

LAMPIRAN

Lampiran 1 : RPP Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SDN Arosbaya 01 Bangkalan
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : I/1
Alokasi Waktu : 70 menit

A. Standar Kompetensi :

Membaca teks pendek dengan membaca nyaring.

B. Kompetensi Dasar

1. Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat.

C. Indikator

1. Menghafal huruf abjad A sampai Z
2. Membaca sebagai suku kata, kata – kata dan kalimat sederhana.

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Siswa dapat menghafal huruf abjad A sampai Z
2. Siswa dapat membaca sebagai suku kata, kata – kata dan kalimat sederhana.

E. Materi Pembelajaran:

Huruf; suku kata; gambar benda; kalimat sederhana.

F. Metode Pembelajaran:

Ceramah; penugasan; demonstrasi

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran:

1. Kegiatan Awal

- ❖ bersama-sama mengamati gambar (yang ada pada media ular tangga)

- ❖ Memperagakan sambil menjelaskan cara main ular tangga
- ❖ Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4 anak.

2. Kegiatan Inti

- ❖ Siswa melakukan permainan ular tangga secara kelompok
- ❖ Tiap kelompok diberi lembar kerja untuk diisi sesuai dengan hasil kerjanya (bimbingan guru).
- ❖ Tiap kelompok membaca dan menulis hasil kerja di LKS (bimbingan guru)
- ❖ Guru mengamati dan mencatat aktifitas siswa / kelompok
- ❖ Guru menyuruh 1 kelompok untuk membaca hasilnya di depan kelas.

3. Kegiatan Penutup

- ❖ Guru menyuruh anak membaca : huruf, suku kata, kata, gambar yang terdapat dalam media ular tangga secara bergiliran sesuai langkah ular tangga.
- ❖ Guru memberi hadiah / reward pada kelompok yang dianggap baik.
- ❖ Guru memberi tugas kerja kelompok yang belum selesai.

H. Sumber Belajar dan Media:

1. Buku "Bina Bahasa Indonesia 1A"
2. Sumber lain yang relevan
3. Media pembelajaran Permainan Ular Tangga

I. Penilaian:

1. Proses (selama PBM berlangsung)
2. Tertulis / hasil LKS
3. Kriteria Penilaian Evaluasi

NO	KRITERIA	SANGAT BAIK (35)	BAIK (30)	CUKUP (20)	KURANG (15)
1	PELAFALAN				
2	KELANCARAN				
3	KETEPATAN INTONASI				

Mengetahui
Kepala Sekolah

Bangkalan, 17 -01-2017
Guru Kelas 1.

Drs. ROHIM SAIFIN, M .Pd
NIP.196111221982011006

ST. JAMILAH, S. Pd
NIP.196510251987032015

Lampiran 2 : RPP Siklus II

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SDN Arosbaya 01 Bangkalan
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : I/1
Alokasi Waktu : 70 menit

A. Standar Kompetensi :

Membaca teks pendek dengan membaca nyaring.

B. Kompetensi Dasar

1. Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat.

C. Indikator

1. Menghafal huruf abjad A sampai Z
2. Membaca sebagai suku kata, kata – kata dan kalimat sederhana.

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Siswa dapat menghafal huruf abjad A sampai Z
2. Siswa dapat membaca sebagai suku kata, kata – kata dan kalimat sederhana.

E. Materi Pembelajaran:

Huruf; suku kata; gambar benda; kalimat sederhana.

F. Metode Pembelajaran:

Ceramah; penugasan; demonstrasi

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran:

1. Kegiatan Awal

- ❖ Siswa membentuk kelompok yang terdiri 4 anak
- ❖ Bersama-sama mengamati gambar pada media ular tangga

- ❖ 1 kelompok memperagakan permainan ular tangga dalam 1 x kocok dadu sambil dijelaskan cara mengisi LKS pada kelompok tersebut.

2. Kegiatan Inti

- ❖ Siswa melakukan permainan ular tangga secara kelompok
- ❖ Tiap kelompok diberi lembar kerja untuk diisi sesuai dengan hasil kerjanya (bimbingan guru).
- ❖ Tiap kelompok ada yang membaca dan ada yang menulis hasil kerja di LKS (bimbingan guru)
- ❖ Guru mengamati dan mencatat aktifitas siswa / kelompok
- ❖ Guru menyuruh 1 kelompok untuk membaca / mempresentasikan hasil kerja di LKS secara sederhana (dengan bimbingan guru).

3. Kegiatan Penutup

- ❖ Guru menyuruh anak membaca dan menulis di LKS secara mandiri dan bergiliran / bergantian.
- ❖ Guru memberi hadiah / tepuk tangan bagi siswa yang membaca dan menulis dengan benar.
- ❖ Guru memberi tugas mandiri post test sebagai PR.

H. Sumber Belajar dan Media:

1. Buku "Bina Bahasa Indonesia 1A "
2. Sumber lain yang relevan
3. Media pembelajaran Permainan Ular Tangga

I. Penilaian:

1. Proses (selama PBM berlangsung)
2. Tes : - Tulis
- Lisan
3. Kriteria Penilaian Evaluasi

NO	KRITERIA	SANGAT BAIK (35)	BAIK (30)	CUKUP (20)	KURANG (15)
1	PELAFALAN				
2	KELANCARAN				
3	KETEPATAN INTONASI				

Mengetahui
Kepala Sekolah

Bangkalan, 17 -01-2017
Guru Kelas 1.

Drs. ROHIM SAIFIN, M .Pd
NIP.196111221982011006

ST. JAMILAH, S. Pd
NIP.196510251987032015

LAMPIRAN 3 : LEMBAR PENGAMATAN AKTIFITAS GURU

Nama Sekolah : SDN Arosbaya 1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : I/1
 Materi : Membaca Permulaan

- 1) Bacalah dengan cermat 10 indikator aktivitas guru yang sudah ditetapkan.
- 2) Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

Jika deskriptor tidak tampak sama sekali dan tampak 1, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 1.

Jika deskriptor tampak 2, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 2.

Jika deskriptor tampak 3, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 3.

Jika deskriptor tampak 4, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 4.

Format Lembar Pengamatan Aktivitas Guru

NO	INDIKATOR	TINGKAT KEMAMPUAN				SKOR
		4	3	2	1	
1	Kesiapan Mengajar					
2	Pengelolaan Kelas					
3	Penguasaan Materi					
4	Penggunaan Media					

Keterangan :

Sangat Baik (SB) = Skor 4 (76 – 100)

Baik (B) = Skor 3 (49 – 75)

Cukup (C) = Skor 2 (26 – 50)

Kurang (K) = Skor 1 (01 – 25)

LAMPIRAN 4 : FOTO KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN



Lampiran 5 : LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

Nama Sekolah : SDN Arosbaya 1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : I/1
 Materi : Membaca Permulaan

- 1) Bacalah dengan cermat 5 indikator aktivitas siswa yang sudah ditetapkan.
- 2) Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

Jika deskriptor tidak tampak sama sekali dan tampak 1, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 1.

Jika deskriptor tampak 2, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 2.

Jika deskriptor tampak 3, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 3.

Jika deskriptor tampak 4, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 4.

Format Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

NO	INDIKATOR	TINGKAT KEMAMPUAN				SKOR
		4	3	2	1	
	Membaca Huruf Pada Media Permainan Ular Tangga					
	Membaca Suku Kata Pada Media Permainan Ular Tangga					
	Membaca Gambar Media Permainan Ular Tangga					
	Membaca Kata Pada Media Permainan Ular Tangga					
	Membaca Kalimat Sederhana Pada Media Permainan Ular Tangga					

Keterangan :

Sangat Baik (SB) = Skor 4 (76 – 100)

Baik (B) = Skor 3 (49 – 75)

Cukup (C) = Skor 2 (26 – 50)

Kurang (K) = Skor 1 (01 – 25)

LAMPIRAN 6 :**Evaluasi Siklus I**

Nama :

Isilah kolom – kolom dibawah ini dengan benar dan bacakan di depan kelas!

No.	Huruf	Gambar	Baca	Warna	Di gabung
1.	p		piring	putih	Piring putih
2.	b	
3.	t	
4.	j	
5.	c	
6.	s	

LAMPIRAN 7:**Evaluasi Siklus II**

Nama :

Isilah dan Bacakan di depan Kelas !

No.	Huruf	Gambar	Baca	Warna	Di gabung
1.	s	
2.	j	
3.	t	
4.	c	
5.	b	