

LAMPIRAN

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: UPT SD Negeri 28 Gresik
Kelas/Semester	: 3 / 1 (Satu)
Tema	: 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan
Subtema	: 2 Manfaat Hewan bagi kehidupan Manusia
Pembelajaran	: 2
Muatan Pelajaran	: Tematik
Alokasi Waktu	: 2 X 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 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 dan di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas 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**Bahasa Indonesia****KD:**

- 1.7 Menguraikan pesan dalam cerita yang disajikan secara lisan, tulis dan visual dengan tujuan untuk kesenangan
- 1.8 Memeragakan pesan dalam cerita sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif

Indikator :

- 3.8.1 Menemukan pesan yang terdapat dalam cerita yang didengar
- 4.8.1 Menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri

PPKn**KD:**

- 1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu dilingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa
- 2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu dilingkungan sekitar
- 3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu dilingkungan sekitar
- 4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu dilingkungan sekitar

Indikator :

- 1.3.1 Memahami keberagaman sifat individu dalam kehidupan sehari-hari di rumah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “ Garuda Pancasila”
- 1.3.1 Mengerti beberapa sifat individu dalam kehidupan sehari-hari di rumah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “ Garuda Pancasila”
- 1.3.1 Menyebutkan keberagaman sifat individu dalam kehidupan sehari-hari di rumah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “ Garuda Pancasila”
- 4.3.1 Memeragakan beberapa sifat individu dalam kehidupan sehari-hari di rumah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “ Garuda Pancasila”

PJOK

KD :

- 1.2 Memahami kombinasi gerak dasar non lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
- 4.2 Mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar non lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

Indikator :

- 1.2.1 Menjelaskan prosedur kombinasi gerak memutar dan meliuk dengan tepat dalam permainan lompat tali
- 4.2.1 Mempraktikkan prosedur kombinasi gerak memutar dan meliuk dengan tepat dalam permainan lompat tali

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan teks cerita yang berjudul “Rindu Sekolah”. siswa dapat menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng yang didengar dengan tepat.
2. Setelah mendengarkan teks cerita, siswa dapat menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri secara lisan.
3. Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat menyebutkan keberagaman sifat individu dalam kegiatan sehari-hari di rumah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “ Garuda Pancasila”.
4. Setelah menyimak penjelasan guru, siswa dapat memeragakan beberapa sifat individu dalam kegiatan sehari-hari di rumah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “ Garuda Pancasila”.
5. Setelah mengamati penjelasan guru, siswa dapat memeragakan beberapa sifat individu dalam kegiatan sehari-hari di rumah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “ Garuda Pancasila”.

6. Setelah mengamati guru, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk dengan tepat dengan permainan lompat tali.

- ❖ Karakter siswa yang diharapkan : Religius
Nasionalis
Mandiri
Gotong Royong
Integritas

D. Materi Pembelajaran :

- Menuliskan pesan pada cerita yang dibaca
- Menceritakan kembali isi cerita
- Menuliskan sifat-sifat yang dimiliki tokoh-tokoh pada teks bacaan
- Bermain pantomime memeragakan sifat-sifat individu dirumah
- Bermain lompat tali

E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. Media dan Alat Sumber Belajar :

Wayang Kartun dan Teks cerita dengan judul : “ Rindu Sekolah”.

Sumber Pembelajaran

- Buku Pedoman Guru tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta :Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
- Buku Siswa Tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta :Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan menyapa siswa menanyakan kabar, mengecek daftar kehadiran peserta didik dan mengajak semua peserta didik berdoa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan. 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai 	10 Menit

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 siswa (<i>integritas</i>) 5. Dalam tiap kelompok ada satu siswa yang bertugas membacakan teks cerita, sementara siswa lainnya menyimak. 6. Setelah kegiatan membaca dan menyimak, siswa menuliskan pelajaran atau pesan apa yang didapatkan dari cerita “Rindu Sekolah”. (<i>Gotong Royong</i>) 7. Secara bergantian, siswa ditiap kelompok menceritakan kembali isi cerita “Rindu Sekolah”. 8. Saat kegiatan ini guru berkeliling mengamati proses bercerita yang dilakukan siswa dikelompoknya. 9. Siswa menuliskan sifat-sifat yang dimiliki oleh tokoh-tokoh pada teks bacaan 10. Siswa bermain pantomim dengan cara memeragakan gerak dan ekspresi wajah yang menggambarkan sifat salah satu anggota keluarga siswa 11. Guru mengamati kegiatan tersebut dan membuat catatan pengamatan 12. Siswa bersiap-siap melakukan aktivitas olah raga, sebelum ke lapangan siswa berganti pakaian olah raga 13. Kegiatan olah raga diawali dengan pemanasan dengan berlari keliling lapangan sekolah atau melakukan peregangan 14. Guru memberikan penjelasan bahwa kegiatan olah raga hari itu adalah loncat tali (<i>comunication</i>). 15. Guru memberikan contoh memutar tali 	45 Menit
------	--	----------

	<p>16. Siswa bermain lompat tali.(<i>mandiri</i>)</p> <p>17. Siswa dan guru kembali ke kelas sebelumnya siswa mengganti pakaian olah raga dengan pakaian seragam sekolah.</p>	
Penutup	<p>18. Guru dan siswa melakukan refleksi kegiatan hari ini,dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa</p> <p>19. Menyanyikan lagu daerah “Potong Bebek” (<i>Nasionalis</i>)</p> <p>20. Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). (<i>Religius</i>)</p>	15 Menit

H. Penilaian

Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Lembar Observasi
- b. Penilaian Unjuk Kerja : Tes bercerita

Gresik,.....,.....,2020

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 28 Gresik

Guru Kelas

Lampiran 2

“ Rindu Sekolah ”

Pagi ini sinar matahari begitu cerah, kuawali hari dengan bangun pukul 03.00 pagi untuk sholat tahajud dilanjutkan dengan sholat shubuh dan mengaji. Setelah itu dilanjutkan dengan berolah raga. Saat pandemi seperti saat ini kita harus senantiasa menjaga tubuh agar selalu sehat, tidak hanya dengan makan makanan bergizi tapi berolah raga sudah menjadi kewajiban yang harus dilakukan agar badan tetap sehat dan bugar. Pagi ini aku berolah raga dengan kakak perempuanku nama kakakku adalah Naya, dia sekarang sudah kelas 6 SD, kami berolah raga 30 menit dalam sehari, agar badan tetap sehat.

Selesai berolah raga sayup-sayup dari arah dapur suara Ibu memanggil, “ naya..naya...sini bantu ibu di dapur nak..”. seketika kakakku pun langsung menuju dapur untuk membantu Ibuku yang saat itu sedang memasak beberapa aneka jajanan pasar pesanan tetangga yang akan dibuat untuk acara tasyakuran. Setelah kegiatan membantu Ibu selesai aku dan kakakku pun bergegas untuk menyelesaikan tugas sekolahku secara daring, karena saat ini sedang terjadi pandemi covid-19 sehingga kami tidak dapat bersekolah seperti biasa, sehingga pembelajaran belajar mengajar dilakukan secara online.

Detik demi detik berlalu akhirnya pekerjaan sekolahku pun selesai, dari kejauhana ku dengar suara sepeda motor berhenti di garasi rumahku, ya..itu adalah suara sepeda motor ayahku yang baru pulang dari sanggar wayang kulit, karena ayahku adalah seorang dalang. Akupun bergegas menyambut ayahku seraya bertanya tentang sesuatu padanya. “alhamdulillah ayah sudah pulang, ayah..ayah..tidak lupakan dengan pesananku?”. Dengan wajah lelah ayahku pun menjawab pertanyaanku, “Tentu tidak, ini buku pelajaranmu sudah ayah belikan “. Aku senang sekali, walau belajar dari rumah aku dan kakakku tetap semangat menuntut ilmu. Namun tiba-tiba aku teringat dengan para teman-temanku yang biasanya kita bertemu disekolah untuk menuntut ilmu, belajar bersama, bercanda gurau, bermain bersama, sudah hampir empat bulan ini kami tak bertemu, rindu rasanya, namun kami harus bersabar menunggu hingga

pandemi ini usai, semoga saja pandemi ini segera berlalu agar kami dapat bersama-sama belajar kembali, bercanda dan bermain bersama, kurindu dengan seragam merah putihku yang biasa aku pakai kesekolah, hingga sering kali aku lupa bila saat ini sedang libur sekolah karena pandemi.

Tak terasa haripun sudah sore, kakakku memanggilku untuk mandi, “Nabil..Nabil..ayo mandi hari sudah sore “. Menedengar kakak memanggilku, akupun langsung bergegas kekamar mandi untuk mandi dan sholat ashar, alhamdulillah hariku hari ini dapat kulewati dengan menyenangkan, walaupun belajar dari rumah kami tetap semangat dan tak lupa selalu berdoa agar pandemi ini segera usai, agar kami dapat bersekolah lagi seperti sediakala, aamiin ya Allah.

Lampiran 3

**LEMBAR VALIDASI MEDIA BELAJAR
BERBASIS WAYANG KARTUN**

Saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis wayang kartun pada pembelajaran tematik. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data bagi penelitian saya yang berjudul “ Pengembangan Media Belajar Berbasis Wayang Kartun pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 UPT SD Negeri 28 Gresik”

PETUNJUK:

1. Mohon mengisi lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang di sediakan. Berikut adalah keterangan lanjut tentang penilaiannya.
1 = Tidak baik
2 = Kurang baik
3 = Cukup baik
4 = Baik
2. Jika ada saran dan komentar terhadap media belajar berbasis wayang kartun mohon ditulis pada tempat yang disediakan.

Hormat Saya,

Mungki Astutik

Lampiran 4

Lembar Validasi Ahli Media
Pengembangan Media Belajar Berbasis Wayang Kartun

Sekolah : UPT SD Negeri 28 Gresik
Kelas/Semester : III / 1(Satu)
Tahun Ajaran : 2019-2020
Materi : Tematik
Nama Validator : Iqnatia Alfiansyah, M.Pd.
Pekerjaan : Dosen

Berilah tanda (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek:

No	Aspek Yang Di Nilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
A. Aspek Kualitas Media					
1	Media pembelajaran kuat dan tidak mudah rusak				
2	Bentuk dan ukuran gambar sesuai tema				
B. Aspek Tampilan Media					
1	Gambar tampilan media sederhana tapi bermakna				
2	Media terlihat sangat jelas dan menarik perhatian pada setiap aspek.				
3	Kesesuaian pemakaian warna, garis dan gambar				
4	Media wayang kartun mudah digunakan				
5	Kesesuaian gambar dengan teks cerita				

Keterangan Skor Penilaian :

Skor 1 : Tidak Baik

Skor 2 : Kurang Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

Komentar dan Saran :

.....

Gresik, 2020

Validator

Iqnatia Alfiansyah, M.Pd

Lampiran 5

Lembar Validasi Ahli Materi**Pengembangan Media Belajar Berbasis Wayang Kartun**

Sekolah : UPT SD Negeri 28 Gresik
Kelas/Semester : III / 1(Satu)
Tahun Ajaran : 2019-2020
Materi : Tematik
Nama Validator : Sunarto, S.Pd.
Pekerjaan : Guru

Berilah tanda (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek:

No	Aspek Yang Di Nilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
A. Aspek Relevan dengan Tujuan Pembelajaran					
1	Kesesuaian media dengan Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran				
2	Media wayang kartun sesuai karakteristik peserta didik				
3	Gambar dan tampilan yang disajikan dalam media sesuai dengan materi				
B. Aspek Ilustrasi					
1	Media yang digunakan tepat, serta dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan alur cerita yang sebenarnya.				
2	Media memudahkan peserta didik dalam berimajinasi.				
3	Kesesuaian gambar dengan teks cerita				

Keterangan Skor Penilaian :

Skor 1 : Tidak Baik

Skor 2 : Kurang Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

Komentar dan Saran :

.....

Gresik, 2020

Validator

Sunarto, S.Pd

Lampiran 6

Lembar Validasi Ahli Media
Pengembangan Media Belajar Berbasis Wayang Kartun

Sekolah : UPT SD Negeri 28 Gresik
Kelas/Semester : III / 1(Satu)
Tahun Ajaran : 2019-2020
Materi : Tematik
Nama Validator : Siti Zaujah Damayanti, M.Pd.
Pekerjaan : Dosen

Berilah tanda (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek:

No	Aspek Yang Di Nilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
A. Aspek Kualitas Media					
1	Media pembelajaran kuat dan tidak mudah rusak				
2	Bentuk dan ukuran gambar sesuai tema				
B. Aspek Tampilan Media					
1	Gambar tampilan media sederhana tapi bermakna				
2	Media terlihat sangat jelas dan menarik perhatian pada setiap aspek.				
3	Kesesuaian pemakaian warna, garis dan gambar				
4	Media wayang kartun mudah digunakan				
5	Kesesuaian gambar dengan teks cerita				

Keterangan Skor Penilaian :

Skor 1 : Tidak Baik

Skor 2 : Kurang Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

Komentar dan Saran :

.....

Gresik, 2020

Validator

Siti Zaujah Damayanti, M.Pd.

Lampiran 7

Lembar Validasi Ahli Materi**Pengembangan Media Belajar Berbasis Wayang Kartun**

Sekolah : UPT SD Negeri 28 Gresik
Kelas/Semester : III / 1(Satu)
Tahun Ajaran : 2019-2020
Materi : Tematik
Nama Validator : Ika Lufianah, S.Pd.
Pekerjaan : Guru

Berilah tanda (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek:

No	Aspek Yang Di Nilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
A. Aspek Relevan dengan Tujuan Pembelajaran					
1	Kesesuaian media dengan Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran				
2	Media wayang kartun sesuai karakteristik peserta didik				
3	Gambar dan tampilan yang disajikan dalam media sesuai dengan materi				
B. Aspek Ilustrasi					
1	Media yang digunakan tepat, serta dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan alur cerita yang sebenarnya.				
2	Media memudahkan peserta didik dalam berimajinasi				
3	Kesesuaian gambar dengan teks cerita				

Keterangan Skor Penilaian :

Skor 1 : Tidak Baik

Skor 2 : Kurang Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

Komentar dan Saran :

.....

Gresik, 2020

Validator

Ika Lufianah, S.Pd

Lampiran 6

SILABUS
TAHUN PELAJARAN 2019-2020

Sekolah : UPT SD Negeri 28 Gresik
Kelas/Semester : III / 1 (Satu)
Tema : 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan

KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki 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, sekolah, dan 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.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pelajaran	Kegiatan Pelajaran	Pendidikan Penguat Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia	<p>4.7 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis dan visual dengan tujuan untuk kesenangan</p> <p>4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>3.8.2 Menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng yang didengar</p> <p>4.8.1 Menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan pesan pada dongeng yang dibaca • Menceritakan kembali isi dongeng • Menuliskan sifat-sifat yang dimiliki tokoh-tokoh pada teks bacaan • Bermain pantomime memeragakan sifat-sifat individu dirumah • Bermain lompat tali 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan guru mendongeng dengan mengamati media pembelajaran berbasis wayang kartun (<i>comunicatio n</i>) • Siswa menjawab pertanyaan tentang dongeng yang telah diceritakan oleh guru. (<i>mandiri</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	Tes Bercerita	2X35 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket siswa • Buku guru • Wayang Kartun

Gresik,..... 2020

Mengetahui,
Kepala UPT SD Negeri 28 Gresik

Guru Kelas

Mahasiswa Peneliti
