

LAMPIRAN

Lampiran A. RPP Siklus 1

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS 1

Nama Sekolah : Sekolah Maitreyawira Jakarta
Kelas : TK B (5-6 Tahun)
Mata Pelajaran : Bahasa Mandarin
Tema : Makananku
Alokasi Waktu : 3 x 30 menit (Senin, 15 Maret 2021;
Rabu, 17 Maret 2021;
Jumat, 19 Maret 2021)

A. Standar Kompetensi

- a. Kompetensi Berpikir Kreatif
- b. Keterampilan Penguasaan Kosakata Mandarin
- c. Keterampilan Keterlibatan di dalam Kelas

B. Kompetensi Dasar

Mengenal benda-benda disekitarnya seperti makanan kesukaan (nama, warna, dan bentuk) dan menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal).

C. Tujuan Pembelajaran

a. Tujuan Umum

1. Peserta didik mampu menyimak cerita yang disampaikan.

2. Peserta didik mampu mengidentifikasi nama tokoh dan jenis makanan yang terdapat pada cerita.
3. Peserta didik mampu membangun kosakata baru.
4. Peserta didik mampu menjelaskan dan merincikan setiap jenis makanan kesukaan dari cerita yang disampaikan dari bentuk, warna, dan rasa.
5. Peserta didik dapat mempola dan mencirikan jenis makanan dengan membuat karya dari hasil unjuk kerja.

b. Tujuan Perbaikan

1. Meningkatkan penguasaan kosakata Mandarin dari pembacaan cerita.
2. Menyebutkan nama tokoh dan jenis makanan yang terkandung di dalam cerita “*Xiao gou he xiao niu ai chi dong xi* – Anjing dan Sapi yang suka makan” dari seluruh peserta didik di dalam kelas.
3. Meningkatkan keterlibatan di dalam kelas dengan membuat karya seni dari alat bahan sederhana terkait makanan yang terdapat pada cerita.

D. Materi dan Media Pembelajaran

Boneka tangan, pom-pom (bola bulu), pensil warna, model makanan dari plastik (mainan) dan gambar outline dari bentuk es krim.

E. Metode Pembelajaran

Bercerita menggunakan boneka tangan secara daring (dalam jaringan) dan membuat karya seni (menempel).

F. Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1		
Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	1. Salam pembuka dan bernyanyi lagu. 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan cerita yang ingin dibawakan.	5 menit

	3. Mempersiapkan peserta didik untuk siap mendengarkan cerita yang ingin dibawakan oleh pendidik.	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan boneka tangan yang akan menjadi tokoh utama dalam cerita. 2. Memperkenalkan tokoh yang terdapat dalam cerita dan membacakan cerita mengenai “<i>Xiao gou he xiao niu xi huan chi dong xi</i> – Anjing dan sapi yang suka makan”. 3. Melakukan diskusi mengenai nama, warna dan bentuk dari binatang yang menjadi tokoh pada cerita. 	20 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik mengambil kesimpulan dari cerita dan kegiatan. 2. Mengevaluasi dan memberitahukan mengenai pelajaran selanjutnya. 	5 menit
Pertemuan 2		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka dan bernyanyi lagu 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan cerita yang ingin dibawakan. 3. Mempersiapkan peserta didik untuk siap mendengarkan cerita yang ingin dibawakan oleh pendidik. 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengulang kembali cerita yang disampaikan oleh pendidik dengan cerita yang berjudul “<i>Xiao gou he xiao niu xi huan chi dong xi</i> – Anjing dan sapi yang suka makan” 2. Pendidik dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai pertanyaan “<i>Ni zui xi huan chi shen me ne?</i> – Apa makanan kesukaan kamu?” 3. Menebak gambar dari nama makanan yang terdapat di dalam cerita. 	20 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik mengambil kesimpulan dari cerita dan kegiatan. 2. Mengevaluasi dan memberitahukan mengenai pelajaran selanjutnya. 	5 menit
Pertemuan 3		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka dan bernyanyi lagu. 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan cerita yang ingin dibawakan. 3. Mempersiapkan peserta didik untuk siap mendengarkan cerita yang ingin dibawakan oleh pendidik. 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meninjau kembali tokoh dan jenis makanan yang terdapat dalam cerita dengan menggunakan mainan plastik yang berbentuk makanan. 2. Melakukan kegiatan menempel pom-pom (bola bulu) membentuk hiasan pada lembar unjuk kerja 	20 menit

	yang bergambar es krim sebagai makanan kesukaan dari peserta didik.	
Penutup	1. Pendidik mengambil kesimpulan dari kegiatan. 2. Mengevaluasi dan memberitahukan mengenai pelajaran selanjutnya.	5 menit

G. Penilaian

a. Penilaian Kreativitas

i. Jenis Penilaian: Observasi

ii. Instrumen Penilaian: Rubrik Penilaian

Lembar Penilaian Tingkat Kreativitas

No	Inisial Nama	Kriteria Penilaian *)																Skor Perolehan	Nilai (%)	Kesimpulan Tingkat Kreativitas								
		Kemandirian				Fleksibel berpendapat				Kefasihan menggunakan alat				Elaborasi dalam kegiatan														
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4											
1	APB																											
2	DAS																											
3	EG																											
4	JH																											
5	KSL																											
6	LEA																											
7	MM																											
8	NGA																											
9	NNC																											
10	SKP																											
11	TO																											

*) Diisi dengan skor

Skor 1 – Belum Berkembang,

Skor 2 – Mulai Berkembang,

Skor 3 – Berkembang Sesuai Harapan,

Skor 4 – Berkembang Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

Jumlah Skor	Presentase Nilai	Kesimpulan
4-6	25-38%	Belum Berkembang
7-9	44-56%	Mulai Berkembang
10-12	63-75%	Berkembang Sesuai Harapan
13-16	81-100%	Berkembang Sangat Baik

b. Penilaian Penguasaan Kosakata Mandarin

i. Jenis Penilaian: Observasi

ii. Instrumen Penilaian: Rubrik Penilaian

Lembar Penilaian Penguasaan Kosakata Mandarin

No	Inisial Nama	Kriteria Penilaian *)																Skor Perolehan	Nilai (%)	Kesimpulan Tingkat Penguasaan Kosakata	
		Pemahaman Kata				Memberi Arti Kata				Kosakata Baru				Membentuk Representasi umum							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	APB																				
2	DAS																				
3	EG																				
4	JH																				
5	KSL																				
6	LEA																				
7	MM																				
8	NGA																				
9	NNC																				
10	SKP																				
11	TO																				

*) Diisi dengan skor

Skor 1 – Belum Berkembang,

Skor 2 – Mulai Berkembang,

Skor 3 – Berkembang Sesuai Harapan,

Skor 4 – Berkembang Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

Jumlah Skor	Presentase Nilai	Kesimpulan
4-6	25-38%	Belum Berkembang
7-9	44-56%	Mulai Berkembang
10-12	63-75%	Berkembang Sesuai Harapan
13-16	81-100%	Berkembang Sangat Baik

c. Penilaian Keterlibatan di dalam Kelas

iii. Jenis Penilaian: Observasi

iv. Instrumen Penilaian: Rubrik Penilaian

Lembar Penilaian Keterlibatan di dalam Kelas

No	Inisial Nama	Kriteria Penilaian *)																Skor Perolehan	Nilai (%)	Kesimpulan Tingkat Keterlibatan	
		Melaksanakan Perintah				Sikap dalam Belajar				Pengerjaan Tugas yang diberikan				Antusiasme							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	APB																				
2	DAS																				
3	EG																				
4	JH																				
5	KSL																				
6	LEA																				
7	MM																				
8	NGA																				
9	NNC																				
10	SKP																				
11	TO																				

*) Diisi dengan skor

Skor 1 – Belum Berkembang,

Skor 2 – Mulai Berkembang,

Skor 3 – Berkembang Sesuai Harapan,

Skor 4 – Berkembang Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

Jumlah Skor	Presentase Nilai	Kesimpulan
4-6	25-38%	Belum Berkembang
7-9	44-56%	Mulai Berkembang
10-12	63-75%	Berkembang Sesuai Harapan
13-16	81-100%	Berkembang Sangat Baik

Lampiran A. RPP Siklus 2

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS 2

Nama Sekolah : Sekolah Maitreyawira Jakarta
Kelas : TK B (5-6 Tahun)
Mata Pelajaran : Bahasa Mandarin
Tema : Makananku
Alokasi Waktu : 3 x 30 menit (Senin, 22 Maret 2021;
Rabu, 24 Maret 2021;
Jumat, 26 Maret 2021)

A. Standar Kompetensi

- a. Kompetensi Berpikir Kreatif
- b. Keterampilan Penguasaan Kosakata Mandarin
- c. Keterampilan Keterlibatan di dalam Kelas

B. Kompetensi Dasar

Mengenal benda-benda disekitarnya seperti makanan kesukaan (nama, warna, dan bentuk) dan menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal).

C. Tujuan Pembelajaran

a. Tujuan Umum

1. Peserta didik menyimak pembacaan cerita menggunakan boneka tangan.
2. Peserta didik mampu mengklasifikasi jenis makanan ke dalam kelompok sehat dan tidak sehat

3. Peserta didik mengenal bentuk dua dimensi dalam Bahasa Mandarin.
4. Peserta didik menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal).
5. Peserta didik menganalisis warna dan bentuk dari gambar makanan.
6. Peserta didik memproduksi karya seni yang terkait jenis makanan kesukaan.

b. Tujuan Perbaikan

1. Meningkatkan penggunaan kalimat yang lebih kompleks untuk menambahkan kata keterangan berupa bentuk dan warna seperti “*Wo xi huan chi yuan de pu tao* – Saya suka makan anggur yang bulat”
2. Mengklasifikasi makanan yang telah dipelajari klasifikasi sehat dan tidak sehat (*jian kang huo zhi bu jian kang*) menggunakan Bahasa Mandarin.
3. Meningkatkan kreativitas peserta didik dengan menggambar makanan kesukaan mereka di dalam bentuk satu piring makanan membentuk karya seni.

D. Materi dan Media Pembelajaran

Boneka tangan, kartu bergambar makanan, lembar unjuk kerja, pensil, dan pensil warna.

E. Metode Pembelajaran

Bercerita menggunakan boneka tangan secara daring (dalam jaringan) dan membuat karya seni (menggambar).

F. Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1		
Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	1. Salam pembuka dan bernyanyi lagu serta menari. 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan cerita yang ingin dibawakan.	5 menit

	3. Mempersiapkan peserta didik untuk siap mendengarkan cerita yang ingin dibawakan oleh pendidik.	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan boneka tangan yang akan menjadi tokoh utama dalam cerita. 2. Memperkenalkan tokoh yang terdapat dalam cerita dan membacakan cerita mengenai “<i>Xiao tu zi he xiao ya ai chi shui guo he shu cai</i> – Kelinci dan bebek yang suka makan buah dan sayur” 3. Melakukan diskusi mengenai klasifikasi makanan yang sehat dan tidak sehat dan mengelompokkan makanan yang terdapat dalam cerita. 	20 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik mengambil kesimpulan dari cerita dan kegiatan. 2. Mengevaluasi dan memberitahukan mengenai pelajaran selanjutnya. 	5 menit
Pertemuan 2		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka dan bernyanyi lagu serta menari. 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan cerita yang ingin dibawakan. 3. Mempersiapkan peserta didik untuk siap mendengarkan cerita yang ingin dibawakan oleh pendidik. 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengulang kembali cerita yang disampaikan oleh pendidik dengan cerita yang berjudul “<i>Xiao tu zi he xiao ya ai chi shui guo he shu cai</i> – Kelinci dan bebek yang suka makan buah dan sayur” 2. Menjelaskan kembali mengenai macam-macam warna dan rasa yang ada. 3. Menebak gambar dari makanan menggunakan Bahasa Mandarin (nama, warna, dan rasanya). 	20 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik mengambil kesimpulan dari cerita dan kegiatan. 2. Mengevaluasi dan memberitahukan mengenai pelajaran selanjutnya. 	5 menit
Pertemuan 3		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka dan bernyanyi lagu. 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan cerita yang ingin dibawakan. 3. Mempersiapkan peserta didik untuk siap melakukan kegiatan menggambar. 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meninjau kembali tokoh dan jenis makanan yang termasuk ke dalam klasifikasi sehat dan tidak sehat, warna, serta rasa makanan tersebut pada cerita. 2. Melakukan kegiatan menggambar makanan kesukaan dan mewarnainya dalam bentuk satu piring makanan. 	20 menit

Penutup	1. Pendidik mengambil kesimpulan dari kegiatan. 2. Mengevaluasi dan memberitahukan mengenai pelajaran selanjutnya.	5 menit
---------	---	---------

G. Penilaian

a. Penilaian Kreativitas

i. Jenis Penilaian: Observasi

ii. Instrumen Penilaian: Rubrik Penilaian

Lembar Penilaian Tingkat Kreativitas

No	Inisial Nama	Kriteria Penilaian *)																Skor Perolehan	Nilai (%)	Kesimpulan Tingkat Kreativitas		
		Kemandirian				Fleksibel berpendapat				Kefasihan menggunakan alat				Elaborasi dalam kegiatan								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	APB																					
2	DAS																					
3	EG																					
4	JH																					
5	KSL																					
6	LEA																					
7	MM																					
8	NGA																					
9	NNC																					
10	SKP																					
11	TO																					

*) Diisi dengan skor

Skor 1 – Belum Berkembang,

Skor 2 – Mulai Berkembang,

Skor 3 – Berkembang Sesuai Harapan,

Skor 4 – Berkembang Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

Jumlah Skor	Presentase Nilai	Kesimpulan
4-6	25-38%	Belum Berkembang
7-9	44-56%	Mulai Berkembang
10-12	63-75%	Berkembang Sesuai Harapan
13-16	81-100%	Berkembang Sangat Baik

b. Penilaian Penguasaan Kosakata Mandarin

i. Jenis Penilaian: Observasi

ii. Instrumen Penilaian: Rubrik Penilaian

Lembar Penilaian Penguasaan Kosakata Mandarin

No	Inisial Nama	Kriteria Penilaian *)																Skor Perolehan	Nilai (%)	Kesimpulan Tingkat Penguasaan Kosakata	
		Pemahaman Kata				Memberi Arti Kata				Kosakata Baru				Membentuk Representasi umum							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	APB																				
2	DAS																				
3	EG																				
4	JH																				
5	KSL																				
6	LEA																				
7	MM																				
8	NGA																				
9	NNC																				
10	SKP																				
11	TO																				

*) Diisi dengan skor

Skor 1 – Belum Berkembang,

Skor 2 – Mulai Berkembang,

Skor 3 – Berkembang Sesuai Harapan,

Skor 4 – Berkembang Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

Jumlah Skor	Presentase Nilai	Kesimpulan
4-6	25-38%	Belum Berkembang
7-9	44-56%	Mulai Berkembang
10-12	63-75%	Berkembang Sesuai Harapan
13-16	81-100%	Berkembang Sangat Baik

c. Penilaian Keterlibatan di dalam Kelas

i. Jenis Penilaian: Observasi

ii. Instrumen Penilaian: Rubrik Penilaian

Lembar Penilaian Keterlibatan di dalam Kelas

No	Inisial Nama	Kriteria Penilaian *)																Skor Perolehan	Nilai (%)	Kesimpulan Tingkat Keterlibatan	
		Melaksanakan Perintah				Sikap dalam Belajar				Pengerjaan Tugas yang diberikan				Antusiasme							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	APB																				
2	DAS																				
3	EG																				
4	JH																				
5	KSL																				
6	LEA																				
7	MM																				
8	NGA																				
9	NNC																				
10	SKP																				
11	TO																				

*) Diisi dengan skor

Skor 1 – Belum Berkembang,

Skor 2 – Mulai Berkembang,

Skor 3 – Berkembang Sesuai Harapan,

Skor 4 – Berkembang Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

Jumlah Skor	Presentase Nilai	Kesimpulan
4-6	25-38%	Belum Berkembang
7-9	44-56%	Mulai Berkembang
10-12	63-75%	Berkembang Sesuai Harapan
13-16	81-100%	Berkembang Sangat Baik

Lampiran A. RPP Siklus 3

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS 3

Nama Sekolah : Sekolah Maitreyawira Jakarta
Kelas : TK B (5-6 Tahun)
Mata Pelajaran : Bahasa Mandarin
Tema : Makananku
Alokasi Waktu : 3 x 30 menit (Senin, 29 Maret 2021;
Rabu, 31 Maret 2021;
Jumat, 2 April 2021)

A. Standar Kompetensi

- a. Kompetensi Berpikir Kreatif
- b. Keterampilan Penguasaan Kosakata Mandarin
- c. Keterampilan Keterlibatan di dalam Kelas

B. Kompetensi Dasar

Mengenal benda-benda disekitarnya seperti makanan kesukaan (nama, warna, dan bentuk) dan menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal).

C. Tujuan Pembelajaran

a. Tujuan Umum

1. Peserta didik mampu menyimak pembacaan cerita menggunakan boneka tangan.

2. Peserta didik mampu mengatur sendiri tokoh dan jalan cerita mengenai makanan yang disukai dan tokoh yang digemari.
3. Peserta didik mampu mengekspresikan Bahasa Mandarin dalam bentuk cerita yang disampaikan secara mandiri.
4. Peserta didik mampu menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal).
5. Peserta didik mampu membuat karya seni menggunakan plastisin membentuk makanan kesukaan mereka.
6. Peserta didik mampu menunjukkan ide dan pikiran melalui berbagai karya dengan menggunakan berbagai media.

b. Tujuan Perbaikan

1. Meningkatkan keterlibatan aktif di dalam kelas dengan mengatur dan menentukan tokoh dan jenis makanan yang mereka sukai.
2. Meningkatkan penguasaan kosa kata Mandarin dengan membuat cerita sederhana dengan penentuan tokoh dan jenis makanan sendiri.
3. Meningkatkan kreativitas dengan memproduksi model makanan kesukaan menggunakan plastisin sebagai karya seni.

D. Materi dan Media Pembelajaran

Boneka tangan, boneka jari, lembar unjuk kerja, pensil warna, dan plastisin

E. Metode Pembelajaran

Bercerita menggunakan boneka tangan secara daring (dalam jaringan) dan membuat karya seni.

F. Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1		
Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka dan bernyanyi lagu serta menari. 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan cerita yang ingin dibawakan. 3. Mempersiapkan peserta didik untuk siap mengikuti kegiatan inti yang akan berlangsung. 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyampaian judul cerita “<i>Xiao tu zi he xiao ya ai chi shui guo he shu cai</i> – Kelinci dan bebek yang suka makan buah dan sayur” oleh pendidik. 2. Memberi kesempatan kepada peserta didik menentukan jenis tokoh dan makanan yang ingin diceritakan. 3. Mempresentasikan sayur dan buah kesukaan yang ada di dalam kulkas mereka (nama makanan dan warna dalam Bahasa Mandarin) 	20 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik mengambil kesimpulan dari cerita dan kegiatan. 2. Mengevaluasi dan memberitahukan mengenai pelajaran selanjutnya. 	5 menit
Pertemuan 2		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka dan bernyanyi lagu serta menari. 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan cerita yang ingin dibawakan. 3. Mempersiapkan peserta didik untuk siap melakukan kegiatan inti yang akan berlangsung. 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendiskusikan kembali cerita pada pertemuan sebelumnya yang mereka tentukan sendiri jenis tokoh dan makanan yang disukai. 2. Menyampaikan contoh percakapan cerita yang akan mereka ciptakan sendiri tanpa pendidik mengenai binatang yang menyukai makanan tertentu. 3. Mengulang kembali mengenai jenis makanan kesukaan yang terdapat di dalam cerita. 	20 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik mengambil kesimpulan dari cerita dan kegiatan. 2. Mengevaluasi dan memberitahukan mengenai pelajaran selanjutnya. 	5 menit
Pertemuan 3		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka dan bernyanyi lagu. 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan cerita yang ingin dibawakan. 3. Mempersiapkan peserta didik untuk siap melakukan kegiatan menggambar. 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain menggunakan model mainan dari makanan untuk mengulang kosakata Mandarin. 2. Membuat model makanan kesukaan dari plastisin yang telah disediakan dalam berbagai warna 	20 menit

	3. Mempresentasikan secara singkat model makanan yang telah dibuat menggunakan plastisin mengenai nama makanan dan warnanya.	
Penutup	1. Pendidik mengambil kesimpulan dari kegiatan. 2. Mengevaluasi dan memberitahukan mengenai pelajaran selanjutnya.	5 menit

G. Penilaian

a. Penilaian Kreativitas

i. Jenis Penilaian: Observasi

ii. Instrumen Penilaian: Rubrik Penilaian

Lembar Penilaian Tingkat Kreativitas

No	Inisial Nama	Kriteria Penilaian *)																Skor Perolehan	Nilai (%)	Kesimpulan Tingkat Kreativitas								
		Kemandirian				Fleksibel berpendapat				Kefasihan menggunakan alat				Elaborasi dalam kegiatan														
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4											
1	APB																											
2	DAS																											
3	EG																											
4	JH																											
5	KSL																											
6	LEA																											
7	MM																											
8	NGA																											
9	NNC																											
10	SKP																											
11	TO																											

*) Diisi dengan skor

Skor 1 – Belum Berkembang,

Skor 2 – Mulai Berkembang,

Skor 3 – Berkembang Sesuai Harapan,

Skor 4 – Berkembang Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

Jumlah Skor	Presentase Nilai	Kesimpulan
4-6	25-38%	Belum Berkembang
7-9	44-56%	Mulai Berkembang
10-12	63-75%	Berkembang Sesuai Harapan
13-16	81-100%	Berkembang Sangat Baik

b. Penilaian Penguasaan Kosakata Mandarin

- i. Jenis Penilaian: Observasi
- ii. Instrumen Penilaian: Rubrik Penilaian

Lembar Penilaian Penguasaan Kosakata Mandarin

No	Inisial Nama	Kriteria Penilaian *)																Skor Perolehan	Nilai (%)	Kesimpulan Tingkat Penguasaan Kosakata							
		Pemahaman Kata				Memberi Arti Kata				Kosakata Baru				Membentuk Representasi umum													
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4										
1	APB																										
2	DAS																										
3	EG																										
4	JH																										
5	KSL																										
6	LEA																										
7	MM																										
8	NGA																										
9	NNC																										
10	SKP																										
11	TO																										

*) Diisi dengan skor
 Skor 1 – Belum Berkembang,
 Skor 2 – Mulai Berkembang,
 Skor 3 – Berkembang Sesuai Harapan,
 Skor 4 – Berkembang Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

Jumlah Skor	Presentase Nilai	Kesimpulan
4-6	25-38%	Belum Berkembang
7-9	44-56%	Mulai Berkembang
10-12	63-75%	Berkembang Sesuai Harapan
13-16	81-100%	Berkembang Sangat Baik

- c. Penilaian Keterlibatan di dalam Kelas

- i. Jenis Penilaian: Observasi
- ii. Instrumen Penilaian: Rubrik Penilaian

Lembar Penilaian Keterlibatan di dalam Kelas

No	Inisial Nama	Kriteria Penilaian *)																Skor Perolehan	Nilai (%)	Kesimpulan Tingkat Keterlibatan		
		Melaksanakan Perintah				Sikap dalam Belajar				Pengerjaan Tugas yang diberikan				Antusiasme								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	APB																					
2	DAS																					
3	EG																					
4	JH																					
5	KSL																					
6	LEA																					
7	MM																					
8	NGA																					
9	NNC																					
10	SKP																					
11	TO																					

*) Diisi dengan skor
 Skor 1 – Belum Berkembang,
 Skor 2 – Mulai Berkembang,
 Skor 3 – Berkembang Sesuai Harapan,
 Skor 4 – Berkembang Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

Jumlah Skor	Presentase Nilai	Kesimpulan
4-6	25-38%	Belum Berkembang
7-9	44-56%	Mulai Berkembang
10-12	63-75%	Berkembang Sesuai Harapan
13-16	81-100%	Berkembang Sangat Baik

Lampiran B. Lembar Observasi Siklus 1

LEMBAR OBSERVASI

PENELITIAN TINDAKAN KELAS METODE BERCERITA DARING

BAHASA MANDARIN

SIKLUS 1

Nama Pengamat : MFS

Tanggal : 19 Maret 2021

No.	Indikator / Aspek yang diamati	Ada	Tidak	Keterangan
Berpusat pada pembacaan cerita				
1.	Pendidik memberikan waktu bagi peserta didik untuk memberikan pendapat dan pemikiran akan cerita yang ada di dalam cerita yang diceritakan.	√		
2.	Pendidik memberikan waktu untuk peserta didik melanjutkan kalimat dan menjawab pertanyaan terkait pada cerita.	√		
3.	Pendidik menyampaikan cerita dengan menggunakan intonasi, gestur tubuh, dan ekspresi yang menarik perhatian.	√		
4.	Pendidik menggunakan boneka tangan yang sesuai dengan jalur cerita yang ada.	√		
5.	Peserta didik memberikan perhatian kepada pendidik selama pembelajaran.	√		
6.	Peserta didik memberikan respon kepada pendidik ketika bertanya mengenai pendapat mereka mengenai cerita yang dibacakan.	√		
7.	Peserta didik dapat menceritakan kembali beberapa karakter dan bagian cerita yang dibacakan sebelumnya.	√		
Kemandirian dalam pengerjaan tugas				
8.	Mencoba melakukan kegiatan yang ada di kelas secara mandiri.		√	Sebagian besar kegiatan yang menyangkut karya seni, peserta didik membutuhkan bantuan
9.	Bertanya kepada pendidik bagaimana melakukan kegiatan yang disiapkan di kelas.	√		
10.	Menjawab pertanyaan yang diberikan dengan mandiri.		√	Sebagian besar dari peserta didik membutuhkan bantuan
11.	Bertanggung jawab atas kesiapan barang yang diperlukan saat kegiatan belajar berlangsung.	√		Pesiapan barang dibantu oleh orangtua di rumah

Antusiasme dalam berinteraksi				
12.	Peserta didik secara aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran.	√		
13.	Peserta didik aktif untuk bertanya pertanyaan yang mereka tidak pahami.		√	Peserta didik masih terlihat pasif dan malu ketika ingin bertanya
14.	Peserta didik terlibat aktif dalam setiap kegiatan dengan semangat dan antusias.	√		
Pendidik				
15.	Pendidik memberikan dukungan dan semangat kepada peserta didik dalam setiap kegiatan yang diberikan.	√		
16.	Pendidik memberikan arahan yang jelas untuk setiap pengerjaan tugas yang diberikan.	√		
17.	Pendidik menjelaskan kegunaan dan cara pemakaian setiap alat dan bahan untuk pengerjaan karya seni.	√		
18.	Pendidik menyiapkan seluruh alat yang digunakan untuk kegiatan belajar dengan baik.	√		
19.	Pendidik memiliki suara yang cukup jelas ketika menjelaskan tentang kegiatan yang sedang berlangsung.	√		

Lampiran B. Lembar Observasi Siklus 2

LEMBAR OBSERVASI

PENELITIAN TINDAKAN KELAS METODE BECERITA DARING

BAHASA MANDARIN

SIKLUS 2

Nama Pengamat : MFS

Tanggal : 26 Maret 2021

No.	Indikator / Aspek yang diamati	Ada	Tidak	Keterangan
Berpusat pada pembacaan cerita				
1.	Pendidik memberikan waktu bagi peserta didik untuk memberikan pendapat dan pemikiran akan cerita yang ada di dalam cerita yang diceritakan.	√		
2.	Pendidik memberikan waktu untuk peserta didik melanjutkan kalimat dan menjawab pertanyaan terkait pada cerita.	√		
3.	Pendidik menyampaikan cerita dengan menggunakan intonasi, gestur tubuh, dan ekspresi yang menarik perhatian.	√		
4.	Pendidik menggunakan boneka tangan yang sesuai dengan jalur cerita yang ada.	√		
5.	Peserta didik memberikan perhatian kepada pendidik selama pembelajaran.	√		
6.	Peserta didik memberikan respon kepada pendidik ketika bertanya mengenai pendapat mereka mengenai cerita yang dibacakan.	√		
7.	Peserta didik dapat menceritakan kembali beberapa karakter dan bagian cerita yang dibacakan sebelumnya.	√		
Kemandirian dalam pengerjaan tugas				
8.	Mencoba melakukan kegiatan yang ada di kelas secara mandiri.		√	Sebagian kecil dari peserta didik masih dibantu orang tua untuk pengerjaan tugas
9.	Bertanya kepada pendidik bagaimana melakukan kegiatan yang disiapkan di kelas.	√		
10.	Menjawab pertanyaan yang diberikan dengan mandiri.		√	Sebagian kecil dari peserta didik masih membutuhkan dukungan dan semangat dari orang tua.

11.	Bertanggung jawab atas kesiapan barang yang diperlukan saat kegiatan belajar berlangsung.	√		
Antusiasme dalam berinteraksi				
12.	Peserta didik secara aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran.	√		
13.	Peserta didik aktif untuk bertanya pertanyaan yang mereka tidak pahami.	√		Peserta didik sudah mulai berani untuk bertanya kepada pendidik walaupun menggunakan bahasa Indonesia
14.	Peserta didik terlibat aktif dalam setiap kegiatan dengan semangat dan antusias.	√		
Pendidik				
15.	Pendidik memberikan dukungan dan semangat kepada peserta didik dalam setiap kegiatan yang diberikan.	√		
16.	Pendidik memberikan arahan yang jelas untuk setiap pengerjaan tugas yang diberikan.	√		
17.	Pendidik menjelaskan kegunaan dan cara pemakaian setiap alat dan bahan untuk pengerjaan karya seni.	√		
18.	Pendidik menyiapkan seluruh alat yang digunakan untuk kegiatan belajar dengan baik.		√	Lem yang digunakan untuk menempelkan bola tidak berfungsi dengan baik sehingga terjadi kendala
19.	Pendidik memiliki suara yang cukup jelas ketika menjelaskan tentang kegiatan yang sedang berlangsung.	√		

Lampiran B. Lembar Observasi Siklus 3

LEMBAR OBSERVASI

PENELITIAN TINDAKAN KELAS METODE BERCERITA DARING

BAHASA MANDARIN

SIKLUS 3

Nama Pengamat : MFS

Tanggal : 2 April 2021

No.	Indikator / Aspek yang diamati	Ada	Tidak	Keterangan
Berpusat pada pembacaan cerita				
1.	Pendidik memberikan waktu bagi peserta didik untuk memberikan pendapat dan pemikiran akan cerita yang ada di dalam cerita yang diceritakan.	√		
2.	Pendidik memberikan waktu untuk peserta didik melanjutkan kalimat dan menjawab pertanyaan terkait pada cerita.	√		
3.	Pendidik menyampaikan cerita dengan menggunakan intonasi, gestur tubuh, dan ekspresi yang menarik perhatian.	√		
4.	Pendidik menggunakan boneka tangan yang sesuai dengan jalur cerita yang ada.	√		
5.	Peserta didik memberikan perhatian kepada pendidik selama pembelajaran.	√		
6.	Peserta didik memberikan respon kepada pendidik ketika bertanya mengenai pendapat mereka mengenai cerita yang dibacakan.	√		
7.	Peserta didik dapat menceritakan kembali beberapa karakter dan bagian cerita yang dibacakan sebelumnya.		√	Peserta didik sudah menentukan sendiri jenis tokoh dan cerita yang ingin dipakai
Kemandirian dalam pengerjaan tugas				
8.	Mencoba melakukan kegiatan yang ada di kelas secara mandiri.	√		Peserta didik sudah ingin mencoba untuk mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri
9.	Bertanya kepada pendidik bagaimana melakukan kegiatan yang disiapkan di kelas.	√		

10.	Menjawab pertanyaan yang diberikan dengan mandiri.	√		Peserta didik mulai memiliki percaya diri karena pertanyaan yang diberikan sudah dipelajari sebelumnya.
11.	Bertanggung jawab atas kesiapan barang yang diperlukan saat kegiatan belajar berlangsung.	√		
Antusiasme dalam berinteraksi				
12.	Peserta didik secara aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran.	√		
13.	Peserta didik aktif untuk bertanya pertanyaan yang mereka tidak pahami.	√		Mereka terlihat aktif dalam bertanya
14.	Peserta didik terlibat aktif dalam setiap kegiatan dengan semangat dan antusias.	√		
Pendidik				
15.	Pendidik memberikan dukungan dan semangat kepada peserta didik dalam setiap kegiatan yang diberikan.	√		
16.	Pendidik memberikan arahan yang jelas untuk setiap pengerjaan tugas yang diberikan.	√		
17.	Pendidik menjelaskan kegunaan dan cara pemakaian setiap alat dan bahan untuk pengerjaan karya seni.	√		
18.	Pendidik menyiapkan seluruh alat yang digunakan untuk kegiatan belajar dengan baik.	√		
19.	Pendidik memiliki suara yang cukup jelas ketika menjelaskan tentang kegiatan yang sedang berlangsung.	√		

Lampiran B. Catatan Deskriptif Siklus 1

CATATAN DESKRIPTIF

PENELITIAN TINDAKAN KELAS METODE BERCERITA DARING

BAHASA MANDARIN

SIKLUS 1

Hari / Tanggal : Senin, 15 Maret 2021

Nama Pengamat : TA

Kegiatan : Bercerita menggunakan boneka tangan “*Xiao gou he xiao niu ai chi dong xi* – Anjing dan sapi yang suka makan”

Inisial Peserta Didik	Tempat	Peristiwa
APB	Kelas Daring	Pada awalnya memperhatikan tetapi ketika cerita berlangsung kehilangan konsentrasi dalam mendengarkan cerita. Ketika pendidik memanggil kembali akhirnya baru memberikan perhatian kembali.
DAS	Kelas Daring	Terkadang mendengarkan dengan seksama tetapi terkadang terlihat melakukan kesibukan sendiri / tidak fokus.
EG	Kelas Daring	Terkadang mendengarkan dengan seksama tetapi terkadang terlihat melakukan kesibukan sendiri / tidak fokus.
JH	Kelas Daring	Memiliki inisiatif untuk menjawab pertanyaan dan memperhatikan hingga akhir cerita.
KSL	Kelas Daring	Setiap kali mendengar suara binatang yang dibunyikan oleh pendidik, dia tertawa dan terlihat sangat senang dan selalu berusaha memberikan jawaban untuk setiap pertanyaan.
LEA	Kelas Daring	Memiliki inisiatif untuk menjawab pertanyaan ketika dilemparkan pertanyaan kepada peserta didik dan memperhatikan hingga akhir cerita.
MM	Kelas Daring	Ketika mendengarkan cerita, menunjukkan boneka tangan yang dimilikinya di rumah yang berbentuk kuda dan mendengarkan cerita hingga akhir.
NGA	Kelas Daring	Terkadang menjawab pertanyaan dan memiliki fokus yang sangat tinggi untuk mendengarkan hingga akhir cerita.
NNC	Kelas Daring	Menjawab pertanyaan dengan baik dan memperhatikan cerita sampai akhir dengan antusias.
SKP	Kelas Daring	Terkadang mendengarkan dengan seksama tetapi terkadang terlihat melakukan kesibukan sendiri / tidak fokus.
TO	Kelas Daring	Menjawab pertanyaan dan memperhatikan cerita sampai akhir.

Lampiran B. Catatan Deskriptif Siklus 1

CATATAN DESKRIPTIF

PENELITIAN TINDAKAN KELAS METODE BERCEKITA DARING

BAHASA MANDARIN

SIKLUS 1

Hari / Tanggal : Rabu, 17 Maret 2021

Nama Pengamat : TA

Kegiatan : Menjawab pertanyaan “Apa makanan kesukaan kamu?”

Inisial Peserta Didik	Tempat	Peristiwa
APB	Kelas Daring	Ketika diberikan pertanyaan mengenai beberapa makanan yang disukai, APB menjawab dengan sangat antusias dan penuh dengan semangat. APB menggunakan boneka tangan sebagai alat peraga tambahan untuk menjawab pertanyaan.
DAS	Kelas Daring	Terlihat sangat antusias sekali sehingga suara yang dikeluarkan cukup keras agar bisa menyaingi suara teman-teman lainnya yang antusias bertanya dan menjawab pertanyaan.
EG	Kelas Daring	Terlihat kurang tertarik dan kurang aktif dengan pertanyaan yang diberikan sambil melihat kesamping untuk meminta bantuan orang tuanya dalam mengikuti pembelajaran
JH	Kelas Daring	Tidak Hadir
KSL	Kelas Daring	Tidak Hadir
LEA	Kelas Daring	Berusaha untuk antusias menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik walau hanya beberapa kali menjawab pertanyaan.
MM	Kelas Daring	MM memiliki keinginan menjawab pertanyaan yang sangat tinggi menggunakan Bahasa Mandarin sehingga terlihat sering kali menjawab dan bertanya kepada pendidik mengenai kosakata Mandarin yang ia tidak ketahui
NGA	Kelas Daring	NGA terlihat baru dapat menjawab pertanyaan dari pendidik dengan menunggu respon teman-teman yang lainnya. Terlihat ada usaha untuk menjawab pertanyaan dan mengikuti arahan yang diberikan pendidik dalam pembelajaran.
NNC	Kelas Daring	Tidak Hadir
SKP	Kelas Daring	Terlihat ingin menjawab pertanyaan tetapi kebingungan untuk memulai untuk menjawab.
TO	Kelas Daring	TO memiliki antusiasme dan kemandirian yang sangat baik dalam menjawab dan bertanya pertanyaan di dalam pembelajaran dan selalu menjawab yang berbeda dari apa yang di ekspektasi dari pendidik karena penguasaan kosakata Mandarin yang luas.

Lampiran B. Catatan Deskriptif Siklus 1

CATATAN DESKRIPTIF

PENELITIAN TINDAKAN KELAS METODE BERCERITA DARING

BAHASA MANDARIN

SIKLUS 1

Hari / Tanggal : Jumat, 19 Maret 2021

Nama Pengamat : TA

Kegiatan : Menempelkan Bola Bulu pada Gambar Es Krim

Inisial Peserta Didik	Tempat	Peristiwa
APB	Kelas Daring	Mengerjakan karya seni yang diberikan dengan sangat antusias dan menyelesaikannya secara mandiri.,
DAS	Kelas Daring	Mengerjakan karya seni dengan antusias tetapi terlihat terkadang membutuhkan bantuan dari orang tua untuk menyelesaikannya.
EG	Kelas Daring	Mengerjakan kegiatan mewarnainya secara mandiri tetapi ketika menempelkan bola bulunya membutuhkan bantu orang tua sepenuhnya
JH	Kelas Daring	Mengerjakan lembar unjuk kerja dengan antusias dan terkadang membutuhkan bantuan orang tua untuk mengerjakannya.
KSL	Kelas Daring	Mengerjakan lembar unjuk kerja dengan antusias dan terkadang membutuhkan bantuan orang tua untuk mengerjakannya.
LEA	Kelas Daring	Mengerjakan kegiatan mewarnainya secara mandiri tetapi ketika menempelkan bola bulunya membutuhkan bantu orang tua sepenuhnya.
MM	Kelas Daring	Mengerjakan lembar unjuk kerja dengan antusias dengan sedikit bantuan ketika menempel bola bulu ke atas kertas dan aktif memberikan informasi mengenai tahapan yang sudah dikerjakan.
NGA	Kelas Daring	Mengerjakan kegiatan mewarnainya secara mandiri tetapi ketika menempelkan bola bulunya membutuhkan bantu orang tua sepenuhnya.
NNC	Kelas Daring	Terlihat antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan tetapi membutuhkan sedikit bantuan orang tua dalam menempelkan bola bulu.
SKP	Kelas Daring	Pada awalnya mengalami kebingungan untuk memulai aktivitas tetapi dengan sedikit bantuan orang tua akhirnya dapat mengerjakan karya seni hingga selesai
TO	Kelas Daring	Mengerjakan karya seni yang diberikan dengan sangat antusias, menyelesaikannya secara mandiri, selalu memberikan informasi mengenai apa yang sudah dilakukan, dan aktif bertanya langkah pengerjaannya.

Lampiran B. Catatan Deskriptif Siklus 2

CATATAN DESKRIPTIF

PENELITIAN TINDAKAN KELAS METODE BERCERITA DARING

BAHASA MANDARIN

SIKLUS 2

Hari / Tanggal : Senin, 22 Maret 2021

Nama Pengamat : TA

Kegiatan : Bercerita dengan menggunakan boneka tangan "*Xiao tu zi he xiao ya ai chi shui guo he shu cai* – Kelinci dan bebek yang suka makan buah dan sayur"

Inisial Peserta Didik	Tempat	Peristiwa
APB	Kelas Daring	Pada awal cerita mendengarkan dengan baik tetapi pada pertengahan cerita terlihat sibuk menggambar sendiri tetapi ketika diberi pertanyaan dapat menjawab dengan baik.
DAS	Kelas Daring	Mendengarkan cerita hingga selesai dengan baik dan merespon beberapa pertanyaan yang diberikan.
EG	Kelas Daring	Mendengarkan cerita dengan baik hingga akhir tetapi ketika menjawab pertanyaan hanya mengangkat tangan tanpa berbicara apapun
JH	Kelas Daring	Mendengarkan cerita dengan baik walau terkadang terlihat kehilangan fokus dengan melakukan kegiatan yang lainnya tetapi merespon dengan baik setiap pertanyaan dan kegiatan yang diberikan.
KSL	Kelas Daring	Mendengarkan cerita hingga akhir dengan seksama dan selalu merespon setiap kegiatan dan pertanyaan dengan sangat baik.
LEA	Kelas Daring	Mendengarkan cerita dengan baik, terlihat sibuk melakukan kegiatan sendiri dan terkadang terputus-putus videonya karena jaringan internet yang kurang baik.
MM	Kelas Daring	Pada awal cerita mendengarkan dengan baik tetapi pada pertengahan cerita terlihat sibuk menggambar sendiri dan ketika menjawab pertanyaan dapat menjawab sebagian pertanyaan dengan baik
NGA	Kelas Daring	Mendengarkan cerita dan setiap diskusi dengan baik tetapi kurang aktif dalam menjawab pertanyaan hanya sekedar mengangkat tangan atau menjawab dengan suara yang kecil.
NNC	Kelas Daring	Mendengarkan cerita dengan baik hingga selesai dan selalu merespon semua pertanyaan yang diberikan dengan baik.

SKP	Kelas Daring	Mendengarkan cerita dengan baik hingga akhir tetapi ketika menjawab pertanyaan hanya mengangkat tangan tanpa berbicara apapun.
TO	Kelas Daring	Mendengarkan cerita hingga akhir dengan seksama dan selalu merespon setiap kegiatan dan pertanyaan dengan sangat baik

Lampiran B. Catatan Deskriptif Siklus 2

CATATAN DESKRIPTIF

PENELITIAN TINDAKAN KELAS METODE BERCERITA DARING

BAHASA MANDARIN

SIKLUS 2

Hari / Tanggal : Jumat, 26 Maret 2021

Nama Pengamat : TA

Kegiatan : Menggambar makanan kesukaan

Inisial Peserta Didik	Tempat	Peristiwa
APB	Kelas Daring	Mengikuti kegiatan dengan antusias dan ketika sedang menggambar APB sangat menikmati kegiatan tersebut sambil bernyanyi lagu tentang buah serta mengatakan “wo xi huan chi bento- saya suka makan bento”
DAS	Kelas Daring	Mengikuti kegiatan dengan baik dan sangat menikmati lagu ketika pendidik membuka lagu sambil mengerjakan tugas menggambar yang diberikan dan ketika ditanya sudah selesai mengerjakan atau belum, ia menjawab belum selesai menggambar.
EG	Kelas Daring	Mengikuti kegiatan dengan baik tetapi terkadang terlihat kebingungan dengan apa yang sedang dikerjakan pada saat itu.
JH	Kelas Daring	Mengikuti kegiatan menggambar dengan baik dan menjawab pertanyaan mengenai makanan kesukaan dengan baik tetapi masih belum berani untuk menjawab dalam Bahasa Mandarin.
KSL	Kelas Daring	Menggambar dengan sangat menikmati dan terlihat KSL melaksanakan pembelajaran dari keadaan di dalam kendaraan tetapi dengan perlengkapan yang disediakan dengan baik dan terkadang menjawab pertanyaan yang diberikan dengan antusias.
LEA	Kelas Daring	Mengikuti kegiatan dengan baik tetapi tidak ada komunikasi sedikitpun antara Lea dengan pendidik dan kegiatan menggambar dipandu dengan orang tua.
MM	Kelas Daring	Mengikuti kegiatan menggambar dengan sangat fokus sehingga tidak terdapat komunikasi antara MM dengan pendidik maupun sesama teman.
NGA	Kelas Daring	Mengikuti kegiatan menggambar dengan baik tetapi terlihat sibuk berdiskusi dengan orang tua yang mendampingi NGA dalam kegiatan menggambar.
NNC	Kelas Daring	Mengikuti aktivitas dengan sangat baik dan mulai menyampaikan makanan kesukaannya dengan menggunakan bahasa Mandarin yang telah dipelajari “wo ye xi huan chi xi lan

		hua – saya juga suka makan sayur brokoli” dan dipertengahan pembelajaran NNC mengenalkan adiknya dan mengatakan bahwa adiknya juga sedang ikut menggambar.
SKP	Kelas Daring	Mengikuti kegiatan menggambar dengan baik tetapi tidak terdapat komunikasi yang aktif ketika melakukan kegiatan, hanya diam dan menggambar dengan fokus.
TO	Kelas Daring	Terlihat sangat menikmati kegiatan menggambar dan seringkali menanyakan apakah boleh menggambar jenis-jenis makanan yang ia sukai sehingga sangat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Lampiran B. Catatan Deskriptif Siklus 3

CATATAN DESKRIPTIF PENELITIAN TINDAKAN KELAS METODE BERCEKITA DARING BAHASA MANDARIN SIKLUS 3

Hari / Tanggal : Senin, 29 Maret 2021

Nama Pengamat : TA

Kegiatan : Menentukan tokoh dan makanan kesukaan dalam cerita

Inisial Peserta Didik	Tempat	Peristiwa
APB	Kelas Daring	Memilih wortel dan jeruk sebagai warna kesukaan tetapi ketika ditanyakan mengenai nama dan warna dari makanan tersebut, APB kurang luwes dalam menjawab dan terlihat bingung ketika ditanya mengenai warnanya.
DAS	Kelas Daring	Memilih buah apel dan kembang kol sebagai makanan kesukaan, dan ketika ditanya mengenai nama dan warna dari makanan tersebut, DAS menjawab dengan bantuan dan dukungan dari orang tua yang mendampingi di samping.
EG	Kelas Daring	Memilih buah naga sebagai buah kesukaan dan ketika ditanya menggunakan Bahasa Mandairn, EG selalu menjawab dengan menggunakan Bahasa Indonesia.
JH	Kelas Daring	Memilih buah apel, sayur jagung, dan wortel sebagai makanan kesukaan, dan ketika ditanya mengenai nama dari makanan menggunakan Bahasa Mandarin JH mengatakan bahwa dia tidak tahu namanya.
KSL	Kelas Daring	Memilih kol putih sebagai makanan kesukaannya, dan ketika ditanyakan mengenai nama dan warna dari makanan kesukaan KSL menjawab dengan sedikit ragu dan membutuhkan bantuan dan dukungan dari orang tua dan guru.
LEA	Kelas Daring	Memilih buah kane dan jeruk sebagai makanan kesukaannya, dan ketika ditanya mengenai nama dan warnanya dia menjawab dengan butuh dorongan dan dukungan dari orang tua dan pendidik untuk menjawab dengan baik.
MM	Kelas Daring	Ketika diminta untuk menunjukkan makanan kesukaan, MM langsung teriak kegirangan karena akhirnya gilirannya tiba, dan dia memilih edamame, wortel, tomat, jeruk, dan pisang, serta menjawab setiap nama dari buah dengan contekan yang berada di sampingnya agar lancar ketika menjawab dan berusaha untuk menjawab benar semua nama dan warna dari makanan tersebut.
NGA	Kelas Daring	Memilih buah apel dan sayur wortel sebagai makanan kesukaan dan ketika ditanya mengenai nama buah yang dipilih, NGA masih terlihat kurang percaya diri dan malu sehingga

		membutuhkan dorongan dari pendidik dan orang tua yang mendampingi.
NNC	Kelas Daring	Memilih buah pir dan sayur sawi putih sebagai makanan kesukaannya, ketika ditanya mengenai nama dan warna dari makanan tersebut, NNC dapat menjawab tetapi membutuhkan dorongan dan dukungan dari orang tua yang mendampingi dan pendidik.
SKP	Kelas Daring	Memilih sayur brokoli dan buah apel sebagai makanan kesukaan, ketika ditanyakan nama makanan kesukaannya, SKP dapat menjawab dengan tepat warna dari makanan tersebut dengan spontan sedangkan untuk nama dari makanan tersebut masih terlihat sedikit sulit untuk dijawab.
TO	Kelas Daring	Memilih sayur wortel, jagung, dan tomat sebagai makanan kesukaan, dan ketika ditanyakan mengenai nama dan warna dari makanan tersebut, TO menjawab dengan sangat cepat dan luwes, serta ketika temannya ada yang tidak dapat menjawab, ia dapat membantu untuk menjawab pertanyaan.

Lampiran B. Catatan Deskriptif Siklus 3

CATATAN DESKRIPTIF

PENELITIAN TINDAKAN KELAS METODE BERECERITA DARING

BAHASA MANDARIN

SIKLUS 3

Hari / Tanggal : Jumat, 2 April 2021

Nama Pengamat : TA

Kegiatan : Membuat makanan kesukaan menggunakan plastisin

Inisial Peserta Didik	Tempat	Peristiwa
APB	Kelas Daring	Dari awal kegiatan, APB sangat terlihat antusias dan pada selanjutnya membuat sendiri semua tahap kegiatan tidak meminta pertolongan dari orang tuanya
DAS	Kelas Daring	DAS terlambat masuk ke dalam kelas sehingga terlambat mengikuti kegiatan, pada awalnya terlihat kebingungan, lalu dibantu oleh orang tua dan akhirnya mencoba untuk membuat model makanan kesukaannya sendiri.
EG	Kelas Daring	EG terlihat sangat antusias ketika membuat plastisin, sedikit terlihat kesulitan diawal, tetapi dengan arahan pendidik, mulai terbiasa dan membuat sendiri.
JH	Kelas Daring	Terlihat sesekali menghilang dari tempat duduk untuk mengambil bahan yang digunakan untuk kegiatan ini, dan terkadang meminta pertolongan dari orang tua untuk membentuk model makanan yang sulit.
KSL	Kelas Daring	Ketika diminta untuk membuka bungkus plastisin, KSL tidak langsung membukanya karena merasa sangat senang. Ketika membuat bentuk wortel, KSL kesulitan dan meminta pertolongan dengan orang tua sekali dan selanjutnya mulai menikmati untuk melakukannya sendiri.
LEA	Kelas Daring	Ketika membuat bentuk wortel, LEA kebingungan dan orang tua membantunya dan setelah itu dia mampu membuat sendiri sesuai model makanan kesukaannya.
MM	Kelas Daring	Terlihat sangat senang dan penasaran dengan kegiatan membuat plastisin, terkadang menanyakan cara membuatnya, pendidik memberi arahan dan ia melakukannya sendiri tanpa bantuan orang tua.
NGA	Kelas Daring	Ketika diminta untuk membuka bungkus plastisin, NGA membuka sendiri bungkusnya menggunakan gunting dan beberapa kali meminta bantuan kepada orang tua tapi selanjutnya NGA mencoba untuk membuatnya sendiri.

NNC	Kelas Daring	Ketika diminta untuk membuka bungkus plastisinnya, NNC meminta bantuan orang tuanya untuk membuka bungkusnya, untuk pembuatan dari plastisin terkadang masih meminta bantuan tetapi semakin lama NNC semakin menikmati membuat plastisin sendiri.
SKP	Kelas Daring	Ketika diminta untuk membuka bungkus plastisin, SKP hanya menunggu orang tuanya membuka bungkusnya, untuk pembuatan dari plastisin terkadang masih meminta bantuan tetapi semakin lama SKP semakin menikmati membuat plastisin sendiri.
TO	Kelas Daring	Ketika diminta bantuan untuk membuka bungkus plastisin dan TO mengatakan tidak dapat membuat bentuk wortel dari plastisin kepada pendidik, akhirnya diberi arahan dan membuat semua model makanan secara mandiri.

Lampiran C. Panduan dan Jawaban Wawancara Pengamat 1

Wawancara Pengamat 1

Miss MFS (Wali Kelas TK B Maitreyawira Jakarta)

Penelitian Tindakan Kelas Metode Bercerita Daring Bahasa Mandarin pada Peserta Didik TK B di Sekolah Maitreyawira Jakarta

1. Bagaimana pendapat Miss mengenai pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini?

Menurut saya, metode yang telah diterapkan pada penelitian ini lumayan bagus. Setiap guru memiliki metodenya masing-masing untuk mendekati diri kepada anak yang berbeda. Jadi, metode yang diterapkan ini cukup kreatif untuk anak-anak. Dari sisi kreatif anak bisa berkembang, dari sisi anak terlibat langsung dalam pembelajaran juga berkembang karena anak menjadi ingin tahu apa yang sedang dipelajari.

2. Apakah kegiatan yang dilakukan selama penelitian sudah berjalan sesuai dengan *lesson plan*?

Menurut saya sudah sesuai dengan RPPH atau *lesson plannya*. Tapi mungkin ada beberapa kurang terjamah kesana karena kendala di waktu. Karena kembali lagi ini adalah masa *online learning*, guru memiliki keterbatasan dalam mengatur anak, di awal pembelajaran guru cukup memakan waktu untuk mencari cara membuat anak tertarik pada kita. Waktu yang tersisa sudah untuk pembelajaran inti, kadang guru juga kehabisan waktu dan tidak bisa terlalu panjang melanjutkan yang belum selesai. Sangat berbeda ketika di *offline* yang memiliki waktu yang lebih banyak dan bertemu langsung dengan anak-anak. Di rumah memang memiliki distraksi yang tinggi karena kondisi rumah yang kurang kondusif sehingga membuat fokus anak menurun.

3. Apakah anak-anak mengikuti pembelajaran dengan gembira dan senang?

Menurut saya iya sih, anak-anak mengikuti pembelajaran dengan sangat senang karena anak-anak dikasih untuk mengekspos sendiri seperti *worksheet* atau *hands on* yang diberikan peneliti untuk anak-anak itu membuat mereka langsung tertarik menggali kreativitas sendiri. Selain itu, *hand puppet* merupakan sesuatu yang cukup baru bagi mereka dan membuat mereka ingin belajar.

4. Apakah konsep pembelajaran menggunakan boneka tangan bisa membuat pengalaman belajar yang berbeda terhadap anak-anak?

Menurut saya iya, anak-anak penasaran itu boneka apa dan cerita yang dibawakan menjadi hidup karena masing-masing boneka memiliki karakternya

masing-masing dan anak-anak bisa mengenali karakternya itu. Melalui boneka tangan ini, pembelajaran yang kita berikan dapat manfaat dan suasana yang bahagia juga menjadi dapat sehingga gurunya senang dan anaknya juga senang.

5. Apakah anak-anak menunjukkan perkembangan yang cukup pada kreativitas, penguasaan kosa kata, dan keterlibatan di dalam kelas pada penelitian ini?

Perkembangan anak pasti berbeda, kita menjelaskan pelajaran misalnya anak A menangkap cepat, anak B belum tentu bisa. Untuk ini, mereka menunjukkan kreativitas disebagian anak dan sebagiannya tidak, dan untuk penguasaan kosa kata juga seperti itu. Keterlibatan di dalam kelas saya lihat, cukup baik dan mereka mau berbicara dengan guru, dari *worksheet* yang dikerjakan juga mereka mengerjakan dengan kreativitas masing-masing. Jadi, menurut saya cukup bagus.

6. Apakah Miss menemukan permasalahan yang terjadi pada penelitian ini?

Masalah yang saya lihat adalah anak kurang mandiri untuk mengerjakan *worksheetsnya*, mereka memang menunjukkan kreativitas. Apapun yang mereka kerjakan itu mungkin mereka lakukan dengan apa yang mereka pikirkan tapi terkadang orang tua tanpa dia sadari selalu membantu dan berada di samping mereka membuat mereka terbatas kreativitasnya. Berbeda pada saat *offline*, guru memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi apa yang ingin mereka lakukan, tapi orang tua memiliki naluri yang selalu langsung ingin membantu melihat anaknya kesusahan. Tapi masalah yang ada di dalam penelitian ini bukanlah hal yang sangat serius. Kita harus lebih memberikan semangat untuk orang tua dan anak agar bisa lebih mandiri lagi.

7. Apakah Miss setuju bahwa boneka jari dapat meningkatkan perkembangan dan kebutuhan anak dalam pembelajaran?

Saya sangat setuju, mereka dari *hand puppet* bisa berimajinasi dan cerita menjadi lebih hidup dalam pikiran mereka karena pada umur segitu anak masih suka untuk berimajinasi. Bisa menjadi tahap yang baik untuk pengenalan sehingga mereka tertarik untuk belajar. Dengan boneka tangan, anak-anak dengan tidak terpaksa untuk mengikuti perintah yang diberikan oleh guru dan menarik perhatian anak-anak serta membuat pembelajaran menjadi menyenangkan tanpa melakukan suatu kekerasan.

Lampiran C. Panduan dan Jawaban Wawancara Pengamat 2

Wawancara Pengamat 2

Miss TA (Guru Pendamping TK B Maitreyawira Jakarta)

Penelitian Tindakan Kelas Metode Bercerita Daring Bahasa Mandarin pada Peserta Didik TK B di Sekolah Maitreyawira Jakarta

1. Bagaimana pendapat Miss mengenai pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini?

Menurut saya pembelajaran ini dengan metode bercerita pada Bahasa Mandarin sangat efektif dan bermanfaat untuk anak kecil karena usia anak 5-6 tahun umumnya sangat suka mendengarkan cerita. Jadi, penggunaan metode ini adalah pilihan yang tepat untuk mereka.

2. Apakah kegiatan yang dilakukan selama penelitian sudah berjalan sesuai dengan *lesson plan*?

Untuk keseluruhan, peneliti sudah melakukan sesuai dengan *lesson plan*. Tetapi untuk beberapa pertemuan, kegiatan pembuka dan penutup terkadang ada yang kurang sesuai karena disesuaikan dengan kondisi emosi mereka pada saat itu dan terkadang karena keterbatasan waktu menjadi tidak sempat untuk melakukannya sesuai dengan *lesson plan*.

3. Apakah anak-anak mengikuti pembelajaran dengan gembira dan senang?

Anak-anak terlihat sangat senang dalam mengikuti pembelajaran dan sangat antusias dalam mengerjakan semua kegiatan yang diberikan oleh peneliti sehingga anak-anak terlihat sangat tertarik untuk mengikuti pembelajaran tersebut.

4. Apakah konsep pembelajaran menggunakan boneka tangan bisa membuat pengalaman belajar yang berbeda terhadap anak-anak?

Ya, karena dengan penggunaan boneka tangan, lalu bentuk-bentuk yang berbeda, anak-anak sangat suka. Terlebih anak usia 5-6 tahun masih suka dengan binatang-binatang yang unik dan mereka sehingga mereka sangat tertarik dan memberikan pengalaman yang berbeda dari sebelumnya.

5. Apakah anak-anak menunjukkan perkembangan yang cukup pada kreativitas, penguasaan kosa kata, dan keterlibatan di dalam kelas pada penelitian ini?

Untuk keterlibatan dan kreativitas sangat baik, anak-anak mengikuti dengan baik mendengarkan dengan baik. Namun, untuk bagi sebagian anak memiliki peningkatan yang signifikan tapi untuk sebagian lainnya kurang signifikan

karena mungkin juga tidak semua anak suka dengan subjek tersebut. Tapi sebagian besar memperlihatkan perkembangan yang baik.

6. Apakah Miss menemukan permasalahan yang terjadi pada penelitian ini?

Kalau untuk permasalahan mungkin tidak terlalu besar, untuk masalah pembelajaran tapi mungkin hanya kepada media di saat PJJ anak masih beradaptasi menggunakan metode ini mungkin kebiasaan-kebiasaan yang mereka hadapi di kelas secara offline akan berbeda dengan pada masa PJJ ini.

7. Apakah Miss setuju bahwa boneka jari dapat meningkatkan perkembangan dan kebutuhan anak dalam pembelajaran?

Saya sangat setuju metode bercerita ini diterapkan pada anak usia dini, karena mereka sangat senang mendengarkan cerita, dengan bercerita juga dapat secara efektif meningkatkan kreativitas mereka.

Lampiran C. Panduan dan Jawaban Wawancara Pengamat 3

Wawancara Pengamat 3

Lao Shi G (Koordinator Subjek Mandarin Maitreyawira Jakarta)

Penelitian Tindakan Kelas Metode Bercerita Daring Bahasa Mandarin pada

Peserta Didik TK B di Sekolah Maitreyawira Jakarta

1. Bagaimana pendapat lao shi mengenai pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini?

使用手偶教学是非常有效的，但是对于儿童的词汇掌握能力而言，这并不是最好的选择，因为这对孩子的创造力和课堂上的参与非常好，并使孩子们对学习的热情更高。

(Pembelajaran bagus tetapi sedikit kurang maksimal di bagian penguasaan kosa kata anak, tetapi untuk kreativitas dan keterlibatan anak di dalam kelas cukup memberikan gambaran peningkatan walau tidak terlalu signifikan dan membuat anak menjadi lebih semangat dalam belajar serta tertarik)

2. Apakah kegiatan yang dilakukan selama penelitian sudah berjalan sesuai dengan *lesson plan*?

上课的教学活动符合教案的安排，但由于某些限制，如时间有限），有时没办法正确地完成教学计划的结语。由于线上学习的障碍太多，导致学习效率低下。

(Kegiatan yang dilakukan sudah sesuai dengan lesson plan, tetapi karena ada beberapa keterbatasan seperti waktu sehingga terkadang kegiatan penutup yang sudah dirancang tidak terlaksana dengan baik. Banyak sekali kendala pada *online learning* ini yang membuat guru dan anak menjadi tidak efektif dalam belajar)

3. Apakah anak-anak mengikuti pembelajaran dengan gembira dan senang?

是的，孩子们对用手偶上的每一课都非常积极，主动，他们对比如：上色，绘画，制作橡皮泥和粘绒毛球等游戏非常感兴趣。

(Ya, anak terlihat antusias dalam mengikuti setiap pembelajaran yang dilakukan, mereka senang dengan pemilihan kegiatan seperti mewarnai, menggambar, membuat plastisin ataupun menempel pompom)

4. Apakah konsep pembelajaran menggunakan boneka tangan bisa membuat pengalaman belajar yang berbeda terhadap anak-anak?

当然，孩子们非常喜欢手偶故事，手偶故事非常吸引孩子们，并且能提高他们的专注力。但手偶故事也有局限性，因为手偶故事对孩子掌握词汇的能力不太理想。

(Iya, tentu saja, anak sangat suka dengan cerita menggunakan boneka dan mereka menjadi tertarik dan sangat fokus dalam pembelajaran. Tetapi memang, cerita dengan boneka tangan ini memiliki keterbatasan karena tidak bisa fokus sepenuhnya terhadap pengembangan kosa kata yang cepat)

5. Apakah anak-anak menunjukkan perkembangan yang cukup pada kreativitas, penguasaan kosa kata, dan keterlibatan di dalam kelas pada penelitian ini?

在孩子的创造力和参与方面都非常好，词汇能力也有所提升，但词汇方面不是所有的学生都有提升，因为有的孩子不喜欢华文，也有的是因为语境的关系，因为他们的生活的语境没有华文。

(Anak-anak sangat terlihat memiliki perkembangan kreativitas dan keterlibatan di dalam kelas. Adanya perkembangan dalam penguasaan kosa kata tetapi tidak merata ke seluruh peserta didik karena memang dikarenakan kesulitan atau masih belum suka dengan Bahasa Mandarin)

6. Apakah lao shi menemukan permasalahan yang terjadi pada penelitian ini?

问题不多，因为是线上学习的关系，老师无法直接接触到学生，所以对孩子的学习有一定的影响，有时老师用中文说指令，但孩子听不懂，因为孩子没有华语的语境。

(Masalah yang timbul tidak banyak, hanya terlihat pada keterbatasan guru menyentuh anak secara langsung sehingga perkembangan kognitif kurang maksimal dan terkadang perintah yang diucapkan guru menggunakan bahasa mandarin yang kurang dipahami anak karena mungkin bahasa di rumah mereka adalah bukan bahasa mandarin)

7. Apakah lao shi setuju bahwa boneka jari dapat meningkatkan perkembangan dan kebutuhan anak dalam pembelajaran?

是的，我同意。使用手偶讲故事对于儿童的认知和社会发展非常有帮助。使用愉快的方式来教学，让孩子更喜欢华文。

(Ya, saya sangat setuju. Bercerita menggunakan boneka tangan sangat membantu dalam perkembangan kognitif, sosial anak sehingga membuat anak menyukai bahasa mandarin dengan cara yang lebih menyenangkan)

Lampiran C. Panduan Wawancara Peserta Didik

Penelitian Tindakan Kelas Metode Bercerita Daring Bahasa Mandarin pada Peserta Didik TK B di Sekolah Maitreyawira Jakarta

Pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik:

1. *Ni xi huan lao shi jiang de gu shi ma?*

(Apakah kamu menyukai cerita yang dibawakan Lao Shi?)

2. *Ni xi huan “Xiao gou he xiao niu ai chi dong xi” de gu shi ma?*

(Apakah kamu suka dengan cerita tentang “Xiao gou he xiao niu ai chi dong xi”?)

3. *Ni xi huan “Xiao tu zi he xiao ya ai chi shui guo he shu cai” de gu shi ma?*

(Apakah kamu suka dengan cerita tentang “Xiao tu zi he xiao ya ai chi shui guo he shu cai”?)

4. *Ni xi huan gen lao shi yi qi xue xi ma?*

(Apakah kamu suka belajar Bahasa Mandarin dengan Lao Shi?)

5. *Ni zui xi huan chi shen me ne?*

(Apa makanan yang paling kamu suka?)

6. *Ni zui xi huan shen me huo dong?*

(Kegiatan apa yang paling kamu suka selama pembelajaran?)

7. *Ni zui xi huan na ge dong wu?*

(Karakter binatang mana yang paling kamu suka?)

Lampiran C. Jawaban Wawancara Peserta Didik

1. Nama Inisial: APB

No. Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1.	<i>Xi huan a, wo xi huan lao shi jiang gu shi</i>
2.	<i>Xi huan</i>
3.	<i>Shi, xi huan</i>
4.	<i>Xi huan, yin wei kan lao shi zai zoom de shi hou, wo xiang qu xue xiao xue xi</i>
5.	<i>Xaing jiao, mu gua, bing qi ling ye xi huan</i>
6.	<i>Wo xi huan hua hua</i>
7.	<i>Fen hong shi de tu zi</i>

2. Nama Inisial: DAS

No. Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1.	<i>Xi huan</i>
2.	<i>Xi huan</i>
3.	<i>Xi huan</i>
4.	<i>Xi huan lao shi</i>
5.	<i>Xiang jiao, ping guo</i>
6.	<i>Wo xi huan tu shang yan shi</i>
7.	<i>Tu zi</i>

3. Nama Inisial: EG

No. Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1.	<i>Lao shi wu an, xi huan</i>
2.	<i>Xi huan</i>
3.	<i>Xi huan</i>
4.	<i>Xi huan, suka belajar tapi tidak bisa Mandarin, karena aku lebih suka belajar bahasa Inggris</i>
5.	<i>Pisang, ping guo, cao mei</i>
6.	<i>Buat playdough</i>
7.	<i>Chang jing lu</i>

4. Nama Inisial: JH

No. Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1.	<i>Xi huan</i>
2.	<i>Xi huan</i>
3.	<i>Xi huan</i>
4.	<i>Xi huan</i>
5.	Anggur, ga tau Mandarinnya, apel
6.	Suka belajar Mandarin, bikin <i>playdough</i>
7.	<i>Xiao yang</i>

5. Nama Inisial: KSL

No. Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1.	<i>Xi huan</i>
2.	<i>Xi huan</i>
3.	<i>Xi huan</i>
4.	<i>Xi huan</i>
5.	<i>wo xi huan chi cao mei gen wo xi huan chi xiang jiao, wo xi huan chi ping guo</i>
6.	<i>zuo playdough de</i>
7.	<i>Xiao yang de gu shi</i>

6. Nama Inisial: LEA

No. Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1.	<i>Xi huan</i>
2.	<i>Xi huan</i>
3.	<i>Xi huan</i>
4.	<i>Xi huan</i> , suka karena ada mewarnai
5.	<i>wo xi huan chi ping guo he xiang jiao</i>
6.	<i>Wo xi huan hua hua</i>
7.	Suka cerita yang sapi karena lucu

7. Nama Inisial: MM

No. Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1.	<i>Xi huan</i>
2.	<i>Xi huan</i>
3.	<i>Xi huan</i>
4.	<i>Xi huan</i> , karena suka gambar
5.	<i>Xiang jiao, ju zi</i> , MM suka sayur <i>hong luo bo</i>
6.	Gambar-gambar, <i>wo xi huan hua hua, hua bing qi ling</i>
7.	Yang ada sapi sama anjing

8. Nama Inisial: NGA

No. Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1.	<i>Xi huan</i>
2.	<i>Xi huan</i>
3.	<i>Xi huan</i>
4.	<i>Xi huan</i> , karena happy
5.	<i>Wo xi huan chi xiang jiao</i> , watermelon
6.	<i>Tu shang yan shi</i>
7.	<i>Xiao tu zi he xiao ya</i>

9. Nama Inisial: NNC

No. Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1.	<i>Xi huan</i>
2.	<i>Xi huan</i>
3.	<i>Xi huan</i>
4.	<i>Xi huan</i> , karena ceritanya lucu
5.	<i>Wo xi huan chi xi gua, ping guo, xiang jiao</i>
6.	<i>Wo xi huan hua hua, wo xi huan hua jia li</i>
7.	<i>Wu gui he chang jing lu</i>

10. Nama Inisial: SKP

No. Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1.	<i>Xi huan</i>
2.	<i>Xi huan</i>
3.	<i>Xi huan</i>
4.	<i>Xi huan</i>
5.	<i>Cao mei, xi gua, pu tao</i>
6.	<i>Menempel pom pom</i>
7.	<i>Xiao tu zi</i>

11. Nama Inisial: TO

No. Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1.	<i>Xi huan</i>
2.	<i>Xi huan</i>
3.	<i>Xi huan</i>
4.	<i>Xi huan, yin wei hen kai xin ye hao wan</i>
5.	<i>Wo zui xi huan chi shui guo, quan bu de shui guo, dan shi wo bu hui chi tai duo pu tao, yin wei wo pa liu pi xie</i>
6.	<i>Wo zui xi huan zuo playdough, bu zhi dao wei shen me wo xi huan playgough</i>
7.	<i>Wu gui gen chang jing lu</i>

Lampiran C. Panduan Wawancara Orang Tua (*Member Check*)

**Penelitian Tindakan Kelas Metode Bercerita Daring Bahasa Mandarin pada
Peserta Didik TK B di Sekolah Maitreyawira Jakarta**

Pertanyaan yang diberikan kepada orang tua:

1. Apakah metode pembelajaran mandarin dengan bercerita seperti kemarin dinilai efektif?
2. Apakah peralatan belajar (boneka jari, pompom, pensil warna, play dough, dll) yang disediakan memudahkan anak dalam belajar?
3. Apakah guru menguasai materi pembelajaran dengan baik?
4. Apakah materi pembelajaran yang disampaikan dapat dimengerti oleh anak?
5. Apakah guru dapat mengatur kelas dengan baik?
6. Apakah pembelajaran yang dilakukan mendorong respon anak / keterlibatan anak di dalam kelas (aktif)?
7. Apakah pembelajaran yang dilakukan mendorong kreativitas anak di dalam kelas?
8. Apakah pembelajaran yang dilakukan mendorong pemahaman kosa kata mandarin anak?
9. Apakah kesulitan terbesar yang dialami orang tua atau anak selama pembelajaran berlangsung?
10. Adakah perubahan atau perkembangan yang dirasakan setelah mengikuti pembelajaran mandarin yang telah dilakukan?
11. Apakah kesan dan pesan orang tua selama mengikuti pembelajaran mandarin menggunakan metode bercerita daring yang telah dilakukan?

Jawaban dari orang tua dari peserta didik:

1. Nama Insial : APB

No Pertanyaan	Jawaban Orang Tua
1	Ya
2	Ya
3	Ya
4	Ya
5	Ya
6	Ya
7	Ya
8	Ya
9	Ontime
10	Ya ada
11	Kesan saya anak lebih suka disela-sela cerita ada lagu untuk dinyanyikan walau anak ga pandai nyanyiin lagunya dan jadi ga ngantuk pas dengar cerita sampe akhir. Pesan saya tingkatkan metode seperti ini ke guru lainnya.

2. Nama Insial : DAS

No Pertanyaan	Jawaban Orang Tua
1	Ya
2	Ya
3	Ya
4	Ya
5	Ya
6	Ya
7	Ya
8	Ya
9	Signal internet kurang bagus sehingga ketika guru lagi ngomong putus-putus jadi tidak mengerti perintahnya
10	Berasa lebih tertarik dan seru dalam pembelajaran mandarin
11	Boleh sering dilakukan supaya anak-anak lebih <i>excited</i>

3. Nama Insial : EG

No Pertanyaan	Jawaban Orang Tua
1	Ya
2	Ya
3	Ya
4	Ya
5	Ya
6	Ya
7	Ya
8	Ya
9	Kosakata mandarin
10	Ada perubahan tambah ilmu kosakata
11	Menambah kosakata dan bisa megajarkan anak kita dengan baik

4. Nama Insial : JH

No Pertanyaan	Jawaban Orang Tua
1	Ya
2	Ya
3	Ya
4	Ya
5	Ya
6	Ya
7	Ya
8	Ya
9	Tidak ada
10	Ada
11	Sangat baik

5. Nama Insial : KSL

No Pertanyaan	Jawaban Orang Tua
1	Ya
2	Ya
3	Ya
4	Ya
5	Ya
6	Ya
7	Ya
8	Ya
9	Kesulitan terbesarnya adalah anak-anak mudah hilang fokus dan perhatian mudah teralihkan
10	Kosakata mandarin tahu lebih banyak dan anak lebih semangat untuk bljr dengan perlengkapan yg diberikan dibanding hanya menulis seperti biasa saja
11	Kesan nya anak-anak lebih semangat untuk belajar dan pelajaran jadi tidak membosankan, pesannya agar metode ini bisa diterapkan dalam pelajaran mandarin biasa di kelas sehari-hari

6. Nama Insial : LEA

No Pertanyaan	Jawaban Orang Tua
1	Ya
2	Ya
3	Ya
4	Ya
5	Ya
6	Ya
7	Ya
8	Ya
9	Kesulitannya karena pembelajaran online kadang terkendala masalah jaringan internet yg putus sambung
10	Ada, kosakata mandarin anak jadi bertambah. anak-anak juga belajar bercerita dengan baik
11	Pembelajarannya menarik, anak2 jd bs belajar dengan <i>happy</i> , pelajaran dapat di terima dengan baik, kreativitas anak jg bertambah. <i>Xie xie Lao shi</i>

7. Nama Insial : MM

No Pertanyaan	Jawaban Orang Tua
1	Ya
2	Ya
3	Ya
4	Ya
5	Ya
6	Ya
7	Ya
8	Ya
9	Tidak ada
10	Mempelajari kata - kata baru, dapat bercerita dengan boneka jari dengan bahasa mandarin. Dapat berkreasi dengan menggambar, mewarnai & menempel.
11	Belajar seperti bermain membuat anak menjadi ceria

8. Nama Insial : NGA

No Pertanyaan	Jawaban Orang Tua
1	Ya
2	Ya
3	Ya
4	Ya
5	Ya
6	Ya
7	Ya
8	Ya
9	Orang tua tidak fasih dalam bahasa mandarin
10	Mendapat kosakata lebih banyak, latih keberanian untuk berbicara dan semakin kreatif
11	Sangat mendukung dengan metode pembelajaran aeperti ini

9. Nama Insial : NNC

No Pertanyaan	Jawaban Orang Tua
1	Ya
2	Ya
3	Ya
4	Ya
5	Ya
6	Ya
7	Ya
8	Ya
9	Intonasi anaknya kadang masih suka salah
10	Anak lebih memahami dan mengerti buah, sayur, warna dalam bahasa mandarin
11	Menarik bnaget laoshi bisa jg dipakai waktu pembelajaran di kelas reguler

10. Nama Insial : SKP

No Pertanyaan	Jawaban Orang Tua
1	Ya
2	Ya
3	Ya
4	Ya
5	Ya
6	Ya
7	Ya
8	Ya
9	Selama pembelajaran tidak ada masalah, hanya pemahaman anak harus diulang oleh orang tua agar anak bisa menghafal kosakata yg diajarkan.
10	Ada, kosakata menjadi bertambah.
11	Sangat baik, sehingga anak tidak merasakan bosan.

11. Nama Insial : TO

No Pertanyaan	Jawaban Orang Tua
1	Ya
2	Ya
3	Ya
4	Ya
5	Ya
6	Ya
7	Ya
8	Ya
9	Lemnya kurang nempel
10	Dia tahu lebih banyak nama sayur dan warnanya dlm bahasa mandarin
11	Sangat baik

Lampiran D. Lembar Penilaian Kreativitas

Lembar Penilaian Kreativitas Peserta Didik TK B Maitreyawira Jakarta

Siklus 1

No	Nama Insial	Skor Perolehan dari Kriteria Penilaian			Skor Perolehan	Nilai Kriteria	Nilai (%)	Kriteria
		Peneliti	Pengamat 1	Pengamat 2				
1	APB	9,7	11,0	11,7	32,3	10,8	67,4	BSH
2	DAS	7,0	8,7	10,0	25,7	8,6	53,5	MB
3	EG	5,3	6,7	10,0	22,0	7,3	45,8	MB
4	JH	5,7	7,7	6,0	19,3	6,4	40,3	BB
5	KSL	9,0	8,0	9,3	26,3	8,8	54,9	MB
6	LEA	8,0	10,3	10,7	29,0	9,7	60,4	MB
7	MM	9,3	10,0	9,0	28,3	9,4	59,0	MB
8	NGA	7,7	10,7	10,0	28,3	9,4	59,0	MB
9	NNC	7,7	8,7	9,3	25,7	8,6	53,5	MB
10	SKP	8,0	8,7	7,7	24,3	8,1	50,7	MB
11	TO	12,0	12,0	11,7	35,7	11,9	74,3	BSH
Rata-rata		8,1	9,3	9,6	27,0	9,0	56,3	MB

Lembar Penilaian Kreativitas Peserta Didik TK B Maitreyawira Jakarta

Siklus 2

No	Nama Insial	Skor Perolehan dari Kriteria Penilaian			Skor Perolehan	Nilai Kriteria	Nilai (%)	Kriteria
		Peneliti	Pengamat 1	Pengamat 2				
1	APB	12,3	11,3	10,0	33,7	11,2	70,1	BSH
2	DAS	11,7	11,7	9,7	33,0	11,0	68,8	BSH
3	EG	6,7	8,0	8,3	23,0	7,7	47,9	MB
4	JH	6,7	6,7	6,3	19,7	6,6	41,0	BB
5	KSL	11,0	11,0	12,0	34,0	11,3	70,8	BSH
6	LEA	11,7	11,7	10,7	34,0	11,3	70,8	BSH
7	MM	10,3	11,0	10,0	31,3	10,4	65,3	BSH
8	NGA	11,3	11,3	12,0	34,7	11,6	72,2	BSH
9	NNC	10,7	10,7	11,3	32,7	10,9	68,1	BSH
10	SKP	7,7	7,7	7,7	23,0	7,7	47,9	MB
11	TO	15,3	15,3	16,0	46,7	15,6	97,2	BSB
Rata-rata		10,5	10,6	10,4	31,4	10,5	65,5	BSH

Lembar Penilaian Kreativitas Peserta Didik TK B Maitreyawira Jakarta

Siklus 3

No	Nama Inisial	Skor Perolehan dari Kriteria Penilaian			Skor Perolehan	Nilai Kriteria	Nilai (%)	Kriteria
		Peneliti	Pengamat 1	Pengamat 2				
1	APB	14,3	13,7	13,7	41,7	13,9	86,8	BSB
2	DAS	11,3	10,7	10,3	32,3	10,8	67,4	BSH
3	EG	10,0	10,0	9,3	29,3	9,8	61,1	MB
4	JH	9,0	8,3	8,7	26,0	8,7	54,2	MB
5	KSL	12,3	12,3	13,3	38,0	12,7	79,2	BSH
6	LEA	10,3	10,3	9,0	29,7	9,9	61,8	MB
7	MM	12,7	12,7	11,0	36,3	12,1	75,7	BSH
8	NGA	11,0	11,0	11,0	33,0	11,0	68,8	BSH
9	NNC	11,3	11,3	11,3	34,0	11,3	70,8	BSH
10	SKP	9,3	9,0	9,3	27,7	9,2	57,6	MB
11	TO	15,7	15,7	15,7	47,0	15,7	97,9	BSB
Rata-rata		11,6	11,4	11,2	34,1	11,4	71,0	BSH

Rangkuman Perkembangan Tingkat Kreativitas Peserta Didik TK B Maitreyawira Jakarta Siklus 1, 2, dan 3

No	Inisial Siswa	Persentase Nilai Akhir			Kesimpulan Kreativitas			Keterangan
		1	2	3	1	2	3	
1	APB	67,4	70,1	86,8	BSH	BSH	BSB	Naik
2	DAS	53,5	68,8	67,4	MB	BSH	BSH	Naik
3	EG	45,8	47,9	61,1	MB	MB	MB	Stabil
4	JH	40,3	41,0	54,2	BB	BB	MB	Naik
5	KSL	54,9	70,8	79,2	MB	BSH	BSH	Naik
6	LEA	60,4	70,8	61,8	MB	BSH	MB	Stabil
7	MM	59,0	65,3	75,7	MB	BSH	BSH	Naik
8	NGA	59,0	72,2	68,8	MB	BSH	BSH	Naik
9	NNC	53,5	68,1	70,8	MB	BSH	BSH	Naik
10	SKP	50,7	47,9	57,6	MB	MB	MB	Stabil
11	TO	74,3	97,2	97,9	BSH	BSB	BSB	Naik
Rata-rata		56,3	65,5	71,0	MB	BSH	BSH	Berkembang

Lampiran E. Lembar Penilaian Penguasaan Kosakata Mandarin

**Lembar Penilaian Penguasaan Kosakata Mandarin Peserta Didik TK B
Maitreyawira Jakarta Siklus 1**

No	Nama Insial	Skor Perolehan dari Kriteria Penilaian			Skor Perolehan	Nilai Kriteria	Nilai (%)	Kriteria
		Peneliti	Pengamat 1	Pengamat 2				
1	APB	8,7	12,0	11,0	31,7	10,6	66,0	BSH
2	DAS	8,7	9,7	11,3	29,7	9,9	61,8	MB
3	EG	4,7	7,0	4,7	16,3	5,4	34,0	BB
4	JH	5,7	6,3	6,0	18,0	6,0	37,5	BB
5	KSL	7,3	8,7	8,3	24,3	8,1	50,7	MB
6	LEA	7,0	11,7	9,3	28,0	9,3	58,3	MB
7	MM	8,0	8,0	7,3	23,3	7,8	48,6	MB
8	NGA	7,7	10,3	10,0	28,0	9,3	58,3	MB
9	NNC	10,0	11,0	10,0	31,0	10,3	64,6	BSH
10	SKP	6,7	6,7	6,7	20,0	6,7	41,7	BB
11	TO	9,7	10,7	11,7	32,0	10,7	66,7	BSH
Rata-rata		7,6	9,3	8,8	25,7	8,6	53,5	MB

**Lembar Penilaian Penguasaan Kosakata Mandarin Peserta Didik TK B
Maitreyawira Jakarta Siklus 2**

No	Nama Insial	Skor Perolehan dari Kriteria Penilaian			Skor Perolehan	Nilai Kriteria	Nilai (%)	Kriteria
		Peneliti	Pengamat 1	Pengamat 2				
1	APB	13,3	13,7	12,7	39,7	13,2	82,6	BSB
2	DAS	10,7	12,3	13,0	36,0	12,0	75,0	BSH
3	EG	7,7	11,3	8,0	27,0	9,0	56,3	MB
4	JH	7,7	9,7	6,3	23,7	7,9	49,3	MB
5	KSL	10,0	10,0	11,0	31,0	10,3	64,6	BSH
6	LEA	11,7	11,7	10,3	33,7	11,2	70,1	BSH
7	MM	9,7	8,0	9,0	26,7	8,9	55,6	MB
8	NGA	7,3	10,3	8,0	25,7	8,6	53,5	MB
9	NNC	11,7	11,7	12,0	35,3	11,8	73,6	BSH
10	SKP	4,7	6,7	6,0	17,3	5,8	36,1	BB
11	TO	14,7	16,0	15,3	46,0	15,3	95,8	BSB
Rata-rata		9,9	11,0	10,2	31,1	10,4	64,8	BSH

**Lembar Penilaian Penguasaan Kosakata Mandarin Peserta Didik TK B
Maitreyawira Jakarta Siklus 3**

No	Nama Insial	Skor Perolehan dari Kriteria Penilaian			Skor Perolehan	Nilai Kriteria	Nilai (%)	Kriteria
		Peneliti	Pengamat 1	Pengamat 2				
1	APB	15,3	15,7	15,3	46,3	15,4	96,5	BSB
2	DAS	10,0	10,7	11,0	31,7	10,6	66,0	BSH
3	EG	9,0	9,0	9,3	27,3	9,1	56,9	MB
4	JH	8,0	7,7	8,7	24,3	8,1	50,7	MB
5	KSL	12,0	12,0	13,0	37,0	12,3	77,1	BSH
6	LEA	12,0	12,0	12,0	36,0	12,0	75,0	BSH
7	MM	12,3	12,7	11,3	36,3	12,1	75,7	BSH
8	NGA	9,3	8,3	9,0	26,7	8,9	55,6	MB
9	NNC	11,0	11,7	12,3	35,0	11,7	72,9	BSH
10	SKP	9,3	8,0	9,3	26,7	8,9	55,6	MB
11	TO	15,7	16,0	14,7	46,3	15,4	96,5	BSB
Rata-rata		11,3	11,2	11,5	34,0	11,3	70,8	BSH

**Rangkuman Perkembangan Tingkat Penguasaan Kosakata Mandarin
Peserta Didik TK B Maitreyawira Jakarta Siklus 1, 2, dan 3**

No	Inisial Siswa	Persentase Nilai Akhir			Kesimpulan Kosakata			Keterangan
		1	2	3	1	2	3	
1	APB	66,0	82,6	96,5	BSH	BSB	BSB	Naik
2	DAS	61,8	75,0	66,0	MB	BSH	BSH	Naik
3	EG	34,0	56,3	56,9	BB	MB	MB	Naik
4	JH	37,5	49,3	50,7	BB	MB	MB	Naik
5	KSL	50,7	64,6	77,1	MB	BSH	BSH	Naik
6	LEA	58,3	70,1	75,0	MB	BSH	BSH	Naik
7	MM	48,6	55,6	75,7	MB	MB	BSH	Naik
8	NGA	58,3	53,5	55,6	MB	MB	MB	Stabil
9	NNC	64,6	73,6	72,9	BSH	BSH	BSH	Stabil
10	SKP	41,7	36,1	55,6	BB	BB	MB	Naik
11	TO	66,7	95,8	96,5	BSH	BSB	BSB	Naik
Rata-rata		53,5	64,8	70,8	MB	BSH	BSH	Berkembang

Lampiran F. Lembar Penilaian Keterlibatan di dalam Kelas

**Lembar Penilaian Penguasaan Keterlibatan di dalam Kelas Peserta Didik
TK B Maitreyawira Jakarta Siklus 1**

No	Nama Insial	Skor Perolehan dari Kriteria Penilaian			Skor Perolehan	Nilai Kriteria	Nilai (%)	Kriteria
		Peneliti	Pengamat 1	Pengamat 2				
1	APB	10,0	11,0	8,7	29,7	9,9	61,8	MB
2	DAS	7,7	10,0	9,3	27,0	9,0	56,3	MB
3	EG	8,7	7,7	8,0	24,3	8,1	50,7	MB
4	JH	6,3	6,3	5,7	18,3	6,1	38,2	BB
5	KSL	11,7	12,0	9,0	32,7	10,9	68,1	BSH
6	LEA	10,0	10,0	10,7	30,7	10,2	63,9	BSH
7	MM	11,7	12,7	12,0	36,3	12,1	75,7	BSH
8	NGA	10,0	10,7	10,3	31,0	10,3	64,6	BSH
9	NNC	10,7	13,0	12,0	35,7	11,9	74,3	BSH
10	SKP	9,7	9,7	10,0	29,3	9,8	61,1	MB
11	TO	11,0	12,3	10,0	33,3	11,1	69,4	BSH
Rata-rata		9,8	10,5	9,6	29,8	9,9	62,2	MB

**Lembar Penilaian Penguasaan Keterlibatan di dalam Kelas Peserta Didik
TK B Maitreyawira Jakarta Siklus 2**

No	Nama Insial	Skor Perolehan dari Kriteria Penilaian			Skor Perolehan	Nilai Kriteria	Nilai (%)	Kriteria
		Peneliti	Pengamat 1	Pengamat 2				
1	APB	10,0	11,3	10,0	31,3	10,4	65,3	BSH
2	DAS	10,3	10,3	13,3	34,0	11,3	70,8	BSH
3	EG	11,7	11,3	11,7	34,7	11,6	72,2	BSH
4	JH	7,3	7,3	7,3	22,0	7,3	45,8	MB
5	KSL	12,3	11,0	10,7	34,0	11,3	70,8	BSH
6	LEA	10,3	10,0	9,7	30,0	10,0	62,5	BSH
7	MM	12,0	13,0	14,0	39,0	13,0	81,3	BSB
8	NGA	9,7	9,7	12,0	31,3	10,4	65,3	BSH
9	NNC	11,3	11,3	13,0	35,7	11,9	74,3	BSH
10	SKP	9,7	9,7	10,3	29,7	9,9	61,8	MB
11	TO	10,7	13,3	13,3	37,3	12,4	77,8	BSH
Rata-rata		10,5	10,8	11,4	32,6	10,9	68,0	BSH

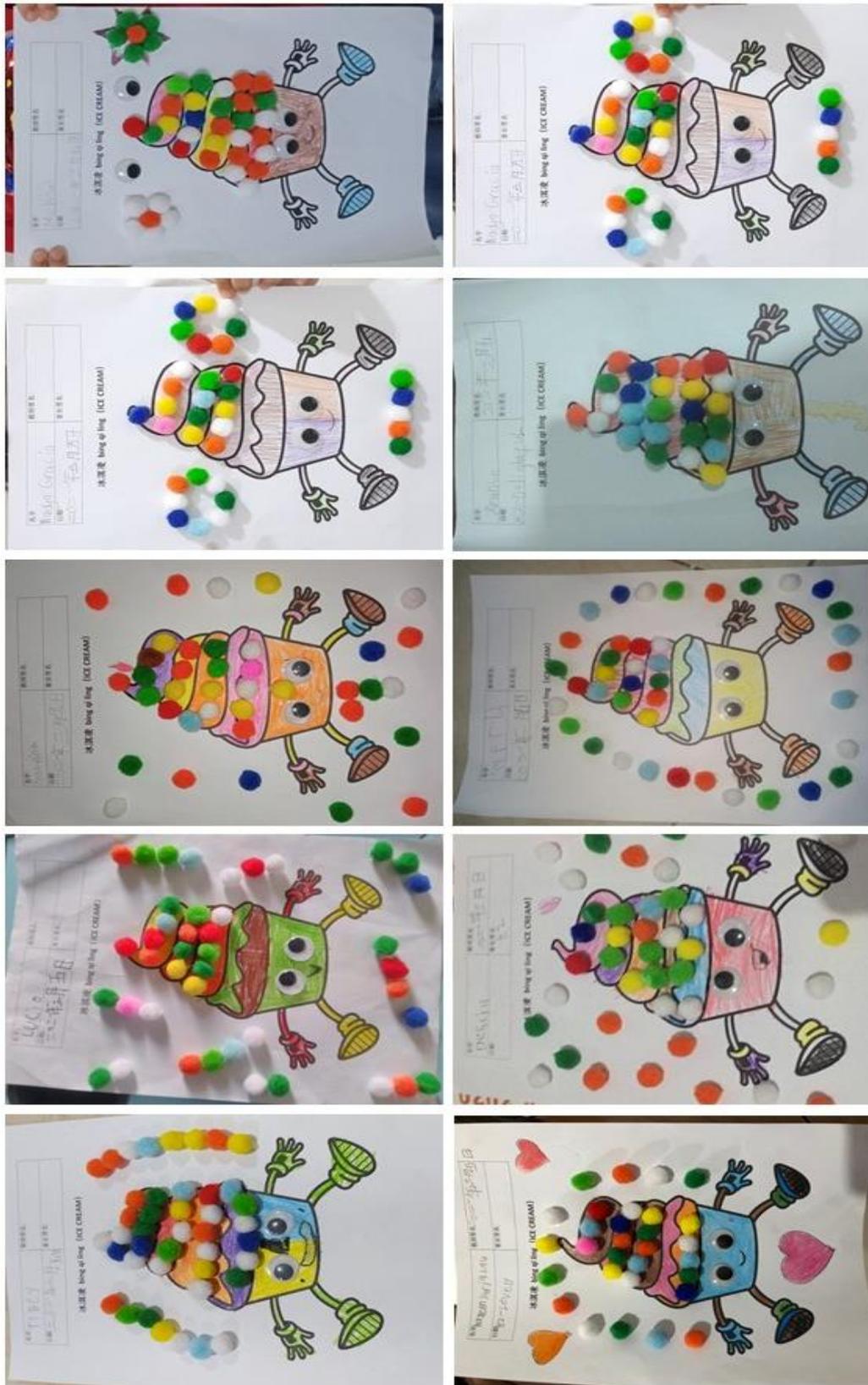
**Lembar Penilaian Penguasaan Keterlibatan di dalam Kelas Peserta Didik
TK B Maitreyawira Jakarta Siklus 3**

No	Nama Insial	Skor Perolehan dari Kriteria Penilaian			Skor Perolehan	Nilai Kriteria	Nilai (%)	Kriteria
		Peneliti	Pengamat 1	Pengamat 2				
1	APB	13,0	14,3	13,0	40,3	13,4	84,0	BSB
2	DAS	11,7	12,7	12,0	36,3	12,1	75,7	BSH
3	EG	11,3	11,3	12,3	35,0	11,7	72,9	BSH
4	JH	9,3	9,7	9,3	28,3	9,4	59,0	MB
5	KSL	13,3	13,0	12,7	39,0	13,0	81,3	BSB
6	LEA	10,0	10,0	11,0	31,0	10,3	64,6	BSH
7	MM	12,3	13,0	14,7	40,0	13,3	83,3	BSB
8	NGA	11,0	11,7	14,0	36,7	12,2	76,4	BSH
9	NNC	13,0	11,7	12,0	36,7	12,2	76,4	BSH
10	SKP	11,0	11,3	11,0	33,3	11,1	69,4	BSH
11	TO	14,0	14,0	14,7	42,7	14,2	88,9	BSB
Rata-rata		11,8	12,1	12,4	36,3	12,1	75,6	BSH

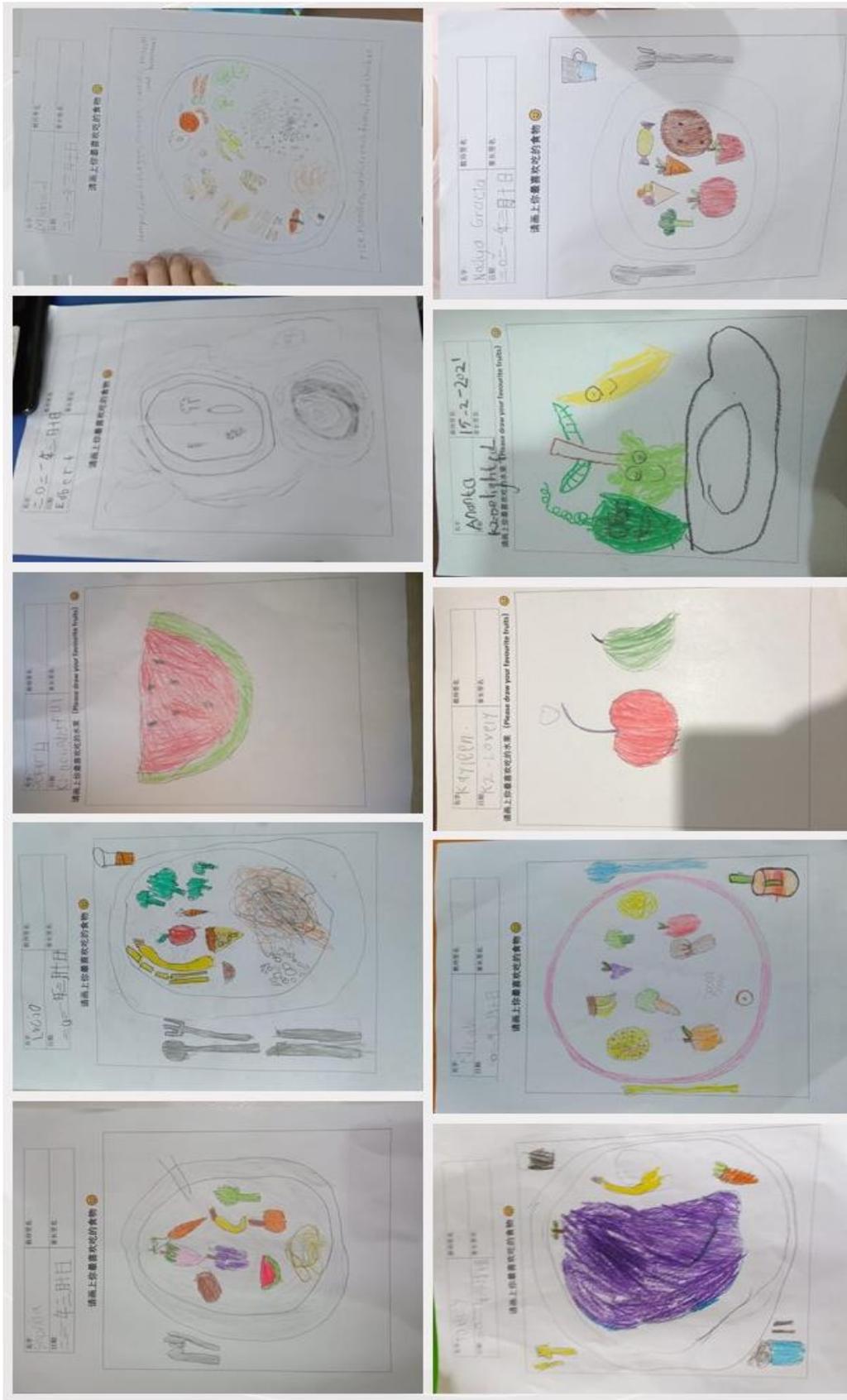
Rangkuman Perkembangan Tingkat Keterlibatan di dalam Kelas Peserta Didik TK B Maitreyawira Jakarta Siklus 1, 2, dan 3

No	Inisial Siswa	Persentase Nilai Akhir			Kesimpulan Keterlibatan			Keterangan
		1	2	3	1	2	3	
1	APB	61,8	65,3	84,0	MB	BSH	BSB	Naik
2	DAS	56,3	70,8	75,7	MB	BSH	BSH	Naik
3	EG	50,7	72,2	72,9	MB	BSH	BSH	Naik
4	JH	38,2	45,8	59,0	BB	MB	MB	Naik
5	KSL	68,1	70,8	81,3	BSH	BSH	BSB	Stabil
6	LEA	63,9	62,5	64,6	BSH	BSH	BSH	Stabil
7	MM	75,7	81,3	83,3	BSH	BSB	BSB	Naik
8	NGA	64,6	65,3	76,4	BSH	BSH	BSH	Stabil
9	NNC	74,3	74,3	76,4	BSH	BSH	BSH	Stabil
10	SKP	61,1	61,8	69,4	MB	MB	BSH	Naik
11	TO	69,4	77,8	88,9	BSH	BSH	BSB	Naik
Rata-rata		62,2	68,0	75,6	MB	BSH	BSH	Berkembang

Lampiran G. Hasil Unjuk Kerja Peserta Didik Siklus 1



Lampiran G. Hasil Unjuk Kerja Peserta Didik Siklus 2



Lampiran G. Hasil Unjuk Kerja Peserta Didik Siklus 3





