

Lampiran 1 Silabus

SILABUS

Satuan Pendidikan : UPT SDN 70 Gresik
Pembelajaran/Muatan : 1/Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : 2 /2
Tema 7 : Kebersamaan
Sub Tema 1 : Kebersamaan di Rumah

Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Langkah-langkah Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn 1.3. Menerima keberagaman karakteristik individu sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esadi sekolah. 2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di sekolah. 3.3 Mengidentifikasi jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah. 4.3 Mengelompokkan jenis-jenis keberagaman	1. Karakteristik individu di lingkungan sekolah. 2. Jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah 3. Makna keberagaman karakteristik individu	1. Membaca teks bacaan tentang keberagaman karakteristik individu dan membuat pengelompokannya dengan rasa ingin tahu, toleransi, dan percaya diri		Teknik Penilaian 1. Penilaian Sikap: Lembar Observasi 2. Penilaian pengetahuan: Tes 3. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.6 dan 4.6) 1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja		1. Buku guru 2. Buku Siswa

<p>karakteristik individu di sekolah.</p>						
<p>Bahasa Indonesia 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.</p>	<p>Cerita fabel</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimak penyamaan guru mengenai tujuan pembelajaran. 2. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. 3. Guru memberikan ice breaking untuk menambah semangat peserta didik. 4. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai informasi dari materi yang dijelaskan. 5. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. 6. Peserta didik menyimak cerita fabel dengan bantuan media pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya. 	<p>3.8.1 Menyebutkan setiap tokoh dalam cerita. 3.8.2 Menunjukkan watak setiap tokoh dalam cerita 3.8.3 Menyebutkan latar dalam cerita. 3.8.4 Menceritakan isi teks dalam cerita. 3.8.5 Menunjukkan sikap percaya diri dalam menyelesaikan tugas.</p>	<p>Teknik Penilaian 1. Penilaian kognitif: tes tulis 2. Penilaian afektif: sikap percaya diri</p>	<p>2 x 35 menit</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku guru tema 7 kelas 2 2. Buku Siswa tema 7 kelas 2 3. Media pembelajaran <i>shadow puppets</i>

		<p>7. Peserta didik mengerjakan tugas dari kegiatan menyimak cerita fabel tersebut.</p> <p>8. Peserta didik dan guru bertanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari.</p> <p>9. Guru memberikan penghargaan terhadap hasil belajar.</p> <p>10. Peserta didik dan guru melakukan doa bersama.</p> <p>11. Peserta didik menjawab salam dari guru.</p>			
<p>Matematika</p> <p>3.7 Menjelaskan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.7 Menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$</p>	<p>1. Pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ menggunakan benda-benda konkret</p> <p>2. Pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan</p>	<p>1. Membuat bangun datar yang menggambarkan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ kemudian mewarnai sesuai keinginan dan membentuknya menjadi</p>	.	<p>Teknik Penilaian</p> <p>1. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>2. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>3. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p> <p>Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak</p>	<p>1. Buku guru</p> <p>2. Buku Siswa</p>

<p>dan $\frac{1}{4}$ yang bersesuaian dengan bagian dari keseluruhan suatu benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>n model konkret</p>			<p>sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.6 dan 4.6)</p> <p>1. Teknik Penilaian</p> <ol style="list-style-type: none"> Penilaian Sikap: Lembar Observasi Penilaian pengetahuan: Tes Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja 		
<p>SBdP</p> <p>3.2 Mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.</p> <p>4.2 Menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anakanak.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Pola irama sederhana melalui lagu anak-anak Pengolahan bahan alam dan buatan dalam berkarya Hiasan dari bahan alam dan buatan 	<ol style="list-style-type: none"> Memperagakan pola irama tiga menirukan gerakan flora dan fauna dengan semangat 		<p>Teknik Penilaian</p> <ol style="list-style-type: none"> Penilaian Sikap: Lembar Observasi Penilaian pengetahuan: Tes Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja <p>Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang</p>		<ol style="list-style-type: none"> Buku guru Buku Siswa

				(KD 3.6 dan 4.6) 1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja		
--	--	--	--	--	--	--

Gresik,

2020

Guru Kelas II

Mahasiswa

(Latifah Hanim, S.Pd.)

NIP. 19810313 201406 2 003

Aminatu Zuhro

NIM. 170404022

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(KARSANA HADI SANTOSA, S.Pd, M.Si.)

NIP. 197109121996051001

Lampiran 2 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : UPT SD NEGERI 70 GRESIK
Kelas / Semester : II / 2
Tema 7 : Kebersamaan
Sub Tema 1 : Kebersamaan di Rumah
Pembelajaran Ke : 1
Alokasi Waktu : (2 x 35 menit) 1 x Pertemuan
Hari/Tgl Pelaksanaan :/...../.....

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan 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 sekolah sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Bahasa Indonesia

- 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.

Matematika

3.7 Menjelaskan pecahan $\frac{1}{2}$ dan $\frac{1}{4}$ menggunakan bendabenda konkret dalam kehidupan sehari-hari.

4.7 Menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ yang bersesuaian dengan bagian dari keseluruhan suatu benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.

SBdP

3.2 Mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.

4.2 Menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.

C. INDIKATOR

Bahasa Indonesia

3.8.1 Menyebutkan setiap tokoh dalam cerita.

3.8.2 Menunjukkan watak setiap tokoh dalam cerita

3.8.3 Menyebutkan latar dalam cerita.

3.8.4 Menceritakan isi teks dalam cerita.

3.8.5 Menunjukkan sikap percaya diri dalam menyelesaikan tugas.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

3.8.1.1 Melalui menyimak cerita fabel, peserta didik mampu menyebutkan setiap tokoh dengan bantuan media pembelajaran *shadow puppets*.

3.8.2.1 Melalui menyimak cerita fabel, peserta didik mampu menunjukkan watak setiap tokoh dengan bantuan media pembelajaran *shadow puppets*.

3.8.3.1 Melalui menyimak cerita fabel, peserta didik mampu menyebutkan latar (waktu, suasana, tempat) dalam cerita dengan bantuan media pembelajaran *shadow puppets*.

3.8.4.1 Melalui menyimak cerita fabel, peserta didik mampu menceritakan isi teks dalam cerita dengan bantuan media pembelajaran *shadow puppets*.

3.8.5.1 Melalui penjelasan dari guru, peserta didik mampu menunjukkan sikap percaya diri dalam menjawab pertanyaan dengan baik.

E. MATERI PEMBELAJARAN

Cerita fabel

F. PENDEKATAN/MODEL/MEDOTE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan pembelajaran : *Scientific*

2. Metode Pembelajaran : Diskusi dan Tanya jawab

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Kegiatan (Waktu)
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik menjawab salam.2. Peserta didik dan guru berdoa bersama.3. Guru menanyakan kabar peserta didik.4. Guru mengecek kehadiran peserta didik melalui <i>WhatsApp</i>.5. Peserta didik menyimak penyampaian guru mengenai tujuan pembelajaran.6. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.	Pendahuluan ±5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">7. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai informasi dari materi yang dijelaskan.8. Peserta didik dan guru bertanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari.9. Peserta didik menyimak cerita fabel melalui <i>link youtube</i> yang dibagikan oleh guru di media <i>WhatsApp</i>.10. Peserta didik menyimak cerita fabel yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran <i>shadow puppets</i>.11. Peserta didik mengerjakan tugas dari kegiatan menyimak cerita fabel tersebut.	Inti ±60 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none">12. Peserta didik dan guru melakukan doa bersama.13. Peserta didik menjawab salam dari guru.	Penutup ±5 menit

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber pembelajaran : buku guru tematik kelas II tema 7 dan buku siswa tematik kelas II tema 7
2. Media Pembelajaran : media *shadow puppets*

I. PENILAIAN

1. Teknik penilaian

Penilaian kognitif : tes tulis

Penilaian afektif : sikap percaya diri

2. Bentuk instrumen penilaian

Penilaian kognitif

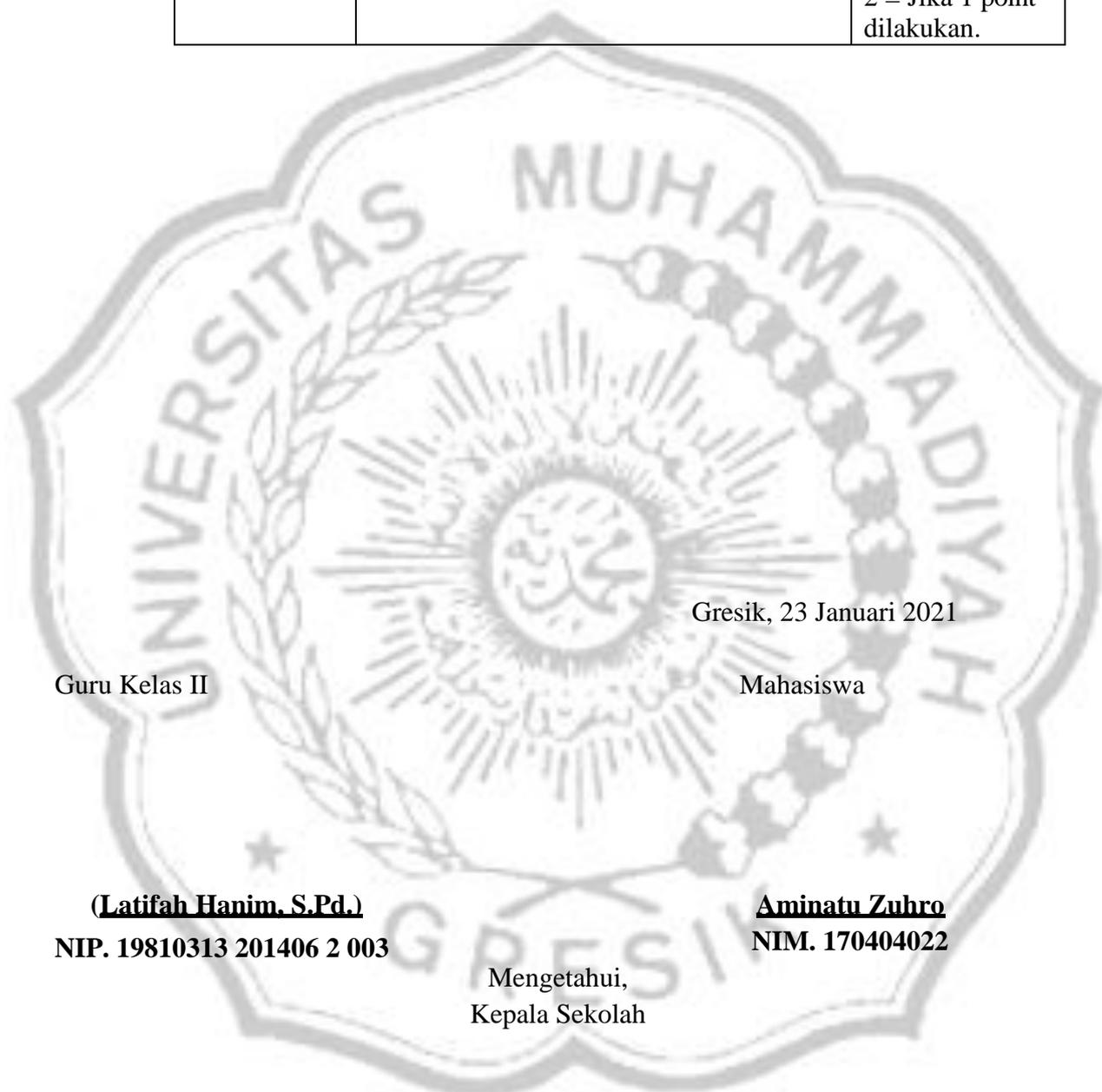
No.	Nama Peserta Didik	Skor	Keterangan	
			Tuntas (√)	Belum Tuntas (√)
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				

Penilaian afektif

No	Nama Peserta didik	Aspek yang dinilai				Skor diperoleh	Nilai
		Percaya Diri					
		4	3	2	1		
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

Rubrik penilaian afektif

Aspek Yang Dinilai	Sub Indikator Aspek	Kriteria Penilaian
Percaya Diri	a. Tidak mudah putus asa . b. Tidak canggung dalam bertindak. c. Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu.	4 = Jika 3 point dilakukan. 3 = Jika 2 ponit dilakukan. 2 = Jika 1 point dilakukan.



Gresik, 23 Januari 2021

Guru Kelas II

Mahasiswa

(Latifah Hanim, S.Pd.)

NIP. 19810313 201406 2 003

Aminatu Zubro

NIM. 170404022

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(KARSANA HADISANTOSA, S.Pd, M.Si.)

NIP. 197109121996051001

Lampiran 3 Lembar Lembar Hasil Belajar

LEMBAR TES HASIL BELAJAR

Nama : DiAZ
Kelas : 2

Indikator :

- 3.8.1 Menyebutkan setiap tokoh dalam cerita.
- 3.8.2 Menunjukkan watak setiap tokoh dalam cerita
- 3.8.3 Menyebutkan latar dalam cerita.
- 3.8.4 Menceritakan isi teks dalam cerita.

Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah doa sebelum mengerjakan.
2. Siapkan peralatan tulis untuk mengerjakan.
3. Jawablah soal dengan baik dan benar.

Jawablah Pertanyaan-Pertanyaan Berikut Ini Dengan Benar!

1. Sebutkan tokoh yang diceritakan dalam cerita fabel tersebut?

Jawaban : tikus, angsa, Gajah, harimau

2. Sebutkan watak yang dimiliki dari tokoh dalam cerita fabel tersebut?

Jawaban : 1. harimau = sombong
2. Gajah = sombong
3. angsa = Baik 4. tikus = Baik

3. Jelaskan latar yang digunakan dalam cerita fabel angsa dan tikus?

Jawaban : sebuah hutan

4. Apa amanat yang terkandung dalam cerita fabel angsa dan tikus?

Jawaban : berbaik hati kepada teman
tidak boleh sombong
tidak marah

LEMBAR TES HASIL BELAJAR

Nama : Azila Bela dary suwandi

Kelas : 2

Indikator :

- 3.8.1 Menyebutkan setiap tokoh dalam cerita.
- 3.8.2 Menunjukkan watak setiap tokoh dalam cerita
- 3.8.3 Menyebutkan latar dalam cerita.
- 3.8.4 Menceritakan isi teks dalam cerita.

Petunjuk Pengerjaan

- 1. Bacalah doa sebelum mengerjakan.
- 2. Siapkan peralatan tulis untuk mengerjakan.
- 3. Jawablah soal dengan baik dan benar.

Jawablah Pertanyaan-Pertanyaan Berikut Ini Dengan Benar!

1. Sebutkan tokoh yang diceritakan dalam cerita fabel tersebut?

Jawaban : tikus, angsa, gajah, harimau

2. Sebutkan watak yang dimiliki dari tokoh dalam cerita fabel tersebut?

Jawaban : 1. harimau = sombong 2. gajah = sombong 3. angsa = baik 4. tikus = baik

3. Jelaskan latar yang digunakan dalam cerita fabel angsa dan tikus?

Jawaban : sebuah hutan

4. Apa amanat yang terkandung dalam cerita fabel angsa dan tikus?

Jawaban : berbaik hati kepada teman, tidak sombong

LEMBAR TES HASIL BELAJAR

Nama : AFIFATU RIFDA ANNA @IRAH (okkie)
Kelas : 2

Indikator :

- 3.8.1 Menyebutkan setiap tokoh dalam cerita.
- 3.8.2 Menunjukkan watak setiap tokoh dalam cerita
- 3.8.3 Menyebutkan latar dalam cerita.
- 3.8.4 Menceritakan isi teks dalam cerita.

Petunjuk Pengerjaan

- 1. Bacalah doa sebelum mengerjakan.
- 2. Siapkan peralatan tulis untuk mengerjakan.
- 3. Jawablah soal dengan baik dan benar.

Jawablah Pertanyaan-Pertanyaan Berikut Ini Dengan Benar!

- 1. Sebutkan tokoh yang diceritakan dalam cerita fabel tersebut?

Jawaban : tikus, angsa, galah, harimau

- 2. Sebutkan watak yang dimiliki dari tokoh dalam cerita fabel tersebut?

Jawaban : 1. harimau = sombong 2. galah = sombong
3. angsa = baik 4. tikus = baik

- 3. Jelaskan latar yang digunakan dalam cerita fabel angsa dan tikus?

Jawaban : sebuah hutan

- 4. Apa amanat yang terkandung dalam cerita fabel angsa dan tikus?

Jawaban : kerbaik hati kepada teman, tidak boleh sombong

Lampiran 4 Lembar Kisi-kisi Hasil Belajar

KISI-KISI TES HASIL BELAJAR

Indikator	Nomor Soal	Butir Soal	Bentuk Soal	Ranah	Kunci Jawaban
3.8.1 Menyebutkan setiap tokoh dalam cerita	1	Sebutkan tokoh yang diceritakan dalam cerita fabel tersebut?	Uraian	C1	Tokoh utama : Angsa dan Tikus. Tokoh pendamping : Gajah dan Harimau.
3.8.2 Menunjukkan watak setiap tokoh dalam cerita	2	Sebutkan watak yang dimiliki dari tokoh dalam cerita fabel tersebut?	Uraian	C2	Tokoh utama : Angsa dan Tikus (protagonis). Tokoh pendamping : Gajah dan Harimau (antagonis)
3.8.3 Menyebutkan latar dalam cerita	3	Jelaskan latar yang digunakan dalam cerita fabel angsa dan tikus?	Uraian	C1	Latar tempat : hutan. Latar waktu : siang. Latar suasana : Teharu
3.8.4 Menceritakan isi teks dalam cerita	4	Apa amanat yang terkandung dalam cerita fabel angsa dan tikus?	Uraian	C2	Jangan memilikisifat membeda-bedakan teman. Karena berteman itu dengan siapapun.

Lampiran 5 Materi Cerita Fabel

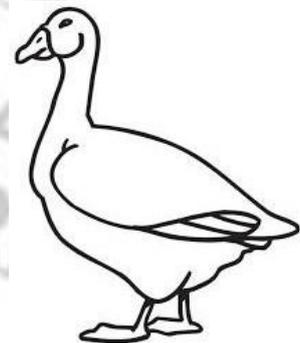
Angsa dan Tikus



<https://wongaran.wordpress.com/2016/03/02/mencegah-tikus-masuk-ke-dalam-rumah/>

Di sebuah hutan terasa angin yang bersilir-silir. Pada siang hari ada tikus yang tubuhnya sangat bau tidak sedap. Tikus bekerja keras untuk mencari makan kesana-kesini. Si tikus dengan wajah lelahnya yang tak kunjung mendapatkan makanan.

Di tengah perjalanan saat mencari makanan si tikus yang berbau tidak sedap bertemu dengan angsa. Si angsa memiliki tubuh yang bersih dan wangi serta hatinya yang baik hati. Tikus terkejut melihat tubuh angsa yang begitu bersih dan wangi.



<https://mewarnai-no1.blogspot.com/2020/01/34-gambar-mewarnai-angsa-terpopuler-di.html>

- Tikus : "Hai angsa!" (teriaktikus).
Angsa : "Hai tikus wajahmu sangat lelah apa yang kamu lakukan disini?"
(balas si angsa).
Tikus : "Hhhuhuhu... aku sedang mencari makanan, aku sangat lapar,"
(sambil menangis tersedu-sedu).
Angsa : "Kamu jauh sekali mencari makanan sampai kesini," (tanya si angsa).
Tikus : "Aku tidak menyadari sudah berjalan sejauh ini," (dengan wajah lelahnya).

Di samping memiliki rasa iba, si angsa merasa senang bertemu si tikus yang walaupun memiliki badan berbau tidak sedap.

- Tikus : "Angsa, apa yang harus aku lakukan?"
Angsa : "Hmmmmmmmmm."

Angsa terdiam dengan rasa kebingungan dengan situasi yang sedang dialami si tikus.

Tikus : “Aku bingung tidak bisa pulang karena belum dapat makanan.”

Angsa memiliki sebuah ide untuk membantu tikus mencari makanan.

Angsa : “Hmm sementara kamu istirahat disini dulu dan nanti kita mencari makanan bersama-sama,” (saran si angsa).

Tikus : “Terima kasih angsa atas pertolongannya.”

Tibalah dua binatang yaitu gajah dan harimau ketika angsa dan tikus bercekrama. Tikus berlari menjauhi gajah dan harimau. Timbullah percakapan antara gajah, harimau dan angsa.

Gajah : “Angsa, kenapa kamu mau berteman dengan tikus?”

Harimau : “Angsa berteman dengan kita saja yang perkasa.”

Angsa : “Kalian tidak boleh begitu, kita berteman dengan siapapun.”

Gajah : “Angsa, kamu bagaimana sih...? Tikus itu badannya bahu tidak sedap,”

Harimau : “Ehhhhh terserah kamu angsa, ayok kita pergi dari sini saja,”
(teriakan harimau).

Gajah dan harimau pun pergi meninggalkan angsa.

Tikus menghampiri angsa kembali dan bahagia bisa berteman dengan angsa yang baik hati yang mau berteman dengannya.

Tikus : “Angsa kamu tidak malu berteman dengan aku yang kecil, hitam, kotor dan bau ini? Benar kata harimau dan gajah,”

Angsa : “Hahaha... Kita berteman tidak boleh membeda-bedakan. Istirahatlah saja kamu pasti kamu capek.”

Tikus : “Begitu baik hatimu angsa,” (sautannya si tikus dengan rasa terharu).

Setelah bercekrama merekapun tertidur.

Tikus : “Zzzzz.”

Tidak lama mereka tertidur, tiba-tiba si tikus terbangun.

Tikus : “Aku harus melanjutkan lagi untuk mencari makanan.”

Angsa : “Ehhhhh eehhh tunggu jangan terburu-buru, ayok bersamaku kita mencari bersama-sama,” (dengan suara kagetnya).

Mereka berdua pun berjalan bersama untuk mencari makanan.

Sekian lama berjalan mereka menemukan 1 ekor ikan dengan ukuran yang begitu besar. Tikus memiliki ide untuk membaginya dengan angsa.

Tikus : “Wah ada 1 ekor ikan yang besar sayangnya cuma ada 1 ekor, kita bagi berdua saja ya?”

Angsa : “Untuk kamu saja tikus untuk bekal perjalanan kamu pulang.”

Tikus : “Tapi bagaimana denganmu?”

Angsa : “Nanti aku cari makanan sendiri saja.”

Perpisahan pun tiba. Sausana berubah menjadi terharu karena si tikus berpamitan dengan angsa.

Tikus : “Hiikkzz... terima kasih sudah berteman dengan aku dan membantu aku. Senang bertemu denganmu, kapan-kapan kita bertemu lagi ya.....aku pamit dulu.”

Angsa : “Hiikkzz.”

Si angsa hanya terdiam dan menangis. Akhirnya tikus dan angsa berpisah dengan pelukan hangat.

Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN *SHADOW PUPPETS*

Komponen : Media *shadow puppets*

Peneliti : Aminatu Zuhro

Judul Penelitian : Pengembangan media *shadow puppets* untuk keterampilan menyimak cerita fabel pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan materi cerita fabel pada media *shadow puppets*.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* (√) pada penilaian terhadap draf materi dalam cerita fabel dengan meliputi kriteria yang diberikan.
2. Validator dimohon melihat rubrik validasi ahli materi di lembar selanjutnya setelah lembar validasi.

No	Aspek	Indikator	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek kelayakan isi	1) Kesesuaian materi dengan KI dan KD					✓
		2) Keakuratan materi					✓
		3) Kemutakhiran Materi					✓
2.	Aspek kelayakan kebahasaan	1) Lugas					✓
		2) Komunikatif				✓	
		3) Keruntutan dan Keterpaduan Alur Pikir					✓

$$\text{Presentase \%} = \frac{\text{Skor yang diberikan validator}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% = \frac{29}{30} \times 100 = 96,67$$

Sangat layak //

Saran/komentar/kesimpulan :

Materi dalam cerita fabel tsb sudah cukup bagus dan dapat digunakan untuk uji coba lapangan.

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil Evaluasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa materi dalam cerita fabel yang dikembangkan :

- Sangat Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
- Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- Belum layak digunakan untuk uji coba lapangan.

Gresik, 22 Januari 2021

Validator
(Ahli Materi)

LATIFAH HANIM, S.Pd.

NIP.19810313 201406 2 003

No	Aspek	Indikator	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek kelayakan isi	1) Kesesuaian materi dengan KI dan KD					✓
		2) Keakuratan materi				✓	
		3) Kemutakhiran Materi					✓
2.	Aspek kelayakan kebahasaan	1) Lugas					✓
		2) Komunikatif					✓
		3) Keruntutan dan Keterpaduan Alur Pikir					✓

$$\text{Presentase \%} = \frac{\text{Skor yang diberikan validator}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% = \frac{29}{30} \times 100 = 96,67$$

Sangat layak

Saran/komentar/kesimpulan :

Materi cerita fabel bisa diuji coba lapangan

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil Evaluasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa materi dalam cerita fabel yang dikembangkan :

- ^{*Sangat*} Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
- Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- Belum layak digunakan untuk uji coba lapangan.

Gresik, 21 Januari 2021

Validator
(Ahli Materi)

Juriyah, S.Pd.

NIP.

Lampiran 7 Rubrik Validasi Ahli Materi

Skor	Keterangan	Kriteria
5	Jika kesesuaian materi dengan KI dan KD memuat 5 kriteria	(a)Kelengkapan materi mencakup yang terkait dalam KI dan KD; (b)Keluasan materi mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua KD; (c)Kedalaman materi dapat mengkonstruksi pengetahuan baru sesuai KI/KD; (d)Relevansi materi dengan KI/KD sesuai kurikulum yang berlaku; (e)Keselarasan KI dan KD dengan indikator pembelajaran.
4	Jika kesesuaian materi dengan KI dan KD memuat 4 kriteria	
3	Jika kesesuaian materi dengan KI dan KD memuat 3 kriteria	
2	Jika kesesuaian materi dengan KI dan KD memuat 2 kriteria	
1	Jika kesesuaian materi dengan KI dan KD memuat 1 kriteria	
5	Jika keakuratan materi memuat 5 kriteria	(a)Keakuratan konsep tidak menimbulkan tafsir dan sesuai dengan konsep yang berlaku dalam cerita fabel; (b)Keakuratan prinsip yang digunakan untuk menyusun suatu cerita; (c)Keakuratan fakta sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman. (d)Keakuratan contoh dan kasus sesuai yang disajikan secara akurat; (e)Keakuratan gambar dan ilustrasi cerita sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman.
4	Jika keakuratan materi memuat 4 kriteria	
3	Jika keakuratan materi memuat 3 kriteria	
2	Jika keakuratan materi memuat 2 kriteria	
1	Jika keakuratan materi memuat 1 kriteria	
5	Jika kemutakhiran materi memuat 5 kriteria	(a)Kesesuaian materi dengan perkembangan cerita fabel; (b)Gambar dan ilustrasi yang aktual disertai penjelasan; (c)Kasus cerita sesuai dengan situasi serta kondisi; (d)Pustaka yng dipilih mutakhir; (e)Kemutakhiran tokoh cerita.
4	Jika kemutakhiran materi memuat 4 kriteria	
3	Jika kemutakhiran materi memuat 3 kriteria	
2	Jika kemutakhiran materi memuat 2 kriteria	
1	Jika kemutakhiran materi memuat 1 kriteria	
5	Jika lugas memuat 5 kriteria	(a)Ketepatan struktur kalimat; (b)Keefektifan kalimat sederhana; (c)Kebakuan istilah sesuai dengan Kamus Bahasa Indonesia; (d)Menggambarkan garis besar isi cerita; (e)Kelengkapan menulis kata.
4	Jika lugas memuat 4 kriteria	
3	Jika lugas memuat 3 kriteria	
2	Jika lugas memuat 2 kriteria	
1	Jika lugas memuat 1 kriteria	
5	Jika komunikatif memuat 5 kriteria	(a) Keterbacaan pesan dengan bahasa menarik, jelas, tepat sasaran, tidak menimbulkan makna ganda, lazim
4	Jika komunikatif memuat 4 kriteria	
3	Jika komunikatif memuat 3 kriteria	

2	Jika komunikatif memuat 2 kriteria	dalam komunikasi tulis bahasa Indonesia; (b)Ketepatan penggunaan kaidah bahasa, ejaan mengacu pada EYD; (c)Menimbulkan keselarasan antar cerita; (d)Kalimat tersusun secara efektif; (e) Dapat menghadirkan makna mendalam.
1	Jika komunikatif memuat 1 kriteria	
5	Jika keruntutan dan keterpaduan alur pikir memuat 5 kriteria	(a)Keruntutan dan keterpaduan cerita fabel; (b)Keruntutan dan kelengkapan unsur instrinsik cerita fabel; (c)Keterpaduan tema dengan judul cerita; (d)Keterpaduan judul cerita dengan isi; (e)Keterpaduan tokoh cerita dengan materi.
4	Jika keruntutan dan keterpaduan alur pikir memuat 4 kriteria	
3	Jika keruntutan dan keterpaduan alur pikir memuat 3 kriteria	
2	Jika keruntutan dan keterpaduan alur pikir memuat 2 kriteria	
1	Jika keruntutan dan keterpaduan alur pikir memuat 1 kriteria	



Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN *SHADOW PUPPETS*

Komponen : Media *shadow puppets*

Peneliti : Aminatu Zuhro

Judul Penelitian : Pengembangan media *shadow puppets* untuk keterampilan menyimak cerita fabel pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan media *shadow puppets* pada materi cerita fabel.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* (√) pada penilaian terhadap draf media *shadow puppets* dengan meliputi kriteria yang diberikan.
2. Validator dimohon melihat rubrik validasi ahli media di lembar selanjutnya setelah lembar validasi.

No	Aspek	Indikator	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan media	Kemenarikan				✓	
2.	Kegrafikan	1) Kesesuaian wayang					✓
		2) Kesesuaian panggung wayang				✓	
		3) Penampilan unsur tata letak panggung				✓	
		4) font pada panggung wayang					✓
		5) warna panggung wayang					✓

$$\text{Presentase \%} = \frac{\text{Skor yang diberikan validator}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% = \frac{27}{30} \times 100\% = 90$$

Sangat Layak

Saran/komentar/kesimpulan :

Beberapa karakter kurang bisa dikenali, misal: (harimanau,

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil Evaluasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *shadow puppets* yang dikembangkan :

- Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
- Sangat Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- Belum layak digunakan untuk uji coba lapangan.

Gresik, 19-01-2021

Validator
(Ahli Media)

Iqratia Alfiansyah
NIP.

No	Aspek	Indikator	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan media	Kemenarikan				✓	
2.	Kegrafikan	1) Kesesuaian wayang					✓
		2) Kesesuaian panggung wayang					✓
		3) Penampilan unsur tata letak panggung				✓	
		4) font pada panggung wayang					✓
		5) warna panggung wayang					✓

$$\text{Presentase \%} = \frac{\text{Skor yang diberikan validator}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% = \frac{28}{30} \times 100 = 93,3$$

Sangat Layak

Saran/komentar/kesimpulan :

*Sudah bisa digunakan
Sangat layak*

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil Evaluasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *shadow puppets* yang dikembangkan :

- ^{*Sangat*} Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
- Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- Belum layak digunakan untuk uji coba lapangan.

Gresik, 19-01-2021

Validator
(Ahli Media)

[Signature]
Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd.
NIP. 04911502165

Lampiran 9 Rubrik Validasi Ahli Media

Skor	Keterangan	Kriteria
5	Jika kemenarikan memuat 5 kriteria	(a)Bentuk media <i>shadow puppets</i> menarik; (b)Kemenarikan dalam kerapian untuk bagian-bagian media <i>shadow puppets</i> ; (c)Kemenarikan bayangan wayang terlihat dengan jelas; (d)Kemenarikan bentuk tokoh fabel; (e)Kemenarikan dari keselarasan warna media <i>shadow puppets</i> .
4	Jika kemenarikan memuat 4 kriteria	
3	Jika kemenarikan memuat 3 kriteria	
2	Jika kemenarikan memuat 2 kriteria	
1	Jika kemenarikan memuat 1 kriteria	
5	Jika kesesuaian wayang memuat 5 kriteria	(a)Ukuran wayang proposional sesuai dengan ukuran panggung wayang; (b)Ukuran wayang sesuai dengan karakter tokoh; (c)Tokoh fabel sesuai dengan jumlah wayang; (d)Warna wayang tidak kontras; (e)Bentuk wayang sesuai dengan kenyataan.
4	Jika kesesuaian wayang memuat 4 kriteria	
3	Jika kesesuaian wayang memuat 3 kriteria	
2	Jika kesesuaian wayang memuat 2 kriteria	
1	Jika kesesuaian wayang memuat 1 kriteria	
5	Jika kesesuaian panggung wayang memuat 5 kriteria	(a)Ukuran panggung proposional; (b)Bagian-bagian panggung tersusun secara logis; (c)Panggung wayang menimbulkan pusat pandang yang indah; (d)Panggung wayang mudah dalam perawatan; (e)Panggung wayang mengutamakan keamanan dalam penggunaan.
4	Jika kesesuaian panggung wayang memuat 4 kriteria	
3	Jika kesesuaian panggung wayang memuat 3 kriteria	
2	Jika kesesuaian wayang memuat 2 kriteria panggung	
1	Jika kesesuaian panggung wayang memuat 1 kriteria	
5	Jika penampilan unsur tata letak panggung memuat 5 kriteria	(a)Tata letak background panggung sesuai alur cerita; (b)Keselarsan tata letak panggung media sesuai fungsinya; (c)Tata letak panggung mudah dalam perawatan; (d)Tata letak panggung sesuai dengan tujuan pembelajaran; (e)Tata letak panggung memiliki kesesuaian materi.
4	Jika penampilan unsur tata letak panggung memuat 4 kriteria	
3	Jika penampilan unsur tata letak panggung memuat 3 kriteria	
2	Jika penampilan unsur tata letak panggung 2 kriteria panggung	
1	Jika penampilan unsur tata letak panggung memuat 1 kriteria	
5	Jika font pada panggung wayang memuat 5 kriteria	(a)Ukuran huruf judul proposional sesuai dengan ukuran media; (b)Judul media terlihat dengan jelas;
4	Jika font pada panggung wayang	

	memuat 4 kriteria	(c)Kelengkapan kata untuk judul pada media; (d)kelengkapan kalimat untuk judul pada media; (e)kerapian huruf untuk judul pada media.
3	Jika font pada panggung wayang memuat 3 kriteria	
2	Jika font pada panggung wayang 2 kriteria panggung	
1	Jika font pada panggung wayang memuat 1 kriteria	
5	Jika warna panggung wayang memuat 5 kriteria	Warna primer aditif dan subtraktif (a)Merah; (b)Kuning; (c)Biru; (d)Hitam; (e)Hijau.
4	Jika warna panggung wayang memuat 4 kriteria	
3	Jika warna panggung wayang memuat 3 kriteria	
2	Jika warna panggung wayang 2 kriteria panggung	
1	Jika warna panggung wayang memuat 1 kriteria	



Lampiran 10 Lembar Angket Respon Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *SHADOW PUPPETS*

Nama : Di/AZ

Kelas : 2

Petunjuk pengisian :

1. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
2. Terdapat empat penilaian yang tersedia, yaitu :
SS : Sangat setuju = Skor 5
S : Setuju = Skor 4
KS : Kurang setuju = Skor 3
TS : Tidak setuju = Skor 2
STS : Sangat tidak setuju = Skor 1

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Tampilan bentuk media <i>shadow puppets</i> menarik.				✓	✓
2.	Media <i>shadow puppets</i> menimbulkan motivasi atau semangat belajar.					✓
3.	Cerita fabel mudah dipahami.				✓	
4.	Media <i>shadow puppets</i> membantu proses pembelajaran.					✓
5.	Proses pembelajaran menjadi menyenangkan.					✓

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN *SHADOW PUPPETS***

Nama : *Asila Beta Dary Suwardi*

Kelas : *2*

Petunjuk pengisian :

1. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
2. Terdapat empat penilaian yang tersedia, yaitu :
 - SS : Sangat setuju = Skor 5
 - S : Setuju = Skor 4
 - KS : Kurang setuju = Skor 3
 - TS : Tidak setuju = Skor 2
 - STS : Sangat tidak setuju = Skor 1

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Tampilan bentuk media <i>shadow puppets</i> menarik.					✓
2.	Media <i>shadow puppets</i> menimbulkan motivasi atau semangat belajar.					✓
3.	Cerita fabel mudah dipahami.				✓	
4.	Media <i>shadow puppets</i> membantu proses pembelajaran.					✓
5.	Proses pembelajaran menjadi menyenangkan.					✓

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN *SHADOW PUPPETS***

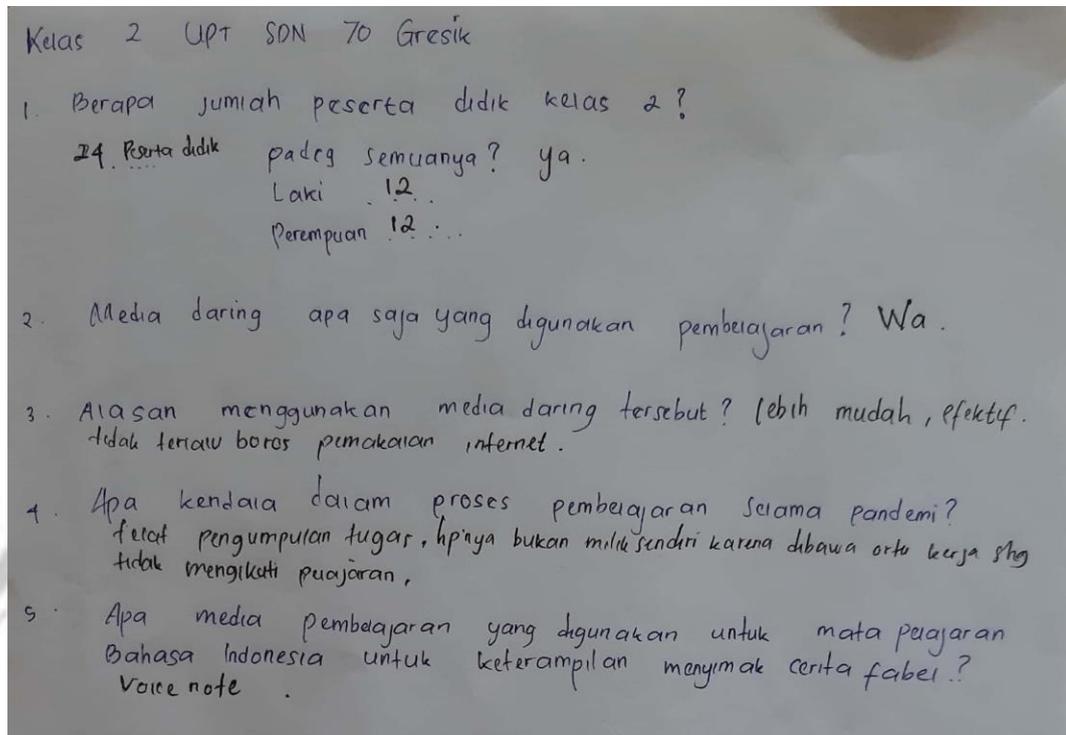
Nama : *AFIqatu RIFda ANNAQIYah (okkie)*
Kelas : *2*

Petunjuk pengisian :

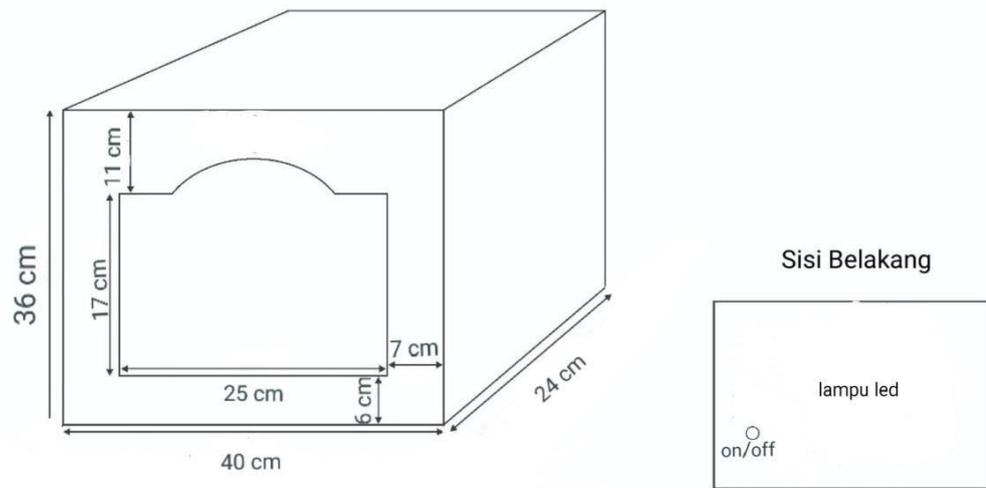
1. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
2. Terdapat empat penilaian yang tersedia, yaitu :
 - SS : Sangat setuju = Skor 5
 - S : Setuju = Skor 4
 - KS : Kurang setuju = Skor 3
 - TS : Tidak setuju = Skor 2
 - STS : Sangat tidak setuju = Skor 1

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Tampilan bentuk media <i>shadow puppets</i> menarik.					✓
2.	Media <i>shadow puppets</i> menimbulkan motivasi atau semangat belajar.					✓
3.	Cerita fabel mudah dipahami.				✓	
4.	Media <i>shadow puppets</i> membantu proses pembelajaran.					✓
5.	Proses pembelajaran menjadi menyenangkan.					✓

Lampiran 11 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas II



Lampiran 12 Desain Media *Shadow Puppets*



Bahan dan alat :

1. Papan triplek tebal 6 mm
2. Kayu reng
3. Kayu pigora
4. Kain putih
5. Paku
6. Busa gabus
7. Lem alteko
8. Cat warna abu-abu, coklat, kuning, merah, biru, hijau, dan hitam.\
9. Lampu led
10. Baterai
11. Box tempat baterai
12. Kuas cat 2 dim
13. Kuas lukis no. 12, 8, 4, 2
14. Tombol on/off
15. Gergaji tangan dan gergaji triplek
16. Penggaris
17. Pensil
18. Miniatur huruf

Lampiran 13 Foto Kegiatan

Wawancara dengan guru kelas II (Latifah Hanim, S.Pd.)



Bahan dan alat media *shadow puppets*



Proses pembuatan media *shadow puppets*



Media Shadow Puppets



Sisi depan

Sisi belakang



Sisi kanan

Sisi kiri



Sisi atas

Validasi pertama ahli materi
(Latifah Hanim, S.Pd.)



Validasi kedua ahli materi
(Juriyah, S.Pd)



Tahap uji coba lapangan

