				3				3		
Jumlah		24				25				24				25			
Presentase		75%				75%				75%				78%			

Lampiran 11 Pedoman Observasi Aktiftas Siswa Siklus II

Berilah tanda (√) pada kolom. (4) sangat baik, (3) baik, (2) cukup. (1) kurang bila dikerjakan pada masing – masing pernyataan dibawah ini !

Aspek	Skor			
	4	3	2	1
Keaktifan siswa dalam bertanya				
Memperhatikan penjelasan guru				
Bertanggung jawab menyelesaikan tugas				
Ekspresi siswa dalam bermain peran				
Penghayatan karakter tokoh				

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

$$Presentase = \frac{\text{Nilai yang diperoleh tiap aspek}}{\text{Skor maksimum}}$$

Lampiran 12 Pedoman Observasi Aktifitas Guru Siklus II

Nama guru yang diobservasi	: Dian
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Materi	: Unsur intrinsik cerita
Siklus ke	: II
Kelas / Semester	: V/ II

Berilah tanda (√) pada kolom. (4) sangat baik, (3) baik, (2) cukup. (1) kurang bila dikerjakan pada masing – masing pernyataan dibawah ini !

No.	Aspek Yang Diamati	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
1.	Guru aktif membimbing siswa dalam berdiskusi kelompok					
2.	Mengarahkan siswa untuk berpartisipasi langsung terhadap pembelajaran role playing					
3.	Guru mengarahkan siswa untuk mempelajari naskah drama yang akan dilakoni (Role playing)					
4.	Guru mengarahkan siswa untuk memerankan tokoh yang akan diperankan di dalam metode role playing					
5.	Kemampuan guru dalam menggunakan media wayang kreasi dengan benar dan tepat					

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Lampiran 13 Kisi-Kisi Tes Siklus II

2. Penilaian pengetahuan/kognitif

Teknik Penilaian : Tes tulis

Bentuk Penilaian : Pilihan Ganda 20 soal

Kisi kisi

Kompetensi Dasar	Tujuan pembelajaran	Indikator Soal	No soal	Kunci Jawaban	Skor
Mengidentifikasi unsur intrinsik cerita	Melalui metode role playing siswa dapat mengidentifikasi Unsur intrinsik cerita yang diperankan	Disajikan cerpen “ Cici dan Serigala ” peserta didik dapat menentukan tema cerpen dengan tepat	1	C	5
		Disajikan teks cerpen peserta didik dapat menentukan tokoh dalam cerpen	2	B	5
		Peserta didik dapat menentukan perwatakan dari tokoh	3	B	5
		Peserta didik dapat menentukan perwatakan dari tokoh	4	A	5
		Peserta didik dapat menentukan latar tempat dari cerpen	5	C	5
		Peserta didik dapat menentukan	6	A	5

		latar waktu dari cerpen			
		Peserta didik dapat menentukan teks yang sesuai dengan isi cerpen	7	A	5
		Peserta didik dapat menentukan watak tokoh	8	A	5
		Peserta didik dapat menentukan bagaimana konflik tersebut terselesaikan	9	B	5
		Peserta didik dapat menentukan konflik cerpen	10	A	5
		Peserta didik dapat menentukan amanat cerita dengan benar	11	A	5
		Peserta didik dapat menentukan latar suasana dengan tepat	12	B	5
		Peserta didik dapat menentukan tokoh utama cerpen dengan benar	13	A	5
		Peserta didik dapat menentukan watak tokoh	14	A	5

	dalam cerpen dengan benar			
	Peserta didik dapat menentukan latar waktu dengan benar	15	A	5
	Peserta didik dapat menentukan watak tokohH dengan benar	16	A	5
	Peserta didik dapat menyebutkan unsur intrinsik cerpen	17	A	5
	Peseta didik dapat menyebutkan jenis jenis unsur intrinsik cerpen	18	A	5
	Disajikan pengalan teks cerpen peserta didik dapat menentukan pesan moral cerpen	19	D	5
	Peserta didik dapat menentukan unsur intrinsik cerita	20	c	5
		20 X 5 =		100

Lampiran 14 Modul Ajar Siklus II

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
H. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Bilga Hasthori
Instansi	: SDN Karangrejo 3
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: SD (Sekolah Dasar)
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: B/5
Bab 2	: Buku Jendela Dunia
Topik	: Unsur-Unsur intrinsik Cerita (Kelinci Dan Serigala)
I. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat memerankan tokoh cerita dengan lafal,intonasi dan ekspresi yang tepat sesuai karakter tokoh. • Peserta didik dapat mengidentifikasih unsur unsur intrinsik cerita Kelinci Dan Serigala 	
J. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengancara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar. • Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membeda- bedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum. • Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok. • Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaandalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi. • Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi. 	
K. SARANA DAN PRASARANA	
<p>3. Sarana :</p> <ul style="list-style-type: none"> • (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 Bahasa Indonesia SD Kelas V, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar 	

<p>kerja peserta didik.</p> <p>4. Prasarana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang Kelas • Laptop • Proyektor
L. TARGET PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik reguler/tipikal secara umum tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar • Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin secara umum
M. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> • Metode : Role Playing • Model pembelajaran : Tatap Muka
N. KELENGKAPAN BAHAN AJAR
<ul style="list-style-type: none"> • Bahan Ajar • Media pembelajaran • Kisi kisi soal • LKPD dan rubrik penilaian • Soal penelitian Pos-<i>Test</i> siklus I dan siklus II • Instrumen Penilaian dan Pedoman Penskoran
KOMPETENSI INTI
G. CAPAIAN PEMBELAJARAN
<p>Melalui metode role playing siswa dapat Mengidentifikasi unsur intrinsik cerita (tema, alur, amanat, latar, tokoh, watak)</p>
H. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>E. Melalui kegiatan bermain peran berbantuan media wayang kreasi peserta didik A (Audiens) dapat memerankan cerita dengan intonasi dan lafal sesuai dengan karakter tokoh C (Condition)</p> <p>F. Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dari cerita yang sudah diperankan (alur,tokoh,watak,amanat,dan tema) dengan benar</p> <p>G. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat memunculkan sikap disiplin dan</p>

bertanggung jawab B (Behavior) H. Melalui kegiatan tes tulis peserta didik dapat mengidentifikasin unsur -unsur intrinsik suatu cerita dari cerita yang sudah diperankan D (Degre)		
PEMAHAMAN BERMAKNA		
<ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan, menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari. 		
I. MATERI PEMBELEJARAN		
<ul style="list-style-type: none"> Unsur-unsur intrinsik cerita 		
J. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	6. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik 7. Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa petugas piket. 8. Guru mengabsen kehadiran siswa 9. Guru melakukan kegiatan apersepsi. 10. Guru menyuruh siswa untuk membuat dan membacakan yel yel penyemangat di depan kelas.	10 Menit
Kegiatan Inti	LANGKAH – LANGKAH METODE ROLE PLAYING	50 Menit

		<p>13. Guru menyiapkan materi dan media pembelajaran dengan metode pembelajaran role playing</p> <p>14. Guru menyusun/menyiapkan skenario cerita “ Kelinci dan Serigala “ yang akan ditampilkan</p> <p>15. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.</p> <p>16. Guru membentuk kelompok siswa</p> <p>17. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.</p> <p>18. Guru memberikan LKPD bermain peran kepada masing-masing siswa</p> <p>19. Guru memanggil siswa yang untuk melakonkan skenario masing masing tokoh untuk bermain peran drama “ Kelinci dan serigala” berbantuan Media wayang kreasi sebagai pencerita drama (Narator)</p> <p>20. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.</p> <p>21. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. (Bergotong royong)</p> <p>22. Guru menjelaskan nateri unsur unsur intrinsik</p> <p>23. Guru membagikan soal dan meminta siswa mengerjakan soal untuk mengidentifikasi unsur-unsur</p>	
--	--	---	--

	intrinsik dan alur cerita yang telah di perankan (<i>Bernalar kritis</i>) 24. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum	
Kegiatan Penutup	1. Peserta didik dengan bimbingan guru membuat kesimpulan(<i>Refleksi</i>) 2. Guru memberikan memberikan salam 3. Diakhiri berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing (<i>Religius, beriman, Bertaqwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak mulia.</i>)	10 menit

K. ASESMENT/PENILAIAN

4. Penilaian pengetahuan/kognitif

Teknik Penilaian : Tes tulis

Bentuk Penilaian : Pilihan Ganda 20 soal

5. Penilaian sikap/Afektif

No.	Indikator	Aspek	Keterangan
1.	Afektif	Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Percaya diri Disiplin saat proses pembelajaran Bertanggung jawab menyelesaikan tugas	Skor: 4 =Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang Kriteria: Sangat baik = 81-100 Baik =70-80 Cukup =60-70 Kurang =0-50
2.	Psikomotor	Ekspresi pemeran Penghayatan karakter tokoh Gerak pemain Intonasi	Skor: 4 =Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup

		Martini (2020)	1 = Kurang Kriteria: Sangat baik = 81-100 Baik = 70-80 Cukup = 60-70 Kurang = 0-50
--	--	----------------	---

No	Nama Siswa	Keaktifan	Bertanggung jawab	Disiplin

- K = kurang
- C = cukup
- B = Baik
- SB = sangat baik

Keterangan :

3 = jika tiga indikator terlihat.

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

6. Penilaian keterampilan/psikomotor

Jenis Penilaian	Teknik	Jenis	Bentuk
Penilaian Awal	Bermain peran	LKPD	Unjuk kerja

Lakukan penilaian terhadap pementasan kelompok lain dengan format dan rubrik penilaian sebagai berikut:

a. Format penilaian pementasan bermain drama

No	Nama Kelompok	Nama Pemeran	Perolehan Skor Tiap Aspek								Jumlah
			1	2	3	4	5	6	7	8	

b. Rubrik penilaian keterampilan bermain peran

L. PENGAYAAN DAN REMEDIAL**4. Pengayaan**

Peserta didik mengikuti kegiatan pengayaan dengan mengerjakan tugas tentang contoh-contoh kebutuhan di Lingkungan Sekitar dengan tepat.

5. Remedial

Remedial yang dapat dilakukan dengan memberikan contoh yang lain dapat diperoleh melalui tugas rumah berupa data yang ada di sekitar rumah peserta didik

6. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK**A. REFLEKSI GURU**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	

D. REFLEKSI SISWA

Berikut lembar refleksi yang diberikan kepada peserta didik :

5. Bagaimana pembelajaran hari ini menyenangkan apa tidak?
6. Apa saja yang telah kamu pelajari?
7. Bagaimana Caramu belajar tentang materi ini?
8. Apa yang kamu sukai dari kegiatan belajar yang sudah kamu lakukan?

E. GLOSARIUM

Unsur intrinsik drama adalah elemen-elemen di dalam sebuah pementasan drama, yang meliputi tema, alur, tokoh, latar, amanat, dan dialog.

F. DAFTAR PUSTAKA

- ❖ Buku Guru (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022 Bahasa Indonesia kelas IV, Penulis: Siti Wulandari, dkk), Lembar kerja peserta didik

Mengetahui,

Madiun, 23 Juni 2024

Kepala Sekolah,

Guru Kelas V

.....

.....

NIP.

NIP.

Lampiran 15 Materi Ajar Siklus II

Bacalah teks dibawa ini “ Kelinci dan serigala ”

KELINCI DAN SERIGALA

Sore itu tiga kelinci kecil, Cici, pusi dan Upi bermain bersama di tempat lapang di hutan. Tiba-tiba Cici melihat sesuatu tergeletak dalam bungkus plastik.

"Hai ... lihatlah! Cici berteriak sambil menunjuk ke arah bungkus plastik.
"Wah... makanan.." teriak Upi. "Asyik... sore ini kita makan enak.." Pusi bersorak kegirangan.

Cici mengambil kue itu, membuka bungkusnya dan tercium aroma harum dari kue itu. Tiba-tiba muncul niat liciknya.

"Ah... kue ini pasti nikmat sekali apalagi jika ku makan sendiri tanpa berbagi dengan mereka". Gumamnya dalam hati.

"Teman-teman sepertinya kue ini bekal pak tukang kayu yang sering ke hutan ini, mungkin dia baru saja kesini dan belum pergi terlalu jauh. bagaimana jika kususulkan kue ini, bukankah menolong orang juga perbuatan mulia? "
Cici meyakinkan temannya. Raut kecewa tergambar di wajah Upi mereka gagal makan kue yang beraroma lezat itu. Cici berlari menjauhi temannya dan memakan kue itu sendiri. Tiba-tiba...

"Aaahhgg... toloong..." Cici menjerit keras. Seekor serigala muncul dari balik semak dan langsung menerkam tubuh mungil Cici.

Cici pun terus berteriak minta tolong. memutar otak mencari cara bagaimana agar ia bisa bebas dari an serigala itu. Akhirnya ia mendapatkan ide.

Pak serigala, aku punya dua teman di sana. Bagaimana jika mereka ku jemput ke sini supaya kamu dapat makan lebih banyak lagi". Cici berusaha mengelabui serigala itu. "Baiklah, segera panggil mereka tapi aku harus ikut di belakangmu." Jawab serigala.

"Pelan-pelan saja ya, jalanmu supaya mereka tidak mendengar langkah kakimu. Aku khawatir mereka akan lari ketakutan."
Cici pun berlari ke arah teman-temannya yang ditinggalkan tadi. sementara serigala mengikutinya dengan langkah pelan. Menyadari hal itu Cici berlari sekuat tenaga sambil sesekali memanggil temannya

"Ups...!", kaki Cici tiba-tiba terasa ada yang menarik. Ia pun menjerit dan bahkan tidak berani membuka mata "Jangan Pak Serigala... jangan makan aku, ampuni aku.."

"Sst..., ini aku Ci, bukalah matamu, ini Upi dan Pusi.."

"Ayo cepat Ci..." dengan rasa kebersamaan mereka pun akhirnya selamat. Napas mereka tersengal-sengal, keringatnya bercucuran. Cici menangis tesedu-sedu.

"Hik.. hik.. maafkan aku teman-teman, aku bersalah pada kalian. Aku telah berbohong.." Cici akhirnya menceritakan kejadian yang sebenarnya. Temannya tidak marah apalagi membencinya. Cici pun berjanji tidak akan mengulanginya lagi.

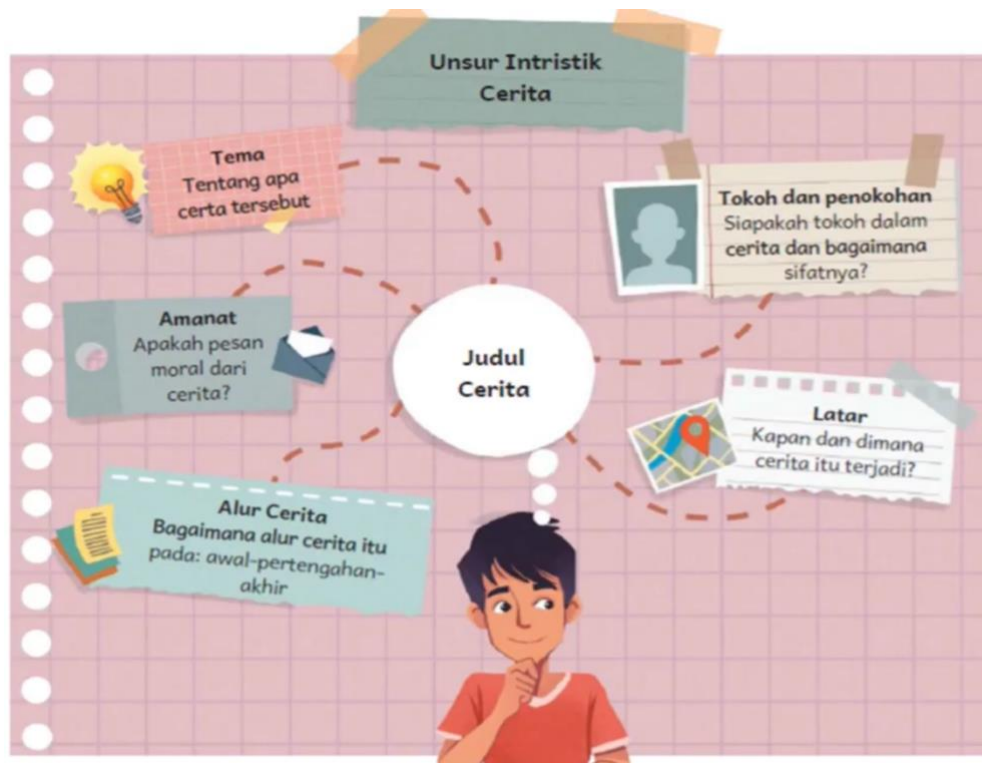
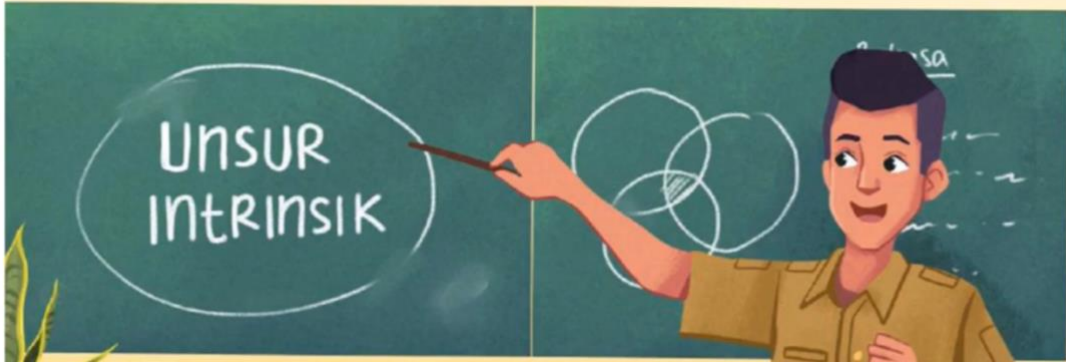
"Sudahlah Cici... kami memaafkanmu..." kata Pusi dengan bijak. "Terimakasih kawan, aku janji tidak akan mengulanginya lagi.." jawab Cici dengan tulus.



Menyimak

Identifikasi Unsur Cerita

Setiap cerita yang kita baca memiliki bagian-bagian penting di dalamnya yang membentuk cerita tersebut. Bagian-bagian ini disebut unsur intrinsik cerita. Simaklah baik-baik penjelasan dari guru tentang unsur-unsur intrinsik ini.



UNSUR INTRINSIK

Unsur intrinsik drama adalah unsur pembangun yang dapat dilihat dari cerita pendek dan terdapat elemen-elemen di dalam sebuah pementasan drama, yang meliputi tema, alur, tokoh, latar, amanat, dan dialog.

Alur

Hubungan antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya disebut sebagai alur atau plot. Jalannya sebuah cerita dari awal hingga akhir. Sebuah peristiwa diceritakan secara berurutan ke peristiwa atau kejadian lainnya. Secara umum, alur drama memiliki bagian yang dimulai dari pendahuluan konflik perumitan atau komplikasi > klimaks > penyelesaian atau resolusi.

Tokoh

Tokoh adalah rekaan yang menjadi pemegang peran dalam drama. Setiap pemain atau aktor dalam drama telah ditentukan pula wataknya. Itu sebabnya istilah tokoh juga sering disebut karakter atau watak. Berdasarkan perannya, tokoh dibedakan menjadi tiga jenis yaitu tokoh protagonis yakni tokoh utama, tokoh antagonis atau tokoh penentang cerita, dan tokoh tritagonis atau pendukung.

Latar

Latar atau setting adalah bagian dari cerita dalam drama yang menceritakan waktu dan tempat kejadian ketika tokoh mengalami sebuah peristiwa. Latar mencakup tiga hal, yakni: latar tempat yang berhubungan dengan setting ruang dan waktu, latar waktu yang merupakan waktu dalam drama, dan latar suasana yaitu suasana yang mendukung terjadinya cerita. Setting cerita juga dapat didukung dengan tata suara maupun tata lampu saat pementasan drama.

Amanat

Dalam sebuah pementasan drama, ada sebuah pesan atau sisipan nasihat yang ingin disampaikan pengarang melalui tokoh dan alur cerita. Inilah yang disebut amanat. Amanat drama selalu berhubungan dengan tema drama. Amanat juga menyangkut nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat yang disampaikan secara implisit.

Dialog

Dialog merupakan ciri khas dalam naskah drama yang sangat penting. Dialog adalah percakapan antara dua tokoh atau lebih yang melengkapi cerita yang sudah diatur oleh sutradara atau penulis

Lampiran 16 Soal Evaluasi Siklus II**SEKOLAH DASAR NEGERI 3 KARANGREJO**
SOAL PRE TEST

Nama :

No Absen :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C atau D di depan jawaban yang tepat

21. Tema yang sesuai dengan cerita Kelinci dan serigala adalah
- E. Keluarga
 - F. Persahabatan
 - G. Perjuangan
 - H. Petualangan
22. Siapa saja tokoh yang terdapat pada cerita Kelinci dan Serigala ?
- E. Cici,Pusi dan semut
 - F. Cici, Pusi, Upi dan Serigala
 - G. Cici, Upi dan Serigala
 - H. Cici, Upi dan Upi
23. Salah satu tokoh dalam cerita adalah Cici. Bagaimana watak cici?
- E. Pekerja keras
 - F. Suka berbohong dan licik
 - G. Rendah diri
 - H. Pemberani
24. Menurutmu bagaimana watak Upi dan Pusi ?
- E. Pemarah dan suka meremehkan
 - F. Jahat
 - G. Suka menolong dan mudah memaafkan
 - H. Rendah hati
25. Dimana cerita tersebut terjadi
- E. Hutan
 - F. Sawah

- G. Pegunungan
 - H. Kebun binatang
26. Latar waktu pada kutipan cerita Kelinci dan Serigala adalah
- E. Pagi hari
 - F. Siang hari
 - G. Sore hari
 - H. Malam hari
27. Berikut pernyataan yang sesuai dengan isi kutipan cerita Kelinci dan serigala adalah
- E. Seekor serigala muncul dan langsung menerkam tubuh Cici
 - F. Cici makan bersama teman-temannya
 - G. Cici berbagi makanan dengan Upi dan Pusi
 - H. Serigala melepaskan cici dari terkamannya
28. Bukti bahwa watak Upi dan Pusi baik adalah
- E. Memafkan Cici dan tidak membencinya meskipun Cici berbohong
 - F. Cici mengajak makan kue yang lezat itu bersama
 - G. Membenci Cici dan tidak mau memafkan
 - H. Tidak membantu Cici
29. Bagaimana masalah tersebut terselesaikan ?
- E. Berkelahi dan saling membenci
 - F. Cici meminta maaf kepada teman – temannya dan berjanji tidak akan mengulangi
 - G. Adu mulut
 - H. Saling marah satu sama lain
30. Apa masalah yang terjadi ?
- E. Cici mengkhianati teman-temannya
 - F. Seekor serigala menerkam Cici
 - G. Serigala memberi makanan
 - H. Seekor kelinci yang sengsara
31. Amanat yang dapat kita pelajari dari cerita di atas yaitu
- E. Kita tidak boleh berbohong karena setiap perbuatan pasti ada balasan
 - F. Jangan suka meremehkan orang lain

- G. Tidak iri hati dan dengki
H. Selalu menuruti nasihat teman
32. Latar suasana pada cerita tersebut adalah
E. Senang
F. Menengangkan
G. Sedih
H. Dingin
33. Tokoh Utama dalam kelinci dan serigala tersebut adalah
E. Cici
F. Upi
G. Pusi
H. Serigala
34. Bukti bahwa watak Cici egois pada kutipan cerita tersebut adalah
A. Cici memakan sendiri kue yang ditemukan tanpa berbagi kepada temannya
B. Cici membagikan makanan Pada temannya
C. Cici senang bisa makan bersama temannya
D. Cici berbagi makanan dengan serigala
35. Bukti peristiwa tersebut terjadi pada sore hari adalah
(1) Sore itu tiga kelinci kecil, Cici, pusi dan Upi bermain bersama di tempat lapang di hutan. (2) Cici mengambil kue itu, membuka bungkusnya dan tercium aroma harum. (3) Seekor serigala muncul dari balik semak dan langsung menerkam (4) Tiba-tiba-tiba Cici melihat sesuatu tergeletak dalam bungkus plastik.
- E. (1)
F. (2)
G. (3)
H. (4)
36. Bukti bahwa tokoh Cici licik pada kutipan cerpen tersebut yaitu
E. Cici berlari menjauhi temannya dan memakan kue itu sendiri
F. Cici berhasil mengelabui serigala dan berhasil melarikan diri
G. Serigala berhasil memakan Cici dan teman-temannya
H. Upi dan Pusi membohongi Cici

37. Di bawah ini yang termasuk unsur-unsur instrinsik cerita adalah
- E. Tema, Amanat dan watak
 - F. Amanat, latar dan puisi
 - G. Fiksi, judul dan sage
 - H. Penokohan, tema dan bait
38. Berikut ini yang tidak termasuk dari unsur intrinsik sebuah cerita yaitu.....
- E. Latar
 - F. Amanat
 - G. Watak dan tokoh
 - H. Puisi
39. Jangan bersikap egois. Kamu harus berbagi kepada orang lain. Sejatinya, manusia itu makhluk sosial yang hidup saling berbagi
- Kutipan di atas termasuk bagian dari unsur intrinsik yaitu
- E. Tema
 - F. Latar
 - G. Alur
 - H. Amanat
40. Keterangan mengenai tempat,waktu dan ruang di dalam naskah drama disebut
- E. Watak
 - F. Tema
 - G. Latar
 - H. Amanat

Lampiran 17. Kunci Jawaban Siklus II

Kunci jawaban Post Test

- 21. D
- 22. B
- 23. A
- 24. A
- 25. A
- 26. A
- 27. C
- 28. A
- 29. B
- 30. A
- 31. B
- 32. C
- 33. B
- 34. A
- 35. A
- 36. B
- 37. A
- 38. A
- 39. D
- 40. D.

Lampiran 19 Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama siswa	Skor	Skor maksimal	Presentase	Nilai	Keterangan
1.	MRN	17	20	$\frac{17}{20} \times 100 = 85$	85	Tuntas
2.	NRM	15	20	$\frac{15}{20} \times 100 = 75$	75	Tuntas
3.	RSY	15	20	$\frac{15}{20} \times 100 = 75$	75	Tuntas
4.	RNI	16	20	$\frac{16}{20} \times 100 = 80$	80	Tuntas
5.	RFN	15	20	$\frac{15}{20} \times 100 = 75$	75	Tuntas
6.	RZL	17	20	$\frac{17}{20} \times 100 = 85$	85	Tuntas
7.	SHL	16	20	$\frac{16}{20} \times 100 = 80$	80	Tuntas
8.	SHD	16	20	$\frac{16}{20} \times 100 = 80$	80	Tuntas

Lampiran 20 Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus II

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
1.	Guru aktif membimbing siswa dalam berdiskusi kelompok	✓			
2.	Mengarahkan siswa untuk berpartisipasi langsung terhadap pembelajaran role playing	✓			
3.	Guru mengarahkan siswa untuk mempelajari naskah drama yang akan dilakoni (Role playing)	✓			
4.	Guru mengarahkan siswa untuk memerankan tokoh yang akan diperankan di dalam metode role playing	✓			
5.	Kemampuan guru dalam menggunakan media wayang kreasi dengan benar dan tepat		✓		

Lampiran 21 Hasil Observasi Aktifitas Siswa Siklus II

No	Nama	Skor Indikator															
		Aspek 1				Aspek 2				Aspek 3				Aspek 4			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1.	MRN				4			3				3				3	
2.	NRM			3				3				3					4
3.	RYS			3				3				3				3	
4.	RNI			3				3				3					4
5.	RFN			3				3				3					4
6.	RZL				4				4				4			3	
7.	SHL			3				3				3					4
8.	ZHD			3				3					4			3	
Jumlah		26				25				26				28			
Presentase		81%				78%				81%				89%			

Lampiran 22 Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran


Capaian Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	Keterangan
Mengidentifikasi unsur intrinsik cerita (tema, alur, amanat, latar, tokoh, watak)	<ul style="list-style-type: none"> • Melalui metode role playing berbantuan media wayang kreasi siswa dapat mengidentifikasi unsur intrinsik cerita yang berjudul gajah dan semut dengan benar • Melalui metode role playing berbantuan media wayang kreasi siswa dapat mengidentifikasi unsur intrinsik cerita yang berjudul gajah dan senit (tema, alur, amanat, latar, tokoh, watak dengan benar) 	Siklus 1
	<ul style="list-style-type: none"> • Melalui metode role playing berbantuan media wayang kreasi siswa dapat mengidentifikasi unsur intrinsik cerita yang berjudul kelinci dan serigala dengan benar • Melalui metode role playing berbantuan media wayang kreasi siswa dapat mengidentifikasi unsur intrinsik cerita yang berjudul kelinci dan serigala (tema, 	Siklus II

	alur, amanat, latar, tokoh, watak dengan benar)	
--	--	--

Lampiran 23. Media Wayang Kreasi




Lampiran 24 Lembar Persetujuan Judul Skripsi

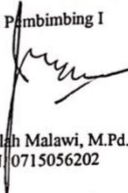

UNIVERSITAS PGRI MADIUN
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Jalan Setiabudi No.85 Madiun 63118. Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400
 Website : www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id

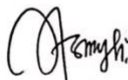
Lembar Persetujuan Judul Skripsi
Semester Genap T.A 2023/2024
Prodi. PGSD, FKIP, UNIPMA


NIM : Bilga Hasthori
 Nama Mahasiswa : 2002101162
 Judul : PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA
 WAYANG KREASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
 PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V DI SDN
 KARANGREJO 3


Madiun, 26 Maret 2024


 Bilga Hasthori
 NIM. 2002101162

Dosen Pembimbing I

 Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd.
 NIDN/0715056202

Dosen Pembimbing II

 Dr. Nur Syamsiah, M.Pd.
 NIDN. 0710088304

Mengetahui,
 Kaprodi PGSD

 Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
 NIDN/0701018803*



Lampiran 25. Surat Izin Penelitian



Nomor : 0310.d/N/FKIP/UNIPMA/2024 Madiun, 27 Mei 2024
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN Karangrejo 3 Kabupaten Madiun
 di tempat

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama : Bilga Hasthori
 NIM : 200210162
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dalam melakukan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dengan judul:
 "Penggunaan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kreasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V Di SDN Karangrejo 3."

Demikian permohonan ini disampaikan. Atas perkenannya, kami mengucapkan terima kasih.


 Dekan,
 Dr. Sardulo Gembong, M.Pd.
 NIP. 19650922 199303 1 001

Lampiran 26 Surat Balasan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN MADIUN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KARANGREJO 03**

Jalan Raya Dungus No. 170 Madiun Kode Pos 63181
Email : sdnkarangrejo85@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN

No. : 422/ 15 /402.107.230.23/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN 3 Karangrejo, Kabupaten Madiun dengan ini memberikan ijin kepada:

Nama : BILGA HASTHORI
NIM : 2002101162
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas. : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Untuk melakukan penelitian dalam rangka Penyusunan skripsi yang berjudul
"Penggunaan Metode Role Playing Berbantuan Media Wayang Kreasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelejaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SDN Karangrejo 3"

Demikian surat ijin ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 28 Juni 2024
Kepala SDN Karangrejo 3

Nanik Narwati R., S.Pd
NIP. 1967050711911220001

Lampiran 26 Riwayat Hidup



Saya Bilga Hasthori lahir di Madiun pada tanggal 19 September 2001. Putri keempat dari empat bersaudara, pasangan Bapak Nunus dan Ibu Roosita. Pernah menempuh Pendidikan di TK An-Nur Kota Madiun pada tahun lulus pada tahun 2006, SD Negeri 2 Mojorejo Madiun lulus pada tahun 2014 SMP Negeri 6 Madiun lulus pada tahun 2017, SMA Negeri 6 Madiun lulus pada tahun 2020. Pendidikan berikutnya ditempuh di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun. Selama menjadi mahasiswa pernah ikut UKM Karawitan pada tahun 2020.