

LAMPIRAN 1

Lampiran 1 : Wawancara Observasi

HASIL OBSERVASI

Lokasi : SD N 2 Pantalan
 Hari/tanggal : Sabtu, 9 & 10 November 2017
 Pukul : 09.00 WIB

No.	Aspek yang Diobservasi	Hasil
1	Ketersediaan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran	Ketersediaan sarana dan prasarana penunjang Prasarana yang dimiliki oleh sekolah SD N 2 Pantalan Bantul antara lain, 6 (enam) ruang kelas 1-6, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang perpustakaan, area parkir, 1 buah aula, serta kantin sekolah, 2 toilet, 1 mushola.
2	Ketersedian media belajar mengajar	Papan tulis, poster, alat hitung, dll
3	Kondisi ruang belajar mengajar	Kondisi ruang belajar baik dan nyaman. Kursi dan meja belajar dalam kondisi baik, ruang belajar bersih, serta papan tulis bersih.
4	Jumlah peserta didik kelas IV	Jumlah siswa kelas IV secara keseluruhan adalah 27 siswa
5	Antusias peserta didik dalam proses belajar	Antusiasme siswa dalam pembelajaran cukup tinggi terutama pada kegiatan praktek menggambar
6	Gaya belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran	Gaya belajar siswa masih terpaku pada gaya belajar diskusi sehingga siswa kurang berminat atau kurang bersemangat dalam proses pembelajaran
7	Interaksi siswa dalam kegiatan pembelajaran	Pada proses pembelajaran, interaksi peserta didik terjalin dengan cukup baik.
No.	Aspek yang Diobservasi	Hasil
8	Cara guru menyampaikan materi (pembelajaran 6)	Cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran cukup baik. Peserta didik dapat menerima materi dengan baik pula. Hanya saja guru masih terlalu terpaku pada buku paket serta tidak menggunakan media tambahan lainnya dalam menyampaikan materi.
9	Pengelolaan kelas oleh guru	Guru dapat menciptakan suasana belajar yang baik
10	Media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran 6	Guru tidak pernah menggunakan media bantu lainnya, hanya berpatokan pada buku paket yang tersedia
11	Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru pada pembelajaran 6	Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah diskusi dan praktek
12	Ketersediaan silabus pembelajaran dan RPP.	Guru menggunakan silabus dan RPP 2013
13	Buku atau bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam	Guru menggunakan 1 buah buku ajar yang pada setiap proses pembelajarannya peserta didik mendapatkan masing-masing 1 buah buku.

HASIL WAWANCARA

Sasaran 1 : Guru kelas IV (Septi Kiswandari, S.Pd)
 Sasaran 2 : Peserta Didik
 Sekolah : SD N 2 Pantalan
 Hari/tanggal : Sabtu, 9 & 10 November 2017
 Pukul : 09.00 WIB

Tuliskan hasil jawaban narasumber tentang pembelajaran yang dilakukan dengan baik dan benar.

No	Pertanyaan	Jawaban
A. Wawancara Terhadap Guru		
1	Media apa saja yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar?	Selama ini baru menggunakan Buku paket, papan tulis untuk mencontohkan secara langsung bagaimana langkah-langkah menggambar. Pada menggambar ,
2	Bagaimana tanggapan peserta didik tentang materi budaya lokal	Peserta didik banyak yang kurang tahu budaya lokal atau cerita legenda , kebanyakan siswa lebih tauhu tentang cerita kartun atau animasi yang sedang tren di media sosial sekarang.
3	Media seperti apa yang diharapkan pendidik untuk menunjang keberhasilan peserta didik?	<ul style="list-style-type: none"> - Mendukung kompetensi peserta didik - Menarik bagi peserta didik - Mudah digunakan dan mudah dipahami - Dapat digunakan dimana saja
4	Bagaimana sikap peserta didik dalam proses pembelajaran tema Daerah Tempat Tinggalku	Bermacam-macam, ada yang memperhatikan, ada yang melamun, ada yang sibuk bercerita dengan teman sebangku, banyak yang tidak membawa peralatan menggambar walaupun selalu diingatkan pada minggu sebelumnya
B. Wawancara Terhadap Peserta Didik		
1	Media apa yang digunakan guru dalam proses pembelajaran?	Buku Paket.
2	Apakah kalian tahu atau pernah mendengar tentang cerita Reog Ponorogo?	Hampir semua siswa menjawab belum pernah, tapi sudah ada yang pernah melihat tarian Reog Ponorogo. Dan sebagian besar peserta didik menjawab jika Reog Ponorogo itu adalah dadakmerak.
3	Apakah hambatan yang dialami selama proses belajar?	Sulit Konsentrasi, mengantuk, gambar pada buku paket kurang banyak dan kurang menarik,
4	Media seperti apa yang diharapkan untuk menunjang keberhasilan belajar?	Yang menarik, mudah digunakan, mudah dipahami

Sarana Prasarana SDN 2 Pantalan Bantul

No.	Jenis bangunan	Jumlah ruangan menurut kondisi				Status kepemilikan	Total luas bangunan (m ²)
		B	RR	RS	BR		
1	Ruang kelas	12				1	42
2	Ruang kepala sekolah				1	1	28
3	Ruang guru		1			1	36
4	Ruang tata usaha				1	1	20
5	Laboratorium IPA						
6	Laboratorium Komputer						
7	Ruang perpustakaan			1		1	30
8	Ruang UKS				1	1	15
9	Ruang Ketrampilan						
10	Ruang Kesenian						
11	Toilet Guru				2	1	4
12	Toilet Siswa				2	1	4
13	Ruang BK						
14	Aula						
15	Ruang osis						
16	Ruang Pramuka				1	1	3
17	Masjid/Mushola			1		1	98
18	Lapangan olah raga				1	1	45
19	Kantin				1	1	5

Lampiran 2 : Data Pengembangan Media pra-penelitian media

Intrumen Pengumpulan Data Pengembangan Media pra-penelitian media

Pokok masalah	Pertanyaan
Memperoleh data untuk mitos asal-usul tarian Reog Ponorogo dan fungsi cerita asal-usul Reog Ponorogo bagi masyarakat.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pertanyaan ini ditujukan untuk tokoh atau ahli seni di kabupaten Ponorogo. <ol style="list-style-type: none"> a. Bagaimana asal-usul Reog Ponorogo? b. Berapa versi cerita yang anda ketahui? c. Dari mana mengetahui asal-usul tarian Reog Ponorogo tersebut? d. Menurut anda, manakah versi asli dari cerita asal-usul Reog Ponorogo? e. Menurut anda, adakah fungsi dari cerita tersebut bagi masyarakat? f. Bagaimanakah perkembangan Reog Ponorogo dari jaman dahulu hingga sekarang?

Panduan Observasi Pra-Penelitian Pengembangan Media

Pokok Masalah	Hal yang diamati
Memperoleh nilai karakter yang terdapat dalam cerita asal-usul tarian Reog Ponorogo, fungsi cerita asal-usul Reog Ponorogo bagi masyarakat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pertunjukan tari Reog Ponorogo 2. Cerita asal-usul tarian Reog Ponorogo 3. Nilai-nilai karakteristik dalam cerita Reog Ponorogo

Panduan Dokumentasi pengumpulan data pra-penelitian pengembangan media :

Pokok Masalah	Dokumentasi yang diteliti
Memperoleh data tentang Reog Ponorogo dan pemanfaatan cerita tarian Reog Ponorogo sebagai materi pembelajaran anak sekolah dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyeleksi data 2. Memetakan data 3. Menganalisis data 4. Menyajikan data

Data hasil wawancara dengan narasumber yang sudah diolah:

Narasumber : Aang Pambudi Nugraha. S. Pd

Hari/tanggal : Sabtu, 8 Januari 2018

Asal-Usul Reog Ponorogo	Wujud Cerita
	<p>Uraian cerita yang bermula dari sayembara yang diumumkan oleh Raja Kediri bahwa ia sedang mencari menantu untuk putrinya yaitu Dewi Sanggalangit. Seorang prabu yang tampan akhirnya mendengar sayembara tersebut, sehingga ia mengutus patihnya yaitu Pujangga Anom untuk melamar sang Dewi untuknya, namun karena Dewi Sanggalangit yang salah sangka mengira patih itu yang akan melamarnya maka ia mengajukan dua persyaratan kepada patih tersebut yaitu yang pertama, calon pengantin pria diharuskan menyuguhkan kesenian yang belum pernah dipentaskan di mana-mana. Kedua, calon pengantin pria diharuskan membawa hewan berkepala dua, apapun itu. Sang patih pun bergegas kembali ke kerajaan Bantarangin dan melaporkan dua persyaratan yang diajukan Dewi Sanggalangit. Sang Prabu menyetujui dan langsung mempersiapkan semuanya. Tidak hanya Prabu Klana Sewandana yang mendengar sayembara dari Raja Kediri, seorang raja dari kerajaan Lodaya pun mendengar kabar tersebut. Lalu di tengah perjalanan ketika Prabu Klana Sewandana hendak melamar sang Dewi, Singobarong mencoba menggagalkannya, namun akhirnya ia dapat dikalahkan dan berubah menjadi hewan berkepala dua. Singobarong yang telah berubah tersebut akhirnya juga digiring ke kerajaan Kediri oleh sang Prabu.</p>

Data hasil wawancara Tentang Fungsi Cerita Asal-Usul Reog Ponorogo Versi Bantaraingin

No.	Ranah nilai	Deskripsi Data
1	Menyadarkan Manusia Bahwa Ada Kekuatan Ghaib	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama pasukannya, Singobarong mencegat rombongan Prabu Klana Sewandana di jalan. Terjadilah pertempuran sengit. Berbekal ilmu kanuragan mengubah bentuk, Singobarong mengubah dirinya menjadi seekor harimau. Raungan dan terkaman dari harimau jadi-jadian itu 94 sangatlah mengerikan. Tidak sedikit prajurit dari Prabu Klana Sewandana yang tewas. Namun, kemenangan tidaklah ditentukan dari seberapa kuat kesaktian yang dimiliki oleh petarung, strategi serta taktik juga diperlukan. Prabu Klana tidak cuma pandai bersilat. Namun, juga pandai bertaktik. 2. "Makanlah pecutku ini, Singobarong. Jadilah kau binatang berkepala dua!" serang Prabu Klana Sewandana seraya memekik. Seketika, Singobarong melemas. Seluruh kekuatan serta kesaktiannya raib. Ia pun tidak mampu kembali ke wujud manusia. Burung merak yang ada di kepalanya pun tidak bisa terlepas. Dan akhirnya rombongan Prabu Klana Sewandana meneruskan perjalanan menuju Kerajaan Kediri dengan membawa Singobarong yang telah berubah menjadi binatang berkepala dua
2	Sebagai Dasar Melakukan Tindakan	<p>Bagaimana akhirnya mitos tersebut berpengaruh pada kehidupan masyarakat yang sangat meyakini cerita atau makna dalam mitos asal-usul tersebut. Cerita asal-usul itu akhirnya menjadi dasar masyarakat untuk melakukan sesuatu.</p>
3	Sebagai Sumber Ilmu Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> 3. Sang Prabu rupa-rupanya mengetahui kelemahan Singobarong saat menjadi harimau adalah kutu-kutu di kepalanya. Dikeluarkanlah seekor burung merak kesayangan miliknya untuk memakan kutu-kutu di kepala harimau jadi-jadian itu. Akibatnya, Singobarong tidak bisa berkonsentrasi saat bertarung, dan malah menikmati patokan-patokan si burung merak di kepalanya. Sang Prabu tidak menyianyikan kesempatan tersebut. Dengan memanjatkan doa dan memohon kekuatan kepada sang Pencipta, ia mengeluarkan Pecut Samandiman (pecut sakti warisan gurunya) ke arah Singobarang. "Makanlah pecutku ini, Singobarong. Jadilah kau binatang berkepala dua!" serang Prabu Klana Sewandana seraya memekik. Seketika, Singobarong melemas. Seluruh kekuatan serta kesaktiannya raib. Ia pun tidak mampu kembali ke wujud manusia. Burung merak yang ada di kepalanya pun tidak bisa terlepas. Dan akhirnya rombongan Prabu Klana Sewandana meneruskan perjalanan menuju Kerajaan Kediri dengan membawa Singobarong yang telah berubah menjadi binatang berkepala dua.

		4. Sesampainya di Kerajaan Kediri, Prabu Klana Sewandana beserta rombongan segera menggelar pertunjukan yang belum pernah ada sebelumnya, yaitu pertunjukan hewan berkepala dua yang kemudian disebut Reog.
4	Sebagai Media Pendidikan Nilai Budaya	Mitos dalam asal-usul tarian Reog Ponorogo mengajarkan tentang hidup berketuhanan dan juga membangun kepribadian. Dalam hidup berketuhanan meliputi sikap keteringatan manusia kepada sang Pencipta, hal ini sesuai dengan isi mitos yang terdapat dalam asal-usul tarian Reog Ponorogo yaitu keteringatan Prabu Klana Sewandana kepada sang Pencipta ketika menghadapi sebuah cobaan. Sedangkan, untuk membangun nilai kepribadian ditunjukkan pada saat Prabu Klana Sewandana bertanggung jawab dengan apa yang diinginkannya yaitu melaksanakan semua persyaratan yang diajukan Dewi Sanggalangit, dan juga ketika dengan sabarnya melawan Singobarong yang hendak menghalangi jalannya ketika akan melamar Dewi Sanggalangit. Kedua, mitos asal-usul tarian Reog Ponorogo dimanfaatkan sebagai alternatif media pendidikan formal dan nonformal.
5	Sebagai Pendukung Kreasi Tata Kota	Mitos asal-usul tarian Reog Ponorogo digunakan sebagai kreasi atau media estetika pada penataan tata kota di kabupaten Ponorogo. Hal tersebut terlihat pada setiap sudut kota kabupaten Ponorogo yang terdapat banyak patung tokoh-tokoh yang ada di dalam mitos asal-usul tarian Reog Ponorogo. Penataan tata kota yang menggunakan banyak patung tokoh dari dalam cerita Reog Ponorogo menunjukkan bagaimana kabupaten Ponorogo sangat menjunjung tinggi budaya yang berasal dari wilayahnya. Penataan tata kota yang menggunakan patungpatung tersebut juga berfungsi sebagai pengingat semua masyarakat Ponorogo pada khususnya bahwa mereka memiliki satu budaya yang harus benar-benar mereka junjung tinggi, seperti contohnya gapura selamat datang yang berada di perbatasan kabupaten Madiun dan kabupaten Ponorogo.

Data Tentang Asal-Usul Reog Ponorogo Sebagai Materi Pembelajaran

Materi cerita rakyat	Legenda Reog Ponorogo
<p>Cerita bagaimana awalnya tarian Reog Ponorogo</p>	<p>Ponorogo adalah sebuah kabupaten yang terletak di Jawa Timur, Ponorogo di kenal sebagai kota Reog bumi Reog. Julukan ini di dapat karena Ponorogo merupakan daerah asal dari kesenian Reog Ponorogo.</p> <p>Pada zaman dahulu kala ada putri yang cantik jelita yang bernama Dewi Sanggalangit, ia putri dari seorang raja yang terkenal dari Kediri. Karena wajahnya yang cantik jelita dan sikapnya lemah lembut banyak pangeran yang ingin meminangnya.</p> <p>“Sekian banyak pangeran yang datang melamarmu, kenapa tidak satupun kau terima putriku? Sebenarnya apa maumu? Kalau kamu tetap saja begini, ini akan mengancam kerajaan kita. Mereka semua akan benci dan menyerang kerajaan kita termasuk dirimu putriku”. ‘Ayahanda sebenarnya hamba belum berhasrat untuk bersuami, namun jika ayahanda sangat mengharapkan, baiklah. Hanya saja hamba minta syarat kepada calon suami hamba dan mereka harus bisa memenuhinya”</p> <p>Demikianlah baginda segera memerintahkan para pengawal istana untuk mengatur keperluan anaknya penyepi dari keramaian bersemedi, memohon petunjuk sang dewata. Tak seorang pun diizinkan untuk mengganggu dan menemui sang putri. pada saat sang putri selesai berdemedi wajahnya nampak pucat dan tubuhnya terlihat sangat lemas. Setelah mendapatkan petunjuk Dewi Sanggalangit segera menghadap sang ayahanda di istana. Sang raja kemudian menggumamkan isi dari saimbara yang diinginkan oleh dewi songgo langit.</p> <p>Keesokan harinya</p> <p>“Wahai raja-raja dan pangeran yang bijaksana sebagai pemerintahan dari dewi sangga langit kami akan mengadakan saimbara. Barang siapa yang dapat memenuhinya maka berhak meminang dewi sanggalangit. Adapun syarat yang diberikan oleh Dewi Sanggalangit adalah calon suaminya mampu menghadirkan suatu tontonan yang menarik. Tontonan atau keramaian yang belum pernah ada sebelumnya. Dan teakhir kalian harus bisa menghadirkan binatang berkepala dua.</p> <p>Persyaratan yang dibeikan oleh sang putri memang begitu berat, sehingga banyak pelamar yang megundurkan diri. “ apa kamu juga keberatan ?</p> <p>“untuk Dewi Sanggalangit, saya akan laksanakan raja”</p> <p>“ Akan saya laksanakan juga raja “</p> <p>“Baiklah karna hanya kalian berdua yang maju, silahkan muali persangian ii dengan baik dan bersih. Jangan sampai kalian menggunakan cara licik atau curang untuk mendapatkan dewi Sanggalangit.”</p>

Selang beberapa hari raja Klana Sewandana menyiapkan tontonan yang menarik dengan melatih kuda-kudanya , namun dengan cara yang licik raja Singa Barong menyuruh salah satu senopatinya untuk memata-matai persiapan dari raja Klana Sewandana. “Nampaknya dia sudah hampir memenuhi semua persyaratan yang dewi sangga langit berikan“.

Kemudian patih Bujang Ganong melaporkan tentang persiapan Klana Sewandana. “Hey patih, sampai mana Klana Sewandana mempersiapkan permintaan Dewi Sanggalangit? Jagan sampai kita kalah cepat oleh Klana Sewandana”. “Ampun baginda, kiranya raja Klana Sewandana hampir berhasil memenuhi permintaan Dewi Sanggalangit. Hamba melihat beberapa kuda sudah dikumpulkan dan juga telah menyiapkan tontonan menarik. “

“celaka lalu bagaimana dengan binatang berkepala dua? Apa juga sudah disiapkan? “

“ hanya binatang itulah yang belum disiapkan . “

“Patih Bujang Ganong, mulai hari ini siapkan prajurit dengan senjata lengkap. Setiap saat mereka harus siap diperintah menyerbu ke Bantarangin’.

Ternyata tingkah licik yang dilakukan Singabarong dan patihnya di ketahui oleh Raja Klana Sewandana, Singabarong terkejut melihat kedatangan raja Klana Sewandana secara tiba-tiba.

“ hei, kau raja Klana Sewandana, mau apa kau datang kemari?“

“jangan kau pura-pura tidak tau, bukankah kau hendak meramas usahaku dalam memenuhi persyaratan Dewi sanggalangit? “

“ hahahaha.... rupanya kau sudah tahu!

‘ iya, maka untuk itu aku datang menghukummu”

Dengan wajah yang panik, Singabarong segera menyerang raja Klana Sewandana. Ketika peperangan itu akan dimulai raja Klana Sewandana melihat burung merak yang bertengger dikepala Singabarong sepiantas seperti binatang yang berkepala dua yaitu Singa dan burung merak. Singabarong marah dan meloncat menyerang raja Klana Sewandana. Klana Sewandana menangkis tendangan Singabarong , dikeluarkanlah pecut samandiman lalu memecutkannya kearah kepala Singabarong.

Singabarong terlemparjauh dan secara tiba-tiba singabarong menjadi jinak dengan burung merak yang masing bertengger dikepalanya, secara langsung raja Klana Sewandana mengutuk Singabarong menjadi hewan berkepala dua menyatu dengan burung merak dan tubuhnya berubah menjadi besar.

Raja Klana Sewandana akhirnya berhasil memenuhi permintaan dewi Sanggalangit, mulai dari memberikan tontonan yang menarik sampai menghadirkan binatang yang berkepala dua dan mempersembahkannya untuk dewi Sanggalangit. Raja Klana Sewandana berhak meminang dewi Sanggalangit dan hidup bahagia menjadi seorang raja dan permainsuri, sejak saat itu terciptalah pertunjukan yang disebut dengan Reog Ponorogo.

1. Lampiran 2 RPP
2. Lampiran 3 Produk Akhir Media Buku
3. Lampiran 4 Dokumentasi
4. Lampiran 5 Validasi Ahli Materi
5. Lampiran 6 Validasi Ahli Media
6. Lampiran 7 Validasi Guru Kelas
7. Lampiran 8 Angket Siswa
8. Lampiran 9 Hasil Uji Coba Lapangan
9. Lampiran 1 Hasil Wawancara
10. Lampiran 11 Perizinan

Lampiran 2 RPP

RECANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 2 Pantalan
Kelas/Semester	: IV (Empat)/ 2 (Dua)
Tema	: 8. Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema	: 2. Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
Pembelajaran ke	: 6
Alokasi Waktu	: 2 Pertemuan (7x35)

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

SBdP	
Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengetahui gambar dan bentuk tiga teknik tempel.	3.3.1 Memahami gambar dan bentuk tiga teknik tempel. mozaik dengan Teknik menempel jenisnya. 3.3.2 Menjelaskan gambar dan bentuk tiga teknik tempel. mozaik dengan teknik menempel
4.4 Membuat karya gambar dan bentuk tiga teknik tempel. kolase, montase, aplikasi, dan mozaik.	4.3.1 Membuat karya seni yang menggambarkan tokoh fiksi dengan bentuk tiga teknik tempel dan mozaik

Bahasa Indonesia			
Kompetensi Dasar		Indikator	
3.9	Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1	Mengidentifikasi tokoh antagonis dan protagonis yang terdapat dalam cerita fiksi.
4.9	Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1	Menceritakan tokoh antagonis dan protagonis beserta perwatakannya.
		4.9.2	Memerankan tokoh antagonis dan protagonis yang terdapat pada cerita fiksi.

Nilai Karakter : Religius, disiplin, percaya diri, kreatif, bertanggung jawab, teliti, jujur, dan kerjasama.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengamati berbagai karya tiga dimensi, siswa dapat mengenal berbagai karya tiga kolase dimensi dan membuat gambar rancangan karya tiga dimensi.
2. Siswa dapat membuat karya tiga dimensi, dan dapat membentuk karya tiga dimensi.
3. Siswa dapat membaca cerita fiksi, dan menentukan sifat tokoh dalam sebuah cerita fiksi.
4. Siswa dapat menceritakan tokoh antagonis dan protagonis beserta perwatakannya melalui pemberian tugas menceritakan tokoh dalam cerita fiksi dengan percaya diri.
5. Siswa dapat memerankan tokoh antagonis dan protagonis yang terdapat pada cerita fiksi melalui kegiatan bermain peran tentang cerita “Reog Ponorogo”, dengan baik.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Ragam karya tiga dimensi (terlampir)
2. Menentukan sifat tokoh (terlampir)

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran:
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)
3. Pendekatan: Sainstifik
4. Metode Pembelajaran:
 - a. Ceramah bervariasi
 - b. Tanya jawab
 - c. Pengamatan
 - d. Demonstrasi
 - e. Eksperimen
 - f. Diskusi

- g. Penugasan
- h. Bermain peran

F. MEDIA PEMBELAJARAN

- 1. Buku cerita fiksi
- 3. Buku pop-up tiga dimensi
- 4. Gambar tokoh
- 5. Gambar peristiwa yang membuktikan pengaruh gaya

G. SUMBER BELAJAR

- 1. Subekti, A, dkk. (2017). Buku Guru Tematik Terpadu SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku. Jakarta : Kemendikbud. hlm 95- 98.(2017).
- 2. Buku Siswa Tematik Terpadu SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku. Jakarta Buku Siswa Tematik Terpadu SD/MI Kelas III Tema 8 Indahnya Persahabatan. Jakarta: Kemendikbud. hlm 131-140

5. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No.	Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Karakter	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan	<p>1. Mengondisikan siswa dalam suasana siap belajar.</p> <p>2. Membuka pembelajaran dengan salam.</p> <p>3. Salah satu siswa memimpin doa.</p> <p>4. Presensi kehadiran siswa.</p> <p>5. Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” dilanjutkan dengan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke”.</p> <p>6. Apersepsi</p> <p>a. Siswa menyanyikan lagu “Kampung Nan Jauh di Mato”.</p> <p>b. Siswa diingatkan kembali tentang materi sebelumnya.</p> <p>c. Melakukan tanya jawab dengan siswa dikaitkan dengan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.</p> <p>7. Orientasi</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p> <p>8. Motivasi</p> <p>a. Siswa diberi motivasi dengan bercerita tentang cerita “Asal-Usul Reog Ponorogo” salah satu cerita rakyat Indonesia.</p> <p>Siswa diajak melakukan ice breaking menyebutkan tokoh yang ada di cerita “Asal-Usul Reog Ponorogo” agar siswa menjadi bersemangat.</p>	Religius Disiplin Nasionalisme	10 menit

2.	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan tentang keragaman cerita rakyat di Indonesia dan melakukan tanya jawab tentang keragaman di Indonesia. (<i>mengamati dan menanya</i>) 2. Siswa menyimak cerita tentang legenda reyog Ponorogo. (<i>mengamati</i>) 3. Siswa bertanya jawab tentang keunikan cerita daerah (<i>menanya dan menalar</i>) 4. Siswa mengamati cerita tentang “legenda Reog Ponorogo”. (<i>mengamati</i>) 5. Siswa bertanya jawab tentang-tokoh-tokoh (antagonis dan protagonis) dalam cerita “legenda Reog Ponorogo”. (<i>menanya dan menalar</i>) 6. Siswa membentuk kelompok atau tim yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogen. Setiap kelompok diberi nama suku yang berbeda. (<i>mengomunikasikan</i>) 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aturan kegiatan permainan turnamen antar kelompok. (<i>mengamati</i>) 8. Siswa berkelompok berlomba mengerjakan LKPD tentang tokoh dalam cerita “legenda Reog Ponorogo”. (<i>menalar</i>) 9. Siswa mempresentasikan hasil diskusi LKPD. (<i>mengomunikasikan</i>) 10. Siswa secara berkelompok memerankan tokoh antagonis dan protagonis. (<i>menalar dan mengomunikasikan</i>) 11. Siswa melakukan turnamen tebak tokoh antagonis dan protagonis berbagai cerita fiksi. (<i>menanya</i> 	<p>Teliti Percaya diri</p> <p>Teliti</p> <p>Percaya diri</p> <p>Teliti Disiplin</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Toleransi Kerjasama Disiplin</p> <p>Menghargai</p> <p>Kerjasama Disiplin Teliti</p> <p>Percaya diri</p> <p>Percaya diri</p> <p>Kerjasama Teliti</p>	215 menit
----	----------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------

		<p><i>dan menalar)</i></p> <p>12. Siswa menyimak cerita yang disampaikan guru tentang legenda reyog Ponorogo .(<i>mengamati</i>)</p> <p>13. Siswa diajak mengingat kembali mengenai karya tiga dimensi yang telah dipelajari pada pembelajaran dua. (<i>mengamati</i>)</p> <p>14. Siswa mengamati gambar karya tiga dimensi pada buku cerita legenda Reog Ponoogo (<i>mengamati dan menalar</i>)</p> <p>15. Siswa bertanya jawab dengan guru gambar tiga dimensi(<i>mencoba dan mengomunikasikan</i>)</p> <p>16. Siswa diminta menuliskan keterangan tiap-tiap gambar yang ada pada buku cerita Reog Ponorogo. (<i>mengamati dan menalar</i>)</p> <p>17. Siswa membuat sketsa gambar tiga dimensi secara berkelompok dengan bimbingan guru. (<i>mencoba</i>)</p> <p>18. Siswa diberi umpan balik berupa penguatan dan penghargaan kejuaraan kelompok didasarkan pada perolehan poin setiap kelompok.. (<i>mengomunikasikan</i>)</p>	<p>Teliti</p> <p>Teliti Menghargai</p> <p>Teliti</p> <p>Percaya diri</p> <p>Percaya diri Disiplin</p> <p>Kerjasama</p> <p>Menghargai</p>	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

3.	Penutup	<p>1. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang materi yang belum jelas.</p> <p>2. Refleksi Siswa bersama guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>3. Simpulan Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.</p> <p>4. Penilaian Siswa mengerjakan soal evaluasi harian.</p> <p>5. Tindak lanjut a. Siswa diberi tugas untuk membuat</p>	<p>Rasa ingin tahu</p> <p>Disiplin</p>	20 menit
----	----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------	-----------------

	gambar salah satu tokoh yang ada di cerita Reog Ponorogo dengan bentuk tiga dimensi <i>pop-up</i> .	Nasionalisme
	b. Siswa diberi pesan agar tetap melestarikan berbagai keberagaman di Indonesia.	
	6. Salam penutup	Religius
	a. Sebelum pembelajaran diakhiri, siswa menyanyikan lagu daerah.	
	b. Siswa berdoa sesuai agama masing-masing.	
	c. Pembelajaran ditutup dengan salam.	

6. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Aspek	Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk	Instrumen
Pengetahuan	Hasil	Tes	Tes tertulis	Uraian	a. Kisi-kisi, b. Soal evaluasi c. Kunci jawaban d. Pedoman penskoran
Sikap	Proses	Nontes	Observasi	Angket Lembar Pengamatan	a. Kisi-kisi b. Lembar penilaian sikap c. Pedoman penskoran
Keterampilan	Proses dan Hasil	Non Tes	Unjuk Kerja	Kegiatan Unjuk Kerja	a. Lembar Penilaian b. Rubrik penilaian c. Pedoman penskoran

Bantul,.....

....

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Guru Kelas,

Drs. Mulyono
NIP 196005211979121004

Septi Kiswandari, S. Pd

1. **Pengembangan Materi**
Lembar kerja peserta didik

1. **SBdP**

- Guru meminta siswa mengamati 8 gambar karya tiga dimensi pada buku cerita Legenda Reog Ponorogo.
- Secara mandiri, siswa diminta menuliskan keterangan tiap-tiap gambar pada tabel yang disediakan pada buku siswa. Keterangan tiap gambar karya tiga dimensi disertai dengan bahan pembuatan karya tiga dimensi.

No	Gambar 1	Keterangan Gambar
1	Gambar 1	Bentuk kerajaan
2	Gambar 2	Bentuk rumah
3	Gambar 3	Singgahsana
4	Gambar 4	Burung merak
5	Gambar 5	Raja singga barong
6	Gambar 6	Raja singa barong dan raja kelanaswandana
7	Gambar 7	Dadak merak
8	Gambar 8	Tarian reyog ponorogo

- Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan keterangan tiap-tiap gambar yang telah dituliskan.
- Guru menstimulus daya analisis siswa dengan mengajukan pertanyaan: Apa saja alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan setiap karya tiga dimensi tersebut?
- Guru meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya secara percaya diri.
- Guru memberi penjelasan kepada siswa mengenai alat dan bahan yang dapat digunakan dalam pembuatan karya tiga dimensi.

Catatan :

Berikut alat dan bahan yang dapat digunakan dalam pembuatan karya tiga dimensi.

- Karya tiga dimensi terbuat dari kertas. Karya tiga dimensi dari kertas dibuat dengan cara menggunting dan menempel. Alat dan bahan yang digunakan untuk membuatnya yaitu kertas, gunting, dan lem.
Contoh karya tiga dimensi dari kertas yaitu bentuk rumah, pohon, dan manusia yang dibuat dari kertas
- Karya tiga dimensi terbuat dari plastisin/tanah liat.
Karya tiga dimensi dari plastisin/tanah liat dibuat dengan cara membentuk. Bahan yang digunakan untuk pembuatan karya ini yaitu plastisin atau tanah liat. Plastisin atau tanah liat dibentuk dengan tangan.
Contoh karya tiga dimensi dari plastisin/tanah liat yaitu bentuk berbagai binatang yang dibuat dengan plastisin.
- Karya tiga dimensi terbuat dari kayu.
Karya tiga dimensi dari kayu dibuat dengan cara digergaji dan disatukan dengan paku. Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan karya tiga dimensi dari kayu yaitu kayu, gergaji, paku, dan palu.
Contoh karya tiga dimensi terbuat dari kayu yaitu meja, kursi, dan lemari

- Siswa mengamati sketsa gambar karya tiga dimensi pada buku siswa.
- Guru menstimulus daya analisis siswa dengan mengajukan pertanyaan: Apa saja gambar rancangan karya tiga dimensi yang ada pada buku cerita Pup-up legenda Reog Ponorogo?
- Guru meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya secara percaya diri.
- Guru meminta siswa untuk menunjukkan kembali sketsa gambar tiga dimensi yang telah dibuat pada Pembelajaran 6.

2. Bahasa Indonesia

Lembar kerja peserta didik 2

Kelas :
Semester :
Nama kelompok :
Nama Anggota :

a) Tujuan:

Mengidentifikasi tokoh protagonis dan antagonis pada cerita fiksi.

b) Petunjuk:

1. Bacalah dongeng legenda Reog Ponorogo!
2. Identifikasikan siapa saja tokoh dan bagaimana perwatakannya!
3. Kelompokkan tokoh tersebut termasuk tokoh antagonis atau protagonis!
4. Tulislah hasil identifikasimu pada kolom yang disediakan!

Ponorogo adalah sebuah kabupaten yang terletak di Jawa Timur, Ponorogo di kenal sebagai kota Reog bumi Reog. Julukan ini di dapat karena Ponorogo merupakan daerah asal dari kesenian Reog Ponorogo.

Pada zaman dahulu kala ada putri yang cantik jelita yang bernama Dewi Sanggalangit, ia putri dari seorang raja yang terkenal dari Kediri. Karena wajahnya yang cantik jelita dan sikapnya lemah lembut banyak pangeran yang ingin meminangnya.

“Sekian banyak pangeran yang datang melamarmu, kenapa tidak satupun kau terima putriku? Sebenarnya apa maumu? Kalau kamu tetap saja begini, ini akan mengancam kerajaan kita. Mereka semua akan benci dan menyerang kerajaan kita termasuk dirimu putriku”. ‘Ayahanda sebenarnya hamba belum berhasrat untuk bersuami, namun jika ayahanda sangat mengharapkan, baiklah. Hanya saja hamba minta syarat kepada calon suami hamba dan mereka harus bisa memenuhinya”

Demikianlah baginda segera memerintahkan para pengawal istana untuk mengatur keperluan anaknya penyepi dari keramaian bersemedi, memohon petunjuk sang dewata. Tak seorang pun diizinkan untuk mengganggu dan menemui sang putri. pada saat sang putri selesai berdemedi wajahnya nampak pucat dan tubuhnya terlihat sangat lemas. Setelah mendapatkan petunjuk Dewi Sanggalangit segera menghadap sang ayahanda di istana. Sang raja kemudian mengumumkan isi dari saimbara yang diingnkan oleh dewi Sanggalangit.

Keesokan harinya

“Wahai raja-raja dan pangeran yang bijaksana sebagai pemerintahan dari dewi sangga langit kami akan mengadakan saimbara. Barang siapa yang dapat memenuhinya maka berhak meminang dewi sanggalangit. Adapun syarat yang diberikan oleh Dewi Sanggalangit adalah calon suaminya mampu menghadirkan suatu tontonan yang menarik. Tontonan atau keramaian yang belum pernah ada sebelumnya. Dan teakhir kalian harus bisa menghadirkan binatang berkepala dua.

Persyaratan yang dibeikan oleh sang putri memang begitu berat, sehingga banyak pelamar yang megundurkan diri. “ apa kamu juga keberatan ?

“untuk Dewi Sanggalangit, saya akan laksanakan raja”

“ Akan saya laksanakan juga raja “

“Baiklah karna hanya kalian berdua yang maju, silahkan muali persangian ii dengan baik dan bersih. Jangan sampai kalian menggunakan cara licik atau curang untuk mendapatkan dewi Sanggalangit.”

Selang beberapa hari raja Klana Sewandana menyiapkan tontonan yang menarik dengan melatih kuda-kudanya , namun dengan cara yang licik raja Singa Barong menyuruh salah satu senopatnya untuk memata-matai persiapan dari raja Klana Sewandana. “Nampaknya dia sudah hamir memenuhi semua persyaratan yang dewi sangga langgit berikan“.

Kemudian patih Bujang Ganong melaporkan tentang persiapan Klana Sewandana. “Hey patih, sampai mana Klana Sewandana mempersiapkan permintaan Dewi Sanggalangit? Jagan sampai kita kalah cepat oleh Klana Sewandana”. “Ampun baginda, kiranya raja Klana Sewandana hampir berhasil memenuhi permintaan Dewi Sanggalangit. Hamba melihat beberapa kuda sudah dikumpulkan dan juga telah menyiapkan tontonan menarik. “

“celaka lalu bangaiman dengan binatang berkepala dua? Apa juga sudah disiapkan? “

“ hanya binatang itulah yang belum disiapkan . “

“Patih Bujang Ganong, mulai hari ini siapkan prajurit dengan senjata lengkap. Setiap saat mereka harus siap diperintah menyerbu ke Bantarangin’.

Ternyata tingkah licik yang dilakukan Singabarong dan patihnya di ketahui oleh Raja Klana Sewandana, Singabarong terkejut melihat kedatangan raja Klana Sewandana secara tiba-tiba.

“ hei, kau raja Klana Sewandana, mau apa kau datang kemari?“

“jangan kau pura-pura tidak tau, bukankah kau hendak meramas usahaku dalam memenuhi persyaratan Dewi sanggalangit? “

“ hahahha.... rupanya kau sudah tahu!

‘ iya, maka untuk itu aku datang menghukummu”

Dengan wajah yang panik, Singgabarong segera menyerang raja Klana Sewandana. Ketika peperangan itu akan dimulai raja Klana Sewandana melihat burung merak yang bertengger dikepala Singobarong sepintas seperti binatang yang berkepala dua yaitu Singa dan burung merak. Singgabarong marah dan meloncat menyerang raja Klana Sewandana. Klana Sewandana menangkis tendangan Singgabarong , dikeluarkanlah pecut samandiman lalu memecutkannya kearah kepala Singgabarong.

Singgabarong terlemparjauh dan secara tiba-tiba singabarong menjadi jinak dengan burung merak yang masing bertengger dikepalanya, secara langsung raja Klana Sewandana mengutuk Singabarong menjadi hewan berkepala dua menyatu dengan burung merak dan tubuhnya berubah menjadi besar.

Raja Klana Sewandana akhirnya berhasil memenuhi permintaan dewi Sanggalanggit, mulai dari memberikan tontonan yang menarik sampai menghadirkan binatang yang berkepala dua dan mempersembahkannya untuk dewi Sanggalanggit. Raja Klana Sewandana berhak meminang dewi Sanggalanggit dan hidup bahagia menjadi seorang raja dan permainsuri, sejak saat itu terciptalah pertunjukan yang disebut dengan Reog Ponorogo.

c) Hasil

- Siswa menuliskan dan menyebutkan nama tokoh yang ada dicerita legenda Reyog Ponorogo dan sebutkan perwatakannya .



Tokoh:

Perwatakan

Tokoh tersebut termasuk tokoh.....

Tokoh:

Perwatakan



Tokoh tersebut termasuk tokoh.....

d) Evaluasi

- a. Tokoh yang manakah yang kamu sukai
- b. Gambarlah salah satu tokoh yang ada di cerita legenda reogS ponorogo.
- c. Presentasikan gambar tokoh tersebut sesuai dengan perwatakan yang ada di cerita.
- d. Jelaskan Pesan moral apa yang bisa kita ambil dari cerita legenda reyog ponorogo

LEMBAR JAWABAN SOAL EVALUASI

1. Apa saja ciri-ciri karya seni rupa tiga dimensi?

Jawaban: Ciri karya seni rupa tiga dimensi sebagai berikut.

- a. Mempunyai panjang, lebar, dan tinggi.
- b. Dapat dinikmati keindahannya dari sudut pandang mana pun.
- c. Memiliki volume.

2. Sebutkan beberapa benda tiga dimensi!

Jawaban: Beberapa benda tiga dimensi yaitu kotak tisu, lemari, vas bunga, kendi, teko, meja, dan kursi.

3. Sebutkan beberapa benda tiga dimensi!

Jawaban: Beberapa benda tiga dimensi yaitu kotak tisu, lemari, vas bunga, kendi, teko, meja, dan kursi.

4. Apa lawan tokoh protagonis?

Jawaban: Lawan tokoh protagonis adalah antagonis.

5. Siapa saja tokoh protagonis dalam cerita “legenda Reyog Ponorogo”?

Jawaban: Tokoh protagonis dalam cerita ” legenda Reyog Ponorogo”
Yaitu Dewi sanggalangit, Raja Kediri, Raja Klana Sewandana.

6. Sebutkan manfaat keberagaman karakteristik masyarakat Indonesia?

Jawaban: Manfaat keberagaman karakteristik masyarakat Indonesia sebagai berikut.

- a. Dapat belajar saling menghargai karakter setiap individu.
- b. Belajar bersosialisasi.
- c. Belajar toleransi dan dewasa.
- d. Saling melengkapi sesama individu.
- e. Hidup rukun dalam masyarakat.
- f. Jujur dan adil

7. Karakteristik Individu dalam masyarakat Indonesia beragam jenisnya. Apa saja jenis karakteristik individu dalam masyarakat indonesia?

Jawaban: karakteristik individu dalam masyarakat Indonesia di antaranya meliputi fisik, jenis kegemaran, pekerjaan, rasa, suku, pengetahuan, serta agama atau kepercayaan.

Pedoman Penskoran

- Jumlah soal 3

No.	Muatan Pelajaran	Nomor Butir Soal	Bobot Skor	Bobot	Skor maksimal
1	Bahasa Indonesia	1	<ul style="list-style-type: none"> • Apabila ada 4 atau lebih kalimat jawaban benar • Apabila ada 3 kalimat jawaban benar • Apabila ada 2 kalimat jawaban benar • Apabila ada 1 kalimat jawaban benar • Tidak ada jawaban yang benar. 	20 15 10 5 3	20
3	SBdP	2	<ul style="list-style-type: none"> • Apabila ada 5-6 jawaban benar • Apabila ada 3-4 jawaban benar • Apabila ada 1-2 jawaban benar • Apabila tidak ada yang benar 	15 10 5 3	15
		3	<ul style="list-style-type: none"> • Menguraikan 3 perbedaan dengan benar. • Menguraikan 2 perbedaan dengan benar. • Menguraikan 1 perbedaan dengan benar. • Uraian jawaban salah 	30 20 10 5	30
Jumlah skor maksimal					100

• Nilai Akhir = $\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 = \dots\dots\dots$

A. Sikap

LEMBAR PENILAIAN SIKAP

Satuan Pendidikan : SD Negeri 2Pantalan

Kelas/Semester : VI / 2

Tema : 6. Daerah Tempat

Tinggalku Sub Tema8 : 2.Daerah Tempat

Tinggalku Pembelajaran 6

Indikator : Menunjukkan sikap disiplin, percaya diri, dan kerjasama dalam pembelajaran

Hari, Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembaran ini diisi oleh guru untu menilai sikap peserta didik.
2. Pengamatan sikap didasarkan pada indikator setiap sikap yang terdapat pada rubrik penilaian (terlampir).
3. Berilah tanda cek (v) sesuai dengan perolehan skor setiap aspek dikap yang diamati.

No.	Nama	Aspek Sikap												Jumlah Skor	Nilai
		Disiplin				Percaya Diri				Kerjasama					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	Aila														
2	Baswara														
3	Ksatria														
4															

RUBRIK PENILAIAN SIKAP

No	Sikap	Kriteria	Skor
1.	Disiplin	a. Menyelesaikan tugas tepat waktu	1
		b. Patuh pada aturan yang telah disepakati bersama.	1
		c. Menyelesaikan tugas sesuai aturan yang ditetapkan	1
		d. Membawa peralatan yang lengkap sesuai dengan kegiatan pembelajaran	1
2.	Percaya diri	a. Berani tampil di depan kelas.	1
		b. Melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu.	1
		c. Yakin dengan jawaban dan hasil karyanya.	1
		d. Pandangan mata ke seluruh kelas saat presentasi/demonstrasi	1
3.	Kerjasama	a. Mau menyelesaikan tugas secara berkelompok	1
		b. Turut serta memberikan pendapat saat berdiskusi.	1
		c. Mau membantu teman lain saat diskusi kelompok.	1
		d. Mendorong orang lain untuk bekerja sama demi mencapai tujuan bersama.	1
Total Skor			12

PEDOMAN PENSKORAN

- Jumlah sikap yang diamati = 3
- Setiap sikap diberi skor = 1-4 Skor 1 bila 1 kriteria terpenuhi
Skor 2 bila 2 kriteria terpenuhi
Skor 3 bila 3 kriteria terpenuhi
Skor 4 bila 4 kriteria terpenuhi
- Jumlah skor perolehan maksimal = 3 x 4 = 12

- *Nilai akhir* =
$$\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{12} \times 100 =$$

b. Keterampilan

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

MEMERANKAN TOKOH ANTAGONIS DAN PROTAGONIS

KELAS/SEMSTER : VI (Empat) / 2 (Dua)
 TEMA : 6. Daerah Tempat Tinggalku
 SUB TEMA : 2. Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
 PEMBELAJARAN : 6
 INDIKATOR : Memerankan tokoh antagonis dan protagonis yang terdapat dalam cerita fiksi.
 HARI/TANGGAL :

No.	Nama	Aspek									skor	Akhir
		Kelancaran			Intonasi			Ekspresi				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1		

Rubrik Penilaian

No.	Komponen	Skor	Deskriptor
1	Kelancaran	3	3. Mengungkapkan dialong tokoh secara lancar.
		2	2. Mengungkapkan dialog tokoh terkadang tersendat-sendat.
		1	1. Mengungkapkan dialog tokoh secara tersendat-sendat.
2.	Intonasi	3	3. Penggunaan intonansi bervariasi (intonasi sepat lambat) sesuai dengan tuntutan dialog .
		2	2. Intonasi kurang tepat, kadang terlalu cepat dan kadang terlalu lambat.
		1	1. Intonasi dalam mengungkapkan dialog terdengar monoton.
3	Ekspresi	3	3. Menggambarkan isi (ekspresi wajah dan gerakan) sesuai dengan karakter penokohon.
		2	2. Memerankan tokoh masih kurang ekspresif.
		1	1. Ekspresi dalam memerankan tokoh masih terlihat datar.

Pedoman Penskoran

i. Jumlah aspek yang dinilai = 3

ii. Setiap aspek skor 1-3

iii. Jumlah skor maksimal = 9

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{9} \times 100$$

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

MENULIS LAPORAN PERCOBAAN

KELAS/SEMESTER : VI (Empat) / 2 (Dua)
TEMA : 7. Daerah Tempat Tinggalku
SUB TEMA : 6. Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
PEMBELAJARAN : 6
HARI/TANGGAL :
INSTRUMEN : Membuat karya 3 dimensi tempel .

No.	Nama	Aspek yang Dinilai																Jumlah skor	Nilai				
		Menuliskan alat dan bahan				Merumuskan langkah kerja				Melakukan kegiatan eksperimen				Menuliskan hasil eksperimen						Merumuskan Simpulan			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			4	3	2	1

Rubrik Penilaian

No	Aspek	Deskriptor	Skor
1.	Menuliskan alat dan bahan	a. Menuliskan alat eksperimen sesuai jenis yang dibutuhkan.	1
		b. Menuliskan bahan eksperimen sesuai jenis yang dibutuhkan.	1
		c. Menuliskan alat eksperimen sesuai jumlah yang dibutuhkan.	1
		d. Menuliskan bahan eksperimen sesuai jenis yang dibutuhkan.	1
2.	Merumuskan langkah kerja	a. Merumuskan langkah kerja secara runtut.	1
		b. Menuliskan langkah kerja dengan jelas.	1
		c. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	1
		d. Menuliskan langkah kerja sesuai dengan kegiatan eksperimen.	1
3.	Melakukan kegiatan eksperimen	a. Menyiapkan alat dan bahan.	1
		b. Menyiapkan Lembar Kegiatan Eksperimen.	1
		c. Melakukan eksperimen sesuai langkah kerja.	1
		d. Membersihkan dan merapikan kembali tempat, alat, dan bahan ke tempat semula.	1
4.	Menuliskan hasil eksperimen	a. Menuliskan hasil eksperimen sesuai kegiatan yang dilakukan.	1
		b. Menuliskan seluruh hasil eksperimen secara lengkap dan sesuai kenyataan.	1
		c. Menuliskan hasil eksperimen secara urut dan sistematis..	1
		d. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	1
5.	Merumuskan Simpulan	a. Sesuai rumusan masalah.	1
		b. Berisi data yang sesuai dengan eksperimen.	1
		c. Alur pemikiran yang runtut.	1
		d. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	1

Pedoman Penskoran

Jumlah aspek yang dinilai =5

Skor 1 bila 1 diskriptor terpenuhi

Skor 2 bila 2 diskriptor terpenuhi

Skor 3 bila 3 diskriptor terpenuhi

Skor 4 bila 4 diskriptor terpenuhi

Skor 5 bila 5 diskriptor terpenuhi

Jumlah skor maksimal =

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{20} \times 100$$

Rubrik Penilaian Proyek:

Kriteria	Skor
<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar sesuai dengan kerangka berpikir ilmiah • Laporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan • Bagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang benar dan tepat • Bagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang baik, pemecahan masalah yang masuk akal (nalar) dan penyajian data berbasis bukti • Bagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang sesuai dengan data, terdapat pengembangan hasil pada masalah lain • Kerjasama kelompok sangat baik 	4
<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar sesuai dengan kerangka berpikir ilmiah • Laporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan • Bagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang benar dan tepat • Bagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang baik, pemecahan masalah yang masuk akal (nalar) dan penyajian data berbasis bukti • Bagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang sesuai dengan data, tidak terdapat pengembangan hasil pada masalah lain • Kerjasama kelompok sangat baik 	3
<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar tetapi kurang sesuai dengan kerangka berpikir ilmiah • Laporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan • Bagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang kurang jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang kurang benar dan tepat • Bagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang kurang baik, pemecahan masalah yang kurang masuk akal (nalar) dan penyajian data kurang berbasis bukti • Bagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang kurang sesuai dengan data, tidak terdapat pengembangan hasil pada masalah lain • Kerjasama kelompok baik 	2
<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban tidak benar • Laporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan • Bagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang tidak jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang kurang benar dan tepat • Bagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang kurang baik, pemecahan masalah yang kurang masuk akal (nalar) dan penyajian data tidak berbasis bukti • Bagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang tidak sesuai dengan data, tidak terdapat pengembangan hasil pada masalah lain • Kerjasama kelompok kurang baik 	1
Tidak melakukan tugas proyek	0

Penilaian Keterampilan – Proyek			
Mata Pelajaran	:	Guru Pembimbing	:
Nama Proyek	:	Nama	:
Alokasi Waktu	:	Kelas	:
No	Aspek	Skor (0 – 100)	
1	PERENCANAAN : a. Rancangan Alat - Alat dan bahan - Gambar rancangan/desain b. Uraian cara menggunakan alat		
2	PELAKSANAAN : a. Keakuratan Sumber Data / Informasi		

	b. Kuantitas dan kualitas Sumber Data c. Analisis Data d. Penarikan Kesimpulan	
3	LAPORAN PROYEK : a. Sistematika Laporan b. Performans c. Presentasi	
Total Skor		

**LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN
PENILAIAN PRODUK**

Nama Produk :

Nama Peserta Didik :

No	Aspek	Skor			
		25	50	75	100
1	Perencanaan Bahan				
2	Proses Pembuatan a. Persiapan Alat dan Bahan b. Teknik Pengolahan c. K3 (Keamanan, Keselamatan, dan Kebersihan)				
3	Hasil Produk a. Bentuk Fisik b. Bahan c. Warna d. Pewangi e.				
Total Skor					

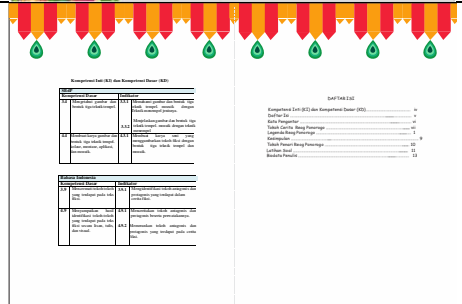
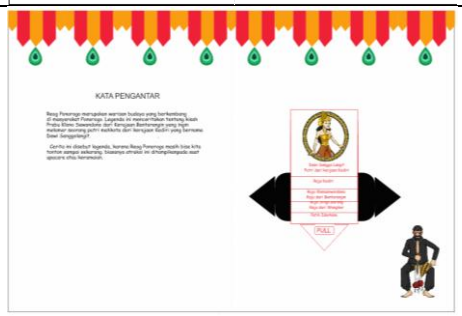

- Aspek yang dinilai disesuaikan dengan jenis produk yang dibuat
- Skor diberikan tergantung dari ketepatan dan kelengkapan jawaban yang diberikan. Semakin lengkap dan tepat jawaban, semakin tinggi perolehan skor.

**LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN
PENILAIAN PORTOFOLIO**

Tugas

-
-
-

Lampiran 3 : Produk Akhir Media Buku

No.	Visual	Keterangan
1		<p>Cover tampak depan dan belakang, pada bagian cover belakang terdapat sinopsis cerita legenda Reog Ponorogo dan identitas nama dan NIM dan nama pembimbing di pojok bawah.</p> <p>Sedangkan pada bagian depan hanya terdapat typografi judul cerita.</p>
2		<p>Cover hal kedua, dilengkapi dengan nama penulis, petunjuk penggunaan buku dan UU hak cipta di lengkapi dengan gambar ornamen sayap burung merak.</p>
		<p>Halaman tujuan pembelajaran dan daftar isi</p>
3		<p>Halaman yang menampilkan kata pengantar dan tokoh-tokoh yang ada dalam legenda Reog Ponorogo</p>
4		<p>Halaman pertama menampilkan setting sebuah kerajaan Kediri yang berbentuk 3 dimensi.</p>

5		<p>Halaman ke 2, menampilkan ilustrasi Dewi Sanggalangit dan Raja Kediri sedang berbicara ditaman kerajaan.</p>
6		<p>Halaman ke 3, tampak sang Raja Kediri berdiri disingasana kerajaan untuk mengumumkan persyaratan dari sang putri.</p>
7		<p>Halaman ke 4, merupakan ilustrasi Raja Klana Sewanda yang sedang melatih burung merak kesayangannya untuk menari.</p>
8		<p>Halaman ke 5, menampilkan perjalanan patih Iderkala yang sedang memata-matai kerajaan Bantara Angin. Sedangkan pada bagian samping tampak Raja Singgabarong yang menanyai Patih Pujang Ganong.</p>
9		<p>Halaman ke 6, pertarungan antara raja Kelanasewandana dan Singga Barong yang berubah menjadi harimau.</p>
10		<p>Halaman ke 7, menampilkan Dadakmerak yang merupakan perubahan wujud dari raja Singga Barong setelah dicambuk oleh Raja Kelana Sewandana dengan pecut Samandiman.</p>
11		<p>Halaman ke 8, menampilkan tarian Reog Ponorogo yang di persembahkan oleh Raja Kelana Sewandan untuk Dewi Sanggalangit</p>

12		Halaman ke 9, menampilkan ringkasan cerita dan amanat kesan pesan yang dapat dipetik dari cerita Legenda Reog Ponorogo dilengkapi dengan gambar tokoh penari Reog.
		Lembar evaluasi
13		Biodata penulis

Lampiran 4 : Dokumentasi



Observasi dan wawancara bersama guru kelas
(Foto Zuliva, 2019)



Uji coba produk dan bimbingan dalam mengisi angket penilaian
(Foto Zuliva, 2019)



Dokumentasi pasca pembelajaran
(Foto Zuliva, 2019)



Uji coba produk akhir dan evaluasi penilain angket
(Foto Zuliva, 2019)



Wawancara dengan guru kelas dan ahli materi
(Foto Zuliva, 2019)



Wawancara bersama dengan Kepala Sekolah
(Foto Zuliva, 2019)



Siswa melakukan penilaian
(Foto Zuliva, 2019)

Lampiran 5: Validasi

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA *POP-UP* BOOK UNTUK AHLI MATERI

Sub Tema : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
 Materi : Daerah Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 6 (SBdP dan Bahasa Indonesia)
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Ilustrasi *Pop-up* Legenda Reog Ponorogo Berbasis Budaya Lokal Sebagai Penanaman Karakter Anak Sekolah Dasar
 Peneliti : Zuliva Dwi Azizah
 Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Dra. Trie Hartiti Retnowati, M. Pd
 Ahli Materi : Dr. Drs. Hajar Pamadhi, MA.Hons.

Petunjuk:

1. Petunjuk ini dibuat untuk mengetahui penilaian dan pendapat Bapak/ Ibu tentang media pembelajaran yang disusun.
2. Isilah penilaian Anda pada kolom penilaian dengan memberi tanda cek (√) pada kolom skor. Kriteria penskoran adalah sebagai berikut:
 Skor 1 apabila tercakup 1 aspek butir terpenuhi
 Skor 2 apabila tercakup 2 aspek butir terpenuhi
 Skor 3 apabila tercakup 3 aspek butir terpenuhi
 Skor 4 apabila tercakup 4 aspek butir terpenuhi
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada kotak kritik dan saran yang tersedia
4. Atas kesediaan Bapak/ Ibu sebagai validator dan mengisi lembar validasi ini, saya sampaikan terima kasih.

A. Aspek Kelayakan isi

No	Indikator	Kriteria	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan komposisi dasar	1. Terdapat KI dan KD yang akan dijabarkan dalam media. 2. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> mengacu pada Kompetensi Dasar. 3. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
2	Kedalaman materi sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik	1. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> dikembangkan sesuai dengan KI dan KD. 2. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik SD kelas IV. 3. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> yang dijabarkan mudah dipahami dan kontekstual.				

3	Kebenaran konsep yang disajikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep telah benar sesuai dengan kompetensi dasar. 2. Konsep sudah jelas sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik. 3. Konsep berhubungan dengan materi Daerah tempat tinggal. 4. Konsep mudah dipahami peserta didik. 				
4	Kelengkapan bahan Ajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> mencakup KI dan KD yang akan dicapai. 2. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> dapat menyampaikan tujuan dan indikator pembelajaran. 				
5	Kebermanfaatan Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. 2. Media mempermudah peserta didik dalam memahami cerita. 3. Media meningkatkan motivasi peserta didik. 4. Media membantu dalam pembelajaran. 5. Media mampu memberikan pembelajaran nilai-nilai pendidikan karakter berkaitan dengan kegiatan sehari-hari. 				

B. Aspek Kebahasaan

No	Indikator	Kriteria	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian dengan kaidah EYD Bahasa Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. 2. Penggunaan huruf kapital di setiap awal kalimat. 3. Penggunaan tanda baca sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang benar. 4. Ejaan yang digunakan benar dan mudah dipahami peserta didik. 				
2	Efektifitas dan efisiensi bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kalimat yang digunakan efektif. 2. Tidak terjadi pengulangan yang berlebihan. 3. Jelas dan tidak berbelit-belit. 4. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan perkembangan kemampuan berfikir peserta didik tingkat SD . 				

C. Aspek Penyajian

No	Indikator	Kriteria	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kejelasan tujuan dan indikator pada media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan disajikan secara jelas pada buku media ilustrasi <i>pop-up</i>. 2. Tujuan ditulis secara sistematis untuk mempermudah materi yang akan dipelajari . 				
2	Penyajian materi secara logis dan sistematis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> yang disajikan logis dan sesuai dengan konsep. 2. Cerita disajikan secara runtut. 				

		3. Materi cerita yang disajikan sesuai dari materi tingkat kesukaran rendah hingga tinggi. 4. Materi cerita disajikan dengan kegiatan pembelajaran peserta didik				
3	Penyajian materi memotivasi peserta didik	1. Menyajikan gambar yang sesuai dengan materi cerita. 2. Menyajikan kegiatan yang memfasilitasi peserta didik memperoleh informasi secara mendalam. 3. Menyajikan isi media <i>pop-up book</i> yang sesuai dengan materi				

D. Aspek Kebenaran Materi

No	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

E. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Berikan tanda (v) pada kotak yang sesuai dengan kesimpulan :

- Layak diuji coba lapangan tanpa revisi
- layak di uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Layak diuji cobakan

Validator

Dr. Drs. Hajar Pamadhi, MA.Hons.
NIP. 195407221981031003

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA *POP-UP BOOK* UNTUK AHLI MEDIA

Sub Tema : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
 Materi : Daerah Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 6 (SBdP dan Bahasa Indonesia)
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Ilustrasi *Pop-up* Legenda Reog Ponorogo Berbasis Budaya Lokal Sebagai Penanaman Karakter Anak Sekolah Dasar
 Peneliti : Zuliva Dwi Azizah
 Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Dra. Trie Hartiti Retnowati, M. Pd
 Ahli Media : Dr. Bambang Prihadi, M.Pd

Petunjuk:

1. Petunjuk ini dibuat untuk mengetahui penilaian dan pendapat Bapak/ Ibu tentang media pembelajaran yang disusun.
2. Isilah penilaian Anda pada kolom penilaian dengan memberi tanda cek (√) pada kolom skor. Kriteria penskoran adalah sebagai berikut:
 Skor 1 apabila tercakup 1 aspek butir terpenuhi
 Skor 2 apabila tercakup 2 aspek butir terpenuhi
 Skor 3 apabila tercakup 3 aspek butir terpenuhi
 Skor 4 apabila tercakup 4 aspek butir terpenuhi
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada kotak kritik dan saran yang tersedia
4. Atas kesediaan Bapak/ Ibu sebagai validator dan mengisi lembar validasi ini, saya sampaikan terima kasih.

A. Aspek Kelayakan isi

No	Indikator	Kriteria	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Komposisi Warna	1. Komposisi warna padu. 2. Penyajian warna cukup kontras. 3. Pilihan warna tidak mencolok 4. Warna ilustrasi sesuai dengan warna asli				
2	Gambar	1. Gambar dan ilustrasi yang jelas. 2. Gambar membantu peserta didik memahami cerita. 3. Ukuran gambar tepat. 4. Gambar tidak buram/blur.				
3	Huruf	1. Ukuran huruf yang digunakan proporsional. 2. Bentuk huruf mudah dibaca. 3. Warna huruf kontras. 4. Ketelitian penulisan.				
4	Tata Letak (<i>layout</i>)	1. Jarak antar satu gambar dengan yang lain tidak saling tumpang tindih. 2. Gambar dan tulisan tidak saling bertabrakan. 3. Kesesuaian ukuran <i>pop-up book</i> 4. Kombinasi gambar dan tulisan tepat.				
5	Petunjuk Penggunaan	1. Petunjuk penggunaan memudahkan untuk menggunakan media. 2. Kalimat dalam petunjuk mudah dipahami peserta didik.				

		3. Petunjuk penggunaan sudah terpasang secara jelas. 4. Petunjuk penggunaan sudah tersampaikan secara lengkap.				
6	Daya Tarik	1. Jenis media unik dan menarik. 2. Penggunaan desain media sesuai dengan karakter siswa SD. 3. Gambar menarik perhatian. 4. Media membantu peserta didik untuk memahami topik pembelajaran.				
7	Penggunaan	1. Media bersifat fleksibel dapat digunakan diluar maupun didalam kelas. 2. Media dapat digunakan berkali-kali (berulang). 3. Media meningkatkan motivasi peserta didik. 4. Media membantu peserta didik untuk mamahami topik pembelajaran.				
8	Unsur 3D	1. Gambar mampu naik dan berdiri 2. Gambar dapat roboh ketika halaman ditutup. 3. Gambar dapat terbuka ketika halaman dibuka. 4. Gambar mempunyai kesan 3d.				

B. Kebenaran Materi

No	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Berikan tanda (v) pada kotak yang sesuai dengan kesimpulan :

- Layak diuji coba lapangan tanpa revisi
- layak di uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Layak diuji cobakan

Validator

Dr. Bambang Prihadi, M.Pd
 NIP. 19581008987031001

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA *POP-UP BOOK*
UNTUK PRAKTIKI PEMBELAJARAN (GURU)**

Sub Tema : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
 Materi : Daerah Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 6 (SBdP dan Bahasa Indonesia)
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Ilustrasi *Pop-up* berbasis Konteks Budaya Lokal
 Sebagai Penanaman Karakter Anak Sekolah Dasar
 Peneliti : Zuliva Dwi Azizah
 Ahli Materi : Septi Kiswandari, S.Pd.:

Petunjuk:

1. Petunjuk ini dibuat untuk mengetahui penilaian dan pendapat Bapak/ Ibu tentang media pembelajaran yang disusun.
2. Isilah penilaian Anda pada kolom penilaian dengan memberi tanda cek (√) pada kolom skor. Kriteria penskoran adalah sebagai berikut:
 Skor 1 apabila tercakup 1 aspek butir terpenuhi
 Skor 2 apabila tercakup 2 aspek butir terpenuhi
 Skor 3 apabila tercakup 3 aspek butir terpenuhi
 Skor 4 apabila tercakup 4 aspek butir terpenuhi
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada kotak kritik dan saran yang tersedia
4. Atas kesediaan Bapak/ Ibu sebagai validator dan mengisi lembar validasi ini, saya sampaikan terima kasih.

a. Aspek Kelayakan isi

No	Indikator	Kriteria	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan komposisi dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat KI dan KD yang akan dijabarkan dalam media. 2. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> mengacu pada Kompetensi Dasar. 3. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. 				
2	Kedalaman materi sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> dikembangkan sesuai dengan KI dan KD. 2. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik SD kelas IV. 3. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> yang dijabarkan mudah dipahami dan kontekstual. 				
3	Kebenaran konsep yang disajikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep telah benar sesuai dengan kompetensi dasar. 2. Konsep sudah jelas sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik. 3. Konsep berhubungan dengan materi Daerah tempat tinggalku. 4. Konsep mudah dipahami peserta didik. 				
4	Kelengkapan bahan Ajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> mencakup KI dan KD yang akan dicapai. 2. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> menjabarkan tujuan dan indikator pembelajaran. 				

5	Kebermanfaatan Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. 2. Media mempermudah peserta didik dalam memahami materi. 3. Media meningkatkan motivasi peserta didik. 4. Media membantu dalam pembelajaran. 5. Media mampu memberikan pembelajaran nilai-nilai pendidikan karakter berkaitan dengan kegiatan sehari-hari. 				
---	----------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

b. Aspek Kebahasaan

No	Indikator	Kriteria	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian dengan kaidah EYD Bahasa Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. 2. Penggunaan huruf kapital di setiap awal kalimat. 3. Penggunaan tanda baca sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang benar. 4. Ejaan yang digunakan benar dan mudah dipahami peserta didik. 				
2	Efektifitas dan efisiensi bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kalimat yang digunakan efektif. 2. Tidak terjadi pengulangan yang berlebihan. 3. Jelas dan tidak berbelit-belit. 4. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan perkembangan kemampuan berfikir peserta didik tingkat SD . 				

c. Aspek Penyajian

No	Indikator	Kriteria	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kejelasan tujuan dan indikator pada media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan disajikan secara jelas pada buku media ilustrasi <i>pop-up</i>. 2. Tujuan ditulis secara sistematis untuk mempermudah materi yang akan dipelajari . 				
2	Kelengkapan Informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media memuat peta konsep yang sesuai dengan materi. 2. Media memuat gambar yang sesuai dengan materi. 3. Media memuat kegiatan peserta didik yang sesuai dengan materi. 4. Media memuat rangkuman yang sesuai dengan materi. 				
3	Penyajian materi secara logis dan sistematis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> yang disajikan logis dan sesuai dengan konsep. 2. Cerita disajikan secara runtut. 3. Materi cerita yang disajikan sesuai dari materi tingkat kesukaran rendah hingga tinggi. 4. Materi cerita disajikan dengan kegiatan pembelajaran peserta didik 				

4	Penyajian materi memotivasi peserta didik	1. Menyajikan gambar yang sesuai dengan materi cerita. 2. Menyajikan kegiatan yang memfasilitasi peserta didik memperoleh informasi secara mendalam. 3. Menyajikan isi media <i>pop-up book</i> yang sesuai dengan materi				
---	-------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

d. Aspek Kebenaran Materi

No	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

e. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

f. Kesimpulan

Berikan tanda (v) pada kotak yang sesuai dengan kesimpulan :

- Layak diuji coba lapangan tanpa revisi
- layak di uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Layak diuji cobakan

Validator

Septi Kiswandari, S.Pd.

Lampiran 6: Hasil Validasi

HASIL VALIDASI PENILAIAN MEDIA OLEH AHLI MATERI

Aspek	Sub-Aspek	Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata (%)
Materi	Kelayakan isi	1. Terdapat KI dan KD yang akan dijabarkan dalam media.	4	3.00 (100%)
		2. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> mengacu pada Kompetensi Dasar.	4	
		3. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	
Kedalam materi sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik		1. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> dikembangkan sesuai dengan KI dan KD.	4	3.00 (100%)
		2. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik SD kelas IV.	4	
		3. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> yang dijabarkan mudah dipahami dan kontekstual.	4	
Kebenaran konsep yang disajikan		1. Konsep telah benar sesuai dengan kompetensi dasar.	4	3.75 (93.75%)
		2. Konsep sudah jelas sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik	3	
		3. Konsep berhubungan dengan materi Daerah tempat tinggalku	4	
		4. Konsep mudah dipahami peserta didik.	4	
Kelengkapan bahan Ajar		1. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> mencakup KI dan KD yang akan dicapai.	4	2.00 (100%)
		2. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> menjabarkan tujuan dan indikator pembelajaran.	4	
Kebermanfaatan Media		1. Media mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik.	4	5.00 (100%)
		2. Media mempermudah peserta didik dalam memahami materi.	4	
		3. Media meningkatkan motivasi peserta didik.	4	
		4. Media membantu dalam pembelajaran.	4	
		5. Media mampu memberikan pembelajaran nilai-nilai pendidikan karakter berkaitan dengan kegiatan sehari-hari.	4	

Kesesuaian dengan kaidah EYD Bahasa Indonesia	1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.	4	3.75 (93.75%)	
		2. Penggunaan huruf kapital di setiap awal kalimat.		4
		3. Penggunaan tanda baca sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang benar.		3
		4. Ejaan yang digunakan benar dan mudah dipahami peserta didik.		3
		1. Kalimat yang digunakan efektif.	4	4.00 (100%)
		2. Tidak terjadi pengulangan yang berlebihan.	4	
		3. Jelas dan tidak berbelit-belit.	4	
		4. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan perkembangan kemampuan berfikir peserta didik tingkat SD	4	
Kejelasan tujuan dan indikator pada media	3. Tujuan disajikan secara jelas pada buku media ilustrasi <i>pop-up</i> .	4	2.00 (100%)	
	4. Tujuan ditulis secara sistematis untuk mempermudah materi yang akan dipelajari .	4		
Penyajian materi secara logis dan sistematis	1. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> yang disajikan logis dan sesuai dengan konsep.	4	3.75 (93.75%)	
	2. Cerita disajikan secara runtut.	4		
	3. Materi cerita yang disajikan sesuai dari materi tingkat kesukaran rendah hingga tinggi.	3		
	4. Materi cerita disajikan dengan kegiatan pembelajaran peserta didik	4		
Penyajian materi memotivasi peserta didik	1. Menyajikan gambar yang sesuai dengan materi cerita.	4	3.00 (100%)	
	2. Menyajikan kegiatan yang memfasilitasi peserta didik memperoleh informasi secara mendalam.	4		
	3. Menyajikan isi media <i>pop-up book</i> yang sesuai dengan materi	4		
Jumlah		135		
Rata-rata		3.79		
Presentase		93.18%,		
Kriteria		Sangat Layak		

Keterangan :

Skor rata-rata : 3.79
Skor maksimal : 4
Rata-rata hasil : $\frac{3.79}{4} \times 100 = 93.18\%$,
4

HASIL VALIDASI PENILAIAN MEDIA OLEH AHLI MEDIA

Aspek	Sub-Aspek	Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata (Presentase)
Media	Komposisi Warna	1. Komposisi warna padu	4	4.00 (100%)
		2. Penyajian warna cukup kontras.	4	
		3. Pilihan warna tidak mencolok	4	
		4. Warna ilustrasi sesuai dengan warna asli	4	
	Gambar	1. Gambar dan ilustrasi yang jelas.	4	3.75 (93.75%)
		2. Gambar membantu peserta didik memahami cerita.	4	
		3. Ukuran gambar tepat.	3	
		4. Gambar tidak buram/blur.	4	
	Huruf	1. Ukuran huruf yang digunakan proporsional.	4	3.75 (93.75%)
		2. Bentuk huruf mudah dibaca.	4	
		3. Warna huruf kontras.	4	
		4. Ketelitian penulisan	3	
	Tata Letak (<i>layout</i>)	1. Jarak antar satu gambar dengan yang lain tidak saling tumpang tindih.	4	4.00 (100%)
		2. Gambar dan tulisan tidak saling bertabrakan.	4	
		3. Kesesuaian ukuran <i>pop-up book</i>	4	
		4. Kombinasi gambar dan tulisan tepat.	4	
	Petunjuk Penggunaan	1. Petunjuk penggunaa memudahkan untuk menggunakan media.	3	3.75 (93.75%)
		2. Kalimat dalam petunjuk mudah dipahami peserta didik.	4	
		3. Petunjuk penggunaan sudah terpasang secara jelas.	4	
		4. Petunjuk penggunaan sudah tersampaikan secara lengkap.	4	
Daya Tarik	1. Jenis media unik dan menarik	4		

		2. Penggunaan desain media sesuai dengan karakter siswa SD.	4	4.00 (100%)
		3. Gambar menarik perhatian.	4	
		4. Media membantu peserta didik untuk memahami topik pembelajaran.	4	
	Penggunaan	1. Media bersifat fleksibel dapat digunakan diluar maupun didalam kelas.	4	4.00 (100%)
		2. Media dapat digunakan berkali-kali (berulang).	4	
		3. Media meningkatkan motivasi peserta didik.	4	
		4. Media membantu peserta didik untuk mamahami topik pembelajaran.	4	
	Unsur 3D	1. Gambar mampu naik dan berdiri	4	4.00 (100%)
		2. Gambar dapat roboh ketika halaman ditutup.	4	
		3. Gambar dapat terbuka ketika halaman dibuka.	4	
		4. Gambar mempunyai kesan 3d.	4	
Jumlah			125	
Rata-rata			3.87	
Presentase			96,87%	
Kriteria			Sangat Layak	

Keterangan :

Skor rata-rata : 3.87

Skor maksimal : 4

Rata-rata hasil : $\underline{3.90} \times 100 = 96,87\%$

4

HASIL VALIDASI PENILAIAN MEDIA OLEH GURU

Aspek	Sub-Aspek	Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata (Presentase)
Materi	Kelayakan isi	1. Terdapat KI dan KD yang akan dijabarkan dalam media.	4	3.00 (100%)
		2. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> mengacu pada Kompetensi Dasar.	4	
		3. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	
Kedalam materi sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik		1. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> dikembangkan sesuai dengan KI dan KD.	4	3.00 (100%)
		2. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik SD kelas IV.	4	
		3. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> yang dijabarkan mudah dipahami dan kontekstual.	4	
Kebenaran konsep yang disajikan		1. Konsep telah benar sesuai dengan kompetensi dasar.	4	4.00 (100%)
		2. Konsep sudah jelas sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik	4	
		3. Konsep berhubungan dengan materi Daerah tempat tinggalku	4	
		4. Konsep mudah dipahami peserta didik.	4	
Kelengkapan bahan Ajar		1. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> mencakup KI dan KD yang akan dicapai.	4	2.00 (100%)
		2. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> menjabarkan tujuan dan indikator pembelajaran.	4	
Kebermanfaatan Media		1. Media mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik.	4	5.00 (100%)
		2. Media mempermudah peserta didik dalam memahami materi.	4	
		3. Media meningkatkan motivasi peserta didik.	4	
		4. Media membantu dalam pembelajaran.	4	
		5. Media mampu memberikan pembelajaran nilai-nilai pendidikan karakter berkaitan dengan kegiatan sehari-hari.	4	

Kesesuaian dengan kaidah EYD Bahasa Indonesia	1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.	4	3.75 (93.75%)
	2. Penggunaan huruf kapital di setiap awal kalimat.	3	
	3. Penggunaan tanda baca sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang benar.	4	
	4. Ejaan yang digunakan benar dan mudah dipahami peserta didik.	4	
Keefektifan dan keefisienan bahasa	1. Kalimat yang digunakan efektif.	3	3.75 (93.75%)
	2. Tidak terjadi pengulangan yang berlebihan.	4	
	3. Jelas dan tidak berbelit-belit.	4	
	4. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan perkembangan kemampuan berfikir peserta didik tingkat SD	4	
Kejelasan tujuan dan indikator pada media	1. Tujuan disajikan secara jelas pada buku media ilustrasi <i>pop-up</i> .	4	2.00 (100%)
	2. Tujuan ditulis secara sistematis untuk mempermudah materi yang akan dipelajari .	3	
Penyajian materi secara logis dan sistematis	1. Buku media ilustrasi <i>pop-up</i> yang disajikan logis dan sesuai dengan konsep.	4	4.00 (100%)
	2. Cerita disajikan secara runtut.	4	
	3. Materi cerita yang disajikan sesuai dari materi tingkat kesukaran rendah hingga tinggi.	4	
	4. Materi cerita disajikan dengan kegiatan pembelajaran peserta didik	4	
Penyajian materi memotivasi peserta didik	1. Menyajikan gambar yang sesuai dengan materi cerita.	4	3.00 (100%)
	2. Menyajikan kegiatan yang memfasilitasi peserta didik memperoleh informasi secara mendalam.	3	
	3. Menyajikan isi media <i>pop-up book</i> yang sesuai dengan materi	4	
Jumlah		135	
Rata-rata		3,92	
Presentase		98,21%	
Kriteria		Sangat Layak	

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,92

Skor maksimal : 4

Rata-rata hasil : $\frac{3.79}{4} \times 100 = 998,21\%$

Lampiran 7: Angket

ANGKET *QUESTIONAIRE* PESERTA DIDIK KELAS IV TERHADAP MEDIA ILUSTRASI *POP-UP*

Nama :
Kelas :
Sekolah :

A. Petunjuk Pengisian Angket

- a. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu anda cermati setiap pertanyaan yang ada .
- b. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a,b,c, dan d pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang dianggap tepat.
- c. Kecermatan dalam penilaian sangat di harapkan .

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Apakah materi cerita yang terdapat di media *pop-up* mudah dipahami ?
 - a. Sangat paham
 - b. Paham
 - c. Cukup Paham
 - d. Kurang Paham
2. Apakah media *pop-up* bermanfaat dan mampu mendorong rasa ingin tahu anda?
 - a. Sangat Bermanfaat
 - b. Bermanfaat
 - c. Cukup Bermanfaat
 - d. Kurang Bermanfaat
3. Apakah penyampaian cerita dan contoh ilustrasi dalam media *pop-up* disampaikan secara jelas ?
 - a. Sangat Jelas
 - b. Jelas
 - c. Cukup Jelas
 - d. Kurang Jelas
4. Apakah bahasa yang digunakan dalam media *pop-up* mudah di pahami ?
 - a. Sangat paham
 - b. Paham
 - c. Cukup Paham
 - d. Kurang Paham
5. Apakah komposisi warna pada media *pop-up* padu dan jelas?
 - a. Sangat Jelas
 - b. Jelas
 - c. Cukup Jelas
 - d. Kurang Jelas
6. Apakah tulisan dan gambar dalam media *pop-up* terlihat jelas dan terbaca?
 - a. Sangat Jelas
 - b. Jelas
 - c. Cukup Jelas
 - d. Kurang Jelas

7. Apakah halaman-halaman *pop-up* mudah dibuka?
- a. Sangat Mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup Mudah
 - d. Kurang Mudah
8. Apakah buku *pop-up* mudah digunakan ?
- a. Sangat Mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup Mudah
 - d. Kurang Mudah
9. Apakah petunjuk penggunaan pada media *pop-up* sudah jelas dan mudah dipahami?
- a. Sangat Mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup Mudah
 - d. Kurang Mudah
10. Apakah keseluruhan media *pop-up* menarik perhatian anda ?
- a. Sangat Menarik
 - b. Menarik
 - c. Cukup Menarik
 - d. Kurang Menarik

Lampiran 8. Rekapitulasi Data

Rekapitulasi Data Uji Coba Kelompok Kecil

No. Resp.	Jawaban Responden	$\sum x$	$\sum xi$	(%)	Tingkat kevalidan	Keterangan
1	3443444444	38	40	95%	Sangat Layak	Tidak Revisi
2	4343433444	36	40	90%	Sangat Layak	Tidak Revisi
3	4443344444	38	40	95%	Sangat Layak	Tidak Revisi
4	4444433444	38	40	95%	Sangat Layak	Tidak Revisi
5	4334433444	36	40	90%	Sangat Layak	Tidak Revisi
6	4444443444	39	40	97.5%	Sangat Layak	Tidak Revisi
7	4443444444	39	40	97.5%	Sangat Layak	Tidak Revisi
8	3444344344	37	40	92.5%	Sangat Layak	Tidak Revisi
9	3443343444	36	40	90%	Sangat Layak	Tidak Revisi
10	44444433443	38	40	95%	Sangat Layak	Tidak Revisi
Jumlah		375	400	93.75%	Sangat Layak	Tidak Revisi

Hasil Perhitungan presentase :

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{375}{400} \times 100\% = 93.75\%$$

Keterangan :

P = Presentase yang Dicari

$\sum X$ = Total Jawaban Responden dalam 1 Item

$\sum xi$ = Total Jawaban Tertinggi dalam 1 Item

100 = Bilangan Konstan

Responden :

1. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Al Maida Faissyatul N.
2. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Alya Dwi Salsabila
3. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Ayu Parwati
4. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Debby Nur M.
5. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama M. Fahrul Rozyi
6. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Galuh Raishsha sari
7. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Lusiana Dewi
8. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama M. Ilham Mustakim
9. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Nina Lita Nurmala
10. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Dimas Aryanto

Rekapitulasi Data Uji Coba Kelompok Besar

No. Resp.	Jawaban Responden	$\sum x$	$\sum xi$	(%)	Tingkat kevalidan
1	444434443444434444434444344	103	108	95,3%	Layak
2	444344444444344443443443444	104	108	96.29%	Sangat Layak
3	44444444334344334444444443	102	108	94.4%	Sangat Layak
4	434444444444444334344433344	101	108	93.51%	Sangat Layak
5	333444444444444333444434444	102	108	94.4%	Sangat Layak
6	44444444434444344444443344	104	108	96.29%	Sangat Layak
7	44434444344444444444444434	105	108	97.2%	Sangat Layak
8	444443444443434344444343444	102	108	94.4%	Sangat Layak
9	434344444434344444444343444	100	108	92.5%	Sangat Layak
10	444444444444444344344434344	104	108	96.29%	Sangat Layak
Jumlah		1027	1080	95.09%	Sangat Layak

Hasil Perhitungan presentase :

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\% \quad P = \frac{1027}{1.280} \times 100\% = 95.09\%$$

Keterangan :

- P = Presentase yang Dicari
- $\sum X$ = Total Jawaban Responden dalam 1 Item
- $\sum xi$ = Total Jawaban Tertinggi dalam 1 Item
- 100 = Bilangan Konstan

Responden :

1. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Alaika 'Izza Alfa Azkiya'
2. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Adani Ahmad Al-Farizy
3. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Ahmad Faishal Arif
4. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Alya Dwi Salsabila
5. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Al Maida Faissyatul N.
6. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Ayu Parwati
7. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Dimas Aryanto
8. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Dewi Fatimatuzzahra Khusna
9. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Debby Nur M.
10. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Fadhlurrahman Alif
11. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Fahd Abdullah
12. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Fakhri Zahir Kusuma Dzaki
13. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Fuad Abdullah Rifai
14. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama M. Farhan Ansori
15. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama M. Hilmi Alif Muaffak
16. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama M. Zayyed Zidane Irham
17. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama M. Fahrul Rozyi
18. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama M. Ilham Mustakim
19. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Galuh Raissah sari
20. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Lusiana Dewi
21. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Nina Lita Nurmala
22. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Dheandles Duta Agung B.
23. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Erikha Fauziyah
24. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Nor Aulia Fitria Rahmah
25. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Nabila Tuhfah Khoiruz Zuhroh
26. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Intan Umarradina
27. = Siswa Kelas IV SDN 2 Pantalan bernama Lathifatul Hana

HASIL Penilaian Uji Coba Lapangan Pre-test

No	Responden	Aspek Penilaian					Jumlah	Nilai	Keterangan
		A	B	C	D	E			
1	Responden 1	3	2	2	2	2	11	44	Belum Tuntas
2	Responden 2	3	2	3	2	2	12	48	Belum Tuntas
3	Responden 3	3	2	2	2	2	11	44	Belum Tuntas
4	Responden 4	4	4	4	4	4	20	80	Tuntas
5	Responden 5	3	3	2	2	2	12	48	Belum Tuntas
6	Responden 6	3	3	3	2	2	13	52	Belum Tuntas
7	Responden 7	4	3	3	2	2	14	56	Belum Tuntas
8	Responden 8	4	4	3	3	2	16	64	Belum Tuntas
9	Responden 9	5	5	5	5	3	23	92	Tuntas
10	Responden 10	3	3	3	2	2	13	52	Belum Tuntas
11	Responden 11	5	5	5	5	5	25	100	Tuntas
12	Responden 12	4	4	3	3	4	18	72	Tuntas
13	Responden 13	3	3	3	3	3	15	60	Belum Tuntas
14	Responden 14	4	4	3	3	2	16	56	Belum Tuntas
15	Responden 15	3	3	3	3	3	15	60	Belum Tuntas
16	Responden 16	3	3	4	2	3	15	60	Belum Tuntas
17	Responden 17	5	5	5	4	3	22	88	Tuntas
18	Responden 18	3	2	2	2	2	11	44	Belum Tuntas
19	Responden 19	3	3	3	3	3	15	60	Belum Tuntas
20	Responden 20	5	5	4	5	4	23	92	Tuntas
21	Responden 21	4	2	2	4	3	15	60	Belum Tuntas
22	Responden 22	4	3	2	2	3	14	56	Belum Tuntas
23	Responden 23	4	3	3	2	3	15	60	Belum Tuntas
24	Responden 24	4	3	3	3	3	16	64	Belum Tuntas
25	Responden 25	3	3	3	2	2	13	52	Belum Tuntas
26	Responden 26	4	4	3	3	2	16	56	Belum Tuntas
27	Responden 27	4	4	3	3	2	16	64	Belum Tuntas
Jumlah Skor							426	1690	
Rata-rata							62.6		

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Post-test

No	Nama	Aspek Penilaian					Jumlah	Nilai	Keterangan
		A	B	C	D	E			
1	Responden 1	4	4	4	4	4	20	80	Tuntas
2	Responden 2	5	5	5	5	4	24	88	Tuntas
3	Responden 3	4	4	3	4	3	18	72	Belum Tuntas
4	Responden 4	5	4	3	4	4	20	80	Tuntas
5	Responden 5	3	4	3	4	4	15	72	Belum Tuntas
6	Responden 6	4	4	4	4	4	20	80	Tuntas
7	Responden 7	5	5	4	3	4	21	84	Tuntas
8	Responden 8	4	4	4	4	4	20	80	Tuntas
9	Responden 9	5	5	5	5	5	25	100	Tuntas
10	Responden 10	4	4	4	3	4	21	84	Tuntas
11	Responden 11	5	5	5	5	5	25	100	Tuntas
12	Responden 12	5	5	5	4	5	24	96	Tuntas
13	Responden 13	5	5	4	5	5	24	88	Tuntas
14	Responden 14	5	4	4	4	4	21	84	Tuntas
15	Responden 15	5	5	4	5	5	24	88	Tuntas
16	Responden 16	4	4	4	3	4	19	76	Tuntas
17	Responden 17	5	5	5	5	5	25	100	Tuntas
18	Responden 18	4	3	3	3	3	16	64	Belum Tuntas
19	Responden 19	5	4	3	4	4	20	80	Tuntas
20	Responden 20	5	5	5	5	5	25	100	Tuntas
21	Responden 21	5	5	5	4	5	24	96	Tuntas
22	Responden 22	5	4	3	4	4	20	80	Tuntas
23	Responden 23	5	5	5	4	5	24	96	Tuntas
24	Responden 24	5	4	4	3	4	20	80	Tuntas
25	Responden 25	5	4	5	5	5	24	96	Tuntas
26	Responden 26	4	4	3	4	5	20	80	Tuntas
27	Responden 27	4	4	4	5	4	21	84	Tuntas
Jumlah Skor							580	2308	
Rata-rata							85.5		

Keterangan :

A = Ide Konsep

B = Ketepatan Gambar

C = Pemahaman Karakter Tokoh

D = Ketepatan Kalimat

E = Ejaan dan Konsep

. Hasil Normalitas Sebaran Data

No.	Nama	Pre-test (x)	Post-test	Gain (d)(y-x)	d2
1	Responden 1	44	80	36	1296
2	Responden 2	48	88	40	1600
3	Responden 3	44	72	28	784
4	Responden 4	80	80	0	0
5	Responden 5	48	72	24	756
6	Responden 6	52	80	28	784
7	Responden 7	56	84	32	1024
8	Responden 8	64	80	18	324
9	Responden 9	92	100	8	64
10	Responden 10	52	84	32	1024
11	Responden 11	100	100	0	0
12	Responden 12	72	96	24	576
13	Responden 13	60	88	28	784
14	Responden 14	56	84	28	784
15	Responden 15	60	88	28	784
16	Responden 16	60	76	16	256
17	Responden 17	88	100	12	144
18	Responden 18	44	64	20	400
19	Responden 19	60	80	20	400
20	Responden 20	92	100	8	64
21	Responden 21	60	96	36	1296
22	Responden 22	56	80	24	754
23	Responden 23	60	96	36	1296
24	Responden 24	64	80	16	156
25	Responden 25	52	96	44	1936
26	Responden 26	56	80	24	276
27	Responden 27	64	84	20	400
Jumlah				630	17962

Uji Normalitas Data Prestasi Belajar Siswa

Pertama

Case Processing Summary							
	KELOMPOK	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
NILAI	PRETEST	27	100.0%	0	0.0%	27	100.0%
	POSTTEST	27	100.0%	0	0.0%	27	100.0%

Kedua

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PRETEST	1.311	1	58	.257
POSTTEST	.359	1	58	.551
NGAIN	.175	1	58	.677

Descriptives					
	KELOMPOK		Statistic	Std. Error	
NILAI	PRETEST	Mean	62.37	.904	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	56.27	
			Upper Bound	68.47	
		5% Trimmed Mean	61.42		
		Median	60.00		
		Variance	237.858		
		Std. Deviation	15.423		
		Minimum	44		
		Maximum	100		
		Range	56		
		Interquartile Range	12		
		Skewness	1.127	.448	
		Kurtosis	.519	.872	
	POSTTEST	Mean	85.48	1.875	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	81.63	
			Upper Bound	89.34	
		5% Trimmed Mean	85.75		
		Median	84.00		
		Variance	94.952		
		Std. Deviation	9.744		
		Minimum	64		
		Maximum	100		
		Range	36		
		Interquartile Range	16		
Skewness		-.002	.448		
Kurtosis		-.579	.872		

Ketiga

Tests of Normality							
	KELOMPOK	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI	PRETEST	.236	27	.060	.865	27	.087
	POSTTEST	.158	27	.200	.925	27	.691

a. Lilliefors Significance Correction

Interpretasi :

1. **Output pertama:** (*Case Processing Summary*) menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berasal dari subjek yang sama dengan jumlah 27 subjek
2. **Output Ketiga :** (*Test Of Normality*) adalah hasil uji normalitas

Hipotesis :

- H₀: Data *N-gain* prestasi belajar berasal dari populasi yang berdistribusi normal
- H₁: Data *N-gain* prestasi belajar berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Dasar pengambilan keputusan :

- Sig. $\geq 0,05$ maka H₀ diterima
- Sig. $< 0,05$ maka H₀ ditolak

Keputusan :

Berdasarkan *Tests of Normality* dengan tingkat kepercayaan yang digunakan dalam uji ini adalah 95% dapat diketahui bahwa uji *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan Sig. nilai *pretest* dan *posttest* $> 0,05$ maka H₀ diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest*, *posttest* dan *N-gain* berdistribusi normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui data *N-gain* prestasi belajar siswa memiliki varian yang homogeny atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji One Anova dengan berbantuan SPSS 16.0. Berikut hasil uji homogenitas.

Interpretasi:

Tabel *Test of Homogeneity Of Variances* menunjukkan hasil uji homogenitas.

Hipotesis :

- H₀: Data *N-gain* prestasi belajar siswa memiliki varian yang homogen.
- H₁: Data *N-gain* prestasi belajar siswa memiliki varian yang tidak homogen.

Dasar pengambilan keputusan :

➤ Sig. $\geq 0,05$ maka H_0 diterima

➤ Sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Keputusan :

➤ Berdasarkan Tes homogenitas data pretest dan posttes siswa homogen dengan Sig. data $< 0,05$, H_0 ditolak. Artinya Data siswa memiliki varian yang tidak homogen.

UJI-t DATA PRESTASI BELAJAR SISWA**Group Statistics**

	KELOMPOK	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NILAI	PRETEST	27	40.52	5.032	.904
	POSTTEST	27	66.58	10.957	1.968

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
NILAI	Equal variances assumed	14.474	.000	-12.036	60	.000	-26.065	2.166	-30.396	21.733
	Equal variances not assumed			-12.036	42.118	.000	-26.065	2.166	-30.434	21.695

Interprestasi :

Uji *Independent Samples T-Test* digunakan untuk mengetahui apakah data antara pretest dan posttest sama atau berbeda. Adapun cara pengambilan keputusan sebagai berikut :

1. Hipotesis

H_0 : rata-rata *Data posttest* tidak lebih tinggi atau sama dari kelas kontrol

H_1 : rata-rata *Data posttest* lebih tinggi dari kelas kontrol

2. Dasar pengambilan keputusan

Sig. $\geq 0,05$ maka H_0 diterima

Sig. $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak

3. Keputusan

Berdasarkan *Independent Samples T-Test* dengan tingkat kepercayaan yang digunakan adalah 95% dapat diketahui bahwa nilai Sig.(*1-tailed*) $0,002 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata data posttest lebih tinggi dari pada rata-rata data pretest . Sehingga dapat disimpulkan terdapat keefektifan.

Lampiran 9: Wawancara Akhir

Pertanyaan Wawancara Akhir Siswa

Nama : Ayu Parwati

Kelas : IV SD

No.	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu menyukai buku cerita yang kamu baca?	Ya.
2.	Tokoh manakah yang menarik dalam buku cerita yang kamu baca?	Raja Klana Sewandana
3.	Apakah kamu menemui kesulitan dalam membaca buku cerita tadi?	Tidak.
4.	Apa nasihat yang kamu dapat setelah membaca buku cerita?	Tidak boleh sombong, harus jujur sama semua orang.
5.	Sikap apa yang akan kamu ambil setelah membaca buku cerita?	Harus jujur dan baik

Nama : Debby Nur Huda

Kelas : IV SD

No.	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu menyukai buku cerita yang kamu baca?	Suka , karena gambarnya bisa berdiri.
2.	Tokoh manakah yang menarik dalam buku cerita yang kamu baca?	Ceritanya bagus, suka dengan Dadakmerak
3.	Apakah kamu menemui kesulitan dalam membaca buku cerita tadi?	Tidak.
4.	Apa nasihat yang kamu dapat setelah membaca buku cerita?	Tidakboleh berbuat licik dan curang
5.	Sikap apa yang akan kamu ambil setelah membaca buku cerita?	Tidak boleh curang

Nama : Galuh Raissa

Kelas : IV SD

No.	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu menyukai buku cerita yang kamu baca?	Suka , karena gambarnya bisa berdiri.
2.	Tokoh manakah yang menarik dalam buku cerita yang kamu baca?	Aku suka Dewi Sangga Langit
3.	Apakah kamu menemui kesulitan dalam membaca buku cerita tadi?	Tidak.
4.	Apa nasihat yang kamu dapat setelah membaca buku cerita?	Tidak boleh iri dan curang
5.	Sikap apa yang akan kamu ambil setelah membaca buku cerita?	Harus berani dan jujur

Nama : M. Fahrul amin

Kelas : IV SD

No.	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu menyukai buku cerita yang kamu baca?	Suka , karena gambarnya bisa berdiri.
2.	Tokoh manakah yang menarik dalam buku cerita yang kamu baca?	Raja Klana Sweandana
3.	Apakah kamu menemui kesulitan dalam membaca buku cerita tadi?	Tidak.
4.	Apa nasihat yang kamu dapat setelah membaca buku cerita?	Tidak curang, rendah hati
5.	Sikap apa yang akan kamu ambil setelah membaca buku cerita?	Harus berani dan jujur dan berani

Nama : Indara Pratama

Kelas : IV SD

No.	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu menyukai buku cerita yang kamu baca?	Suka , karena gambarnya bisa berdiri.
2.	Tokoh manakah yang menarik dalam buku cerita yang kamu baca?	Raja Klana Sewandana
3.	Apakah kamu menemui kesulitan dalam membaca buku cerita tadi?	Tidak.
4.	Apa nasihat yang kamu dapat setelah membaca buku cerita?	Harus bertanggungjawab dan jujur
5.	Sikap apa yang akan kamu ambil setelah membaca buku cerita?	Jujur

Rekapitulasi Hasil Wawancara

No.	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu menyukai buku cerita yang kamu baca?	(100%) siswa menyukai buku cerita.
2.	Tokoh manakah yang menarik dalam buku cerita yang kamu baca?	(80%) siswa mengatakan bahwa <i>pop-up</i> dan cerita yang dibaca menarik, satu (20%) siswa mengatakan bahwa <i>pup-up</i> dalam buku yang dibaca menarik.
3.	Apakah kamu menemui kesulitan dalam membaca buku cerita tadi?	(100%) siswa mengatakan bahwa tidak menemui kesulitan dalam membaca buku <i>ilustrasi pop-up</i> .
4.	Apa nasihat yang kamu dapat setelah membaca buku cerita?	(100%) siswa menjawab tidak boleh curang (jujur), dan harus bertanggung jawab, (20%) siswa menjawab tidak boleh iri, dan satu (20%) siswa menjawab bijaksana.
5.	Sikap apa yang akan kamu ambil setelah membaca buku cerita?	(100%) siswa tidak boleh curang, dan harus bertanggung jawab (20%) siswa menjawab akan harus berusaha. Oleh karena itu, peneliti mengasumsikan bahwa setelah membaca buku, siswa akan melaksanakan sikap jujur, bertanggung jawab dan mandiri.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274)520326
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 6206/UN34.17/LT/2019
Hal : Izin Penelitian

22 Mei 2019

Yth. Kepala SD Negeri 2 Pantalan Bantul
Jl. Ketandan Lor, Ketandan, Pantalan, Jetis, Bantul, Daerah Yogyakarta

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : ZULIVA DWI AZIZAH
NIM : 16724251044
Program Studi : Pendidikan Seni
Konsentrasi : Pendidikan Seni Rupa

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu : Februari s.d Mei 2019
Lokasi/Objek : SD Negeri 2 Pantalan Bantul
Judul Penelitian : Pembuatan Media Ilustrasi Pop-Up Berbasis Konteks Budaya Lokal Sebagai Pembentukan Karakter Untuk Anak Usia 10-12 Tahun
Pembimbing : Prof. Dr. Trie Hartiti Retnowati, M.Pd.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih

Wakil Direktur I,



Tembusan:
Mahasiswa Ybs.

Dr. Sugito, MA.
NIP 19600410 198503 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN DASAR
UPT PENGELOLAAN PENDIDIKAN DASAR KECAMATAN JETIS
SD 2 PATALAN

Alamat : Ketandan, Patalan, Jetis, Bantul, Yogyakarta ☎ 0274 2634696 Email : sd2patalan@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 099 /S.K/SD 2 Ptl/V/2019

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs. MULYONO**
NIP : 196005211979121004
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD 2 Patalan

Dengan ini menyatakan bahwa Saudara :

Nama : **ZULIVA DWI AZIZAH**
NIM : 16724251044
Program Studi : Pendidikan Seni
Konsentrasi : Pendidikan Seni Rupa

Telah melakukan penelitian tesis dengan judul *Pengembangan Media Ilustrasi Pop-Up Berbasis Konteks Budaya Lokal sebagai Pembentukan Karakter Untuk Anak Usia 10-12 Tahun* dari bulan Februari s.d Mei 2019.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Bantul, 25 Mei 2019

Kepala SD 2 Patalan



Drs. MULYONO
NIP. 19600521 197912 1 004



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 8009 /UN34.17/LT/2019

24 Juli 2019

Hal : Izin Validasi

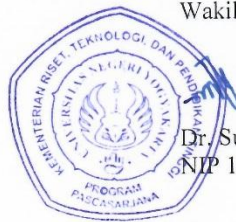
Yth. Bapak/Ibu Drs. Bambang Prihadi M.Pd.
Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator media pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Zuliva Dwi Azizah
NIM : 16724251044
Prodi : Pendidikan Seni
Pembimbing : Prof. Dr. Dra. Trie Hartiti Retnowati M.Pd.
Judul : Pengembangan Media Ilustrasi Pop-Up Berbasis Konteks Budaya Lokal
Sebagai Penanaman Karakter Anak Sekolah Dasar

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wakil Direktur I,



Dr. Sugito, M.A.
NIP 19600410 198503 1 002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 3009 /UN34.17/LT/2019 24 Juli 2019
Hal : Izin Validasi

Yth. Bapak/Ibu Dr. Drs. Hadjar Pamadhi MA.Hons.
Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator materi pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Zuliva Dwi Azizah
NIM : 16724251044
Prodi : Pendidikan Seni
Pembimbing : Prof. Dr. Dra. Trie Hartiti Retnowati M.Pd.
Judul : Pengembangan Media Ilustrasi Pop-Up Berbasis Konteks Budaya Lokal
Sebagai Penanaman Karakter Anak Sekolah Dasar

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wakil Direktur I,



Dr. Sugito, M.A.
NIP 19600410 198503 1 002