

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Penelitian Pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk video animasi 2d pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas III SD, dengan materi “Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan”. Video pembelajaran yang dikembangkan melalui penelitian ini layak digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III di SD. Kelayakan produk video pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas III ini ditunjukkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan penilaian dari ahli materi terhadap produk video animasi 2d, diperoleh skor total 82 dan memperoleh kriteria *baik* menurut ahli materi 1 sedangkan menurut ahli materi 2 diperoleh skor 95 dan memperoleh kriteria *sangat baik*. Penilaian ahli media terhadap kualitas produk video animasi 2d diperoleh skor total 72 dan berkriteria *sangat baik*. Berdasarkan penilaian kualitas produk oleh guru kelas III SD diperoleh skor presentase 90% yang berkriteria *sangat baik*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi 2d layak digunakan untuk pembelajaran siswa kelas III SD.
2. Respon siswa terhadap penggunaan video animasi 2d pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas III SD sebesar 90% pada uji coba kelompok kecil dan 91.72% pada uji coba kelompok besar dan mendapat

kriteria *sangat baik*. Hal ini menunjukkan ketertarikan siswa menggunakan video animasi 2d sebagai alternatif lain dalam penyampaian materi pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi Tokoh-tokoh Cerita Anak. Hasil dari respon siswa tersebut menunjukkan bahwa video animasi 2d layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

3. Respon guru terhadap siswa dalam penggunaan video animasi 2d untuk siswa kelas III SD skor persentasenya 90% berkriteria *sangat baik*. Hasil observasi pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor presentase 80% berkriteria *baik*, sedangkan pada uji coba kelompok besar memperoleh skor presentase 80% dan berkriteria *baik*. Hasil dari respon guru, dan observasi tersebut menunjukkan bahwa video animasi 2d layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia.
4. Pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan $kkm \geq 71$ ketika uji coba kelompok kecil dari 8 siswa ada 5 siswa yang tuntas mencapai KKM dan persentase ketuntasan belajarnya 62,5% berkriteria *cukup*. Pada uji coba kelompok besar (pretest) dari 29 siswa ada 16 siswa yang tuntas mencapai KKM dan persentase ketuntasan belajar klasikalnya 55,17% berkriteria kurang. Pada uji coba kelompok besar (posttest) menggunakan video animasi 2d, dari 29 siswa yang mengikuti, 24 siswa tuntas dan 5 siswa belum tuntas sehingga ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 82,75% dengan skala nilai B (baik).

B. Saran

1. Kepada sekolah yang digunakan untuk penelitian sebaiknya sekolah juga menyediakan proyektor dan LCD untuk kelas bawah tidak hanya digunakan untuk kelas atas saja, agar ketika proses pembelajaran menggunakan LCD dengan waktu yang bersamaan, kelas bawah tetap dapat melakukan proses pembelajaran menggunakan LCD.
2. Kepada guru hendaknya dapat meningkatkan kompetensi dan daya kreativitasnya agar dapat memberikan media pembelajaran baru yang berbasis multimedia bagi siswa seperti contoh video animasi 2d ini.
3. Kepada para siswa hendaknya semakin meningkatkan prestasi belajarnya dan dapat belajar mengenai 4 aspek keterampilan, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dengan menggunakan video animasi 2d pada mata pelajaran bahasa Indonesia ini sehingga diharapkan kualitas pendidikan dapat meningkat.
4. Kepada masyarakat hendaknya memberi dukungan positif terhadap pembelajaran di sekolah dan memberikan dorongan pada anak-anaknya agar rajin belajar di sekolah maupun di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S Sadiman. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bambang Eka Purnama. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Chabib Syafrudin dan wahyu pujiyono. 2013. "Pembuatan Film Animasi Pendek "Dahsyatnya Sedekah" Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2d Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic".(<http://journal.uad.ac.id>, di unduh 21 februari 2016)
- Eko Putro Widoyoko. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ginko Manga Team. 2010. *Mudah dan Cepat Belajar Menggambar Manga*. Jakarta: Trans Media Pustaka.
- Hujair AH Sanaky. 2011. *Media pembelajaran, Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Hujair AH Sanaky. 2013. *Media pembelajaran Interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Isma Trisna Santi dan Bambang Eka Purnama. 2014. "Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan". (<http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/viewFile/1045/1033>, di unduh 21 februari 2016)
- Madcoms. 2013. *Mahir Dalam 7 Hari: Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: ANDI.
- Masnur Muslich. 2013. *Bahasa Indonesia Pada Era Globalisasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mohamad Surya. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.

- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nunuk Suryani dan Leo Agung S. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: Ombak.
- Pandapotan Sianipar. 2006. *Cara Mudah Menguasai Video Editing dengan Adobe Premier Pro*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Puji Santosa, Sutejo, Edi Sugito, Zuleha, dkk. 2010. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rayandra Ayhar. 2013. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Robert E. Slavin, Nancy A. Madden, Bette Chambers, Barbara Haxby. 2014. *Membaca Membuka Pintu Dunia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rostina Sundaya. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sobry Sutikno. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica
- Sri Anitah. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto. M dan Aryanto Yuniawan. 2006. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: ANDI.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Untung Rahardja, Syela Ferdiani, Dewi Immaniar D. 2012. *Membuat Movie Sffect Holywood dengan Teknologi CGI*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Yudhi Munadi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Zulela. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1


UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. PGRI 1 Sonosewu No. 117 KotakPos 1123 Yogyakarta-55182 Telp. (0274) 376808, 373198, 373038 Fax. (0274) 376808
<http://www.upy.ac.id>

Nomor: A.1345/ FKIP-UPY/ R/V/ 2016
 Hal : **Ijin Penelitian**

Kepada Yth.
 Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Sleman

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta, memohonkan ijin penelitian kepada :

Nama Mahasiswa	: ANISA WINDARI SEPTIANI PUTRI
Nomer Mahasiswa	: 12144600113
Semester / Prodi	: VIII/PGSD
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat	: Gabugan, Donokerto, Turi, Sleman, Yogyakarta
Judul penelitian	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 2D BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6 PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD
Waktu Penelitian	: Mei-Juni 2016
Tempat Penelitian	: SD Negeri Pendowoharjo

Atas Perhatian dan terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 3 Mei 2016


 Dra. Hj. Nur Wanyumiani, M.A.
 NIP. 195703101985032001

Tembusan Kepada Yth :

1. Kepala BAPPEDA Kabupaten Sleman
2. Kepala SD Negeri Pendowoharjo

Lampiran 2



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
 Telepon (0274) 808800, Faksimile (0274) 808800
 Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN
 Nomor : 070 / Bappeda / 2529 / 2016

TENTANG
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
 Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
 Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
 Nomor : 070/Kesbang/2420/2016
 Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 13 Juni 2016

MENGIZINKAN :

Kepada :
 Nama : ANISA WINDARI SEPTIANI PUTRI
 No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 12144600113
 Program/Tingkat : S1
 Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas PGRI Yogyakarta
 Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. PGRI Sonosewu Yogyakarta
 Alamat Rumah : Gabungan Donokerto Turi Sleman
 No. Telp / HP : 081548272171
 Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 2D BERBASIS
 MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA MATA
 PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD**

Lokasi : SD N Pendowoharjo Sleman
 Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 13 Juni 2016 s/d 12 September 2016

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.
 Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman
 Pada Tanggal : 13 Juni 2016
 a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris
 a.b.
 Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan


 ERNY MARYATUN, S.IP., MT
 Pembina, IV/a
 NIP. 19720411 199603 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Sleman
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Sleman
6. Kepala SD N Pendowoharjo Sleman
7. Dekan FKIP UPY
8. Yang Bersangkutan

Lampiran 3



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
SD NEGERI PENDOWOHARJO
Alamat : Kleben, Pandowoharjo, Sleman, Sleman, Yogyakarta 55512 Telp. (0274) 867478

SURAT KETERANGAN
No : 44/S.Ket/Ph/VII/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini :

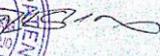
Nama : Sugiyanto, S.Pd.SD
NIP : 19580716 197912 1 008
Pangkat/Gol : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Pendowoharjo

Menerangkan bahwa :

Nama : Anisa Windari Septiani Putri
NIM : 12144600113
Jurusan : PGSD
Fakultas : Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan UPY

Bahwa mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 2D BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD di SD Negeri Pendowoharjo Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 19 Juli 2016
Kepala Sekolah

Sugiyanto, S.Pd.SD
NIP.19580716 197912 1 008



Lampiran 4

LEMBAR VALIDITAS PEDOMAN WAWANCARA

Satuan Pendidikan : SD NEGERI PENDOWOHARJO
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/semester : III/1

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberi penilaian pada penyajian dan kelengkapan materi yang ada dalam media pembelajaran dengan memberi *checklist* (√) pada kolom yang tersedia.
2. Komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.
3. Kriteria skor validasi adalah sebagai berikut:
 - 1 : Tidak baik (jika aspek dalam produk sangat kurang baik dan harus diganti)
 - 2 : Cukup baik (jika aspek dalam produk kurang baik dan harus diganti)
 - 3 : Baik (jika aspek dalam produk sudah cukup baik, tetapi perlu banyak revisi)
 - 4 : Sangat baik (jika aspek dalam produk sudah baik, tetapi perlu sedikit revisi)

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
I	Format				
	1. Sistem penomoran jelas				✓
	2. Jenis dan ukuran huruf sesuai				✓
II	Bahasa				
	1. Kebenaran tata bahasa				✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat				✓
III	Isi				
	1. Kebenaran materi/isi				✓
	2. Kelayakan sebagai instrumen				✓
Jumlah Skor					36

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Jumlah skor total		100			

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

Keterangan:

Kriteria	Nilai
Sangat baik	76 % - 100 %
baik	51 % - 75 %
Cukup baik	26 % - 50 %
Tidak baik	0 - 25 %

B. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

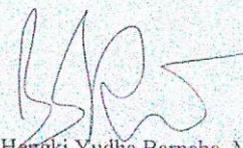
C. Kesimpulan

Setelah mengisi tabel penilaian, dimohon bapak/ibu melingkari angka dibawah ini sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

1. Tidak baik dan harus diganti
2. Cukup baik/tidak dapat digunakan untuk penelitian
3. baik/dapat digunakan untuk penelitian dengan banyak revisi
- ④ Sangat baik/dapat digunakan untuk penelitian dengan sedikit revisi

Yogyakarta, 4 Mei 2016

Validator



Hengki Yudha Barnaba, M. Pd

NIS. 19881018 201508 2 003

Lampiran 5

LEMBAR VALIDITAS RESPON SISWA

Satuan Pendidikan : SD NEGERI PENDOWOHARJO
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/semester : III/1

A. Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberi penilaian pada penyajian dan kelengkapan materi yang ada dalam media pembelajaran dengan memberi *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.
3. Kriteria skor validasi adalah sebagai berikut:
 - 1 : Tidak baik (jika aspek dalam produk sangat kurang baik dan harus diganti)
 - 2 : Cukup baik (jika aspek dalam produk kurang baik dan harus diganti)
 - 3 : Baik (jika aspek dalam produk sudah cukup baik, tetapi perlu banyak revisi)
 - 4 : Sangat baik (jika aspek dalam produk sudah baik, tetapi perlu sedikit revisi)

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
I	Format				
	1. Sistem penomoran jelas				✓
	2. Jenis dan ukuran huruf sesuai				✓
II	Bahasa				
	1. Kebenaran tata bahasa				✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat				✓
III	Isi				
	1. Kebenaran materi/isi				✓
	2. Kelayakan sebagai instrumen				✓
Jumlah Skor					36
Jumlah skor total		100			

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

Keterangan:

Kriteria	Nilai
Sangat baik	76 % - 100 %
Baik	51 % - 75 %
Cukup baik	26 % - 50 %
Tidak baik	0 - 25 %

B. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Setelah mengisi tabel penilaian, dimohon bapak/ibu melingkari angka dibawah ini sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

1. Tidak baik dan harus diganti
2. Cukup baik/tidak dapat digunakan untuk penelitian
3. Baik /dapat digunakan untuk penelitian dengan banyak revisi
- ④ 4. Sangat baik/dapat digunakan untuk penelitian dengan sedikit revisi

Yogyakarta, 4 Mei 2016

Validator



Hengki Yudha Barnaba, M. Pd.

NIS. 19881018 201508 2 003

Lampiran 6

LEMBAR VALIDITAS RESPON GURU

Satuan Pendidikan : SD NEGERI PENDOWOHARJO
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/semester : III/1

A. Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberi penilaian pada penyajian dan kelengkapan materi yang ada dalam media pembelajaran dengan memberi *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.
3. Kriteria skor validasi adalah sebagai berikut:
 - 1 : Tidak baik (jika aspek dalam produk sangat kurang baik dan harus diganti)
 - 2 : Cukup baik (jika aspek dalam produk kurang baik dan harus diganti)
 - 3 : Baik (jika aspek dalam produk sudah cukup baik, tetapi perlu banyak revisi)
 - 4 : Sangat baik (jika aspek dalam produk sudah baik, tetapi perlu sedikit revisi)

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
I	Format				
	1. Sistem penomoran jelas				✓
	2. Jenis dan ukuran huruf sesuai				✓
II	Bahasa				
	1. Kebenaran tata bahasa				✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat				✓
III	Isi				
	1. Kebenaran materi/isi				✓
	2. Kelayakan sebagai instrumen				✓
Jumlah Skor					36
Jumlah skor total		100			

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

Keterangan:

Kriteria	Nilai
Sangat baik	76 % - 100 %
Baik	51 % - 75 %
Cukup baik	26 % - 50 %
Tidak baik	0 - 25 %

B. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

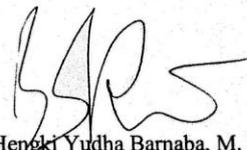
C. Kesimpulan

Setelah mengisi tabel penilaian, dimohon bapak/ibu melingkari angka dibawah ini sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

1. Tidak baik dan harus diganti
2. Cukup baik/tidak dapat digunakan untuk penelitian
3. Baik /dapat digunakan untuk penelitian dengan banyak revisi
- ④ 4. Sangat baik/dapat digunakan untuk penelitian dengan sedikit revisi

Yogyakarta, 4 Mei 2016

Validator



Hengki Yudha Barnaba, M. Pd.

NIS. 19881018 201508 2 003

Lampiran 7

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI

Satuan Pendidikan : SD NEGERI PENDOWOHARJO
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/semester : III/1

A. Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Tbu berkenan memberi penilaian pada penyajian dan kelengkapan materi yang ada dalam media pembelajaran dengan memberi *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.
3. Kriteria skor validasi adalah sebagai berikut:
 - 1 :Tidak baik (jika aspek dalam produk sangat kurang baik dan harus diganti)
 - 2 :Cukup baik (jika aspek dalam produk kurang baik dan harus diganti)
 - 3 : Baik (jika aspek dalam produk sudah cukup baik, tetapi perlu banyak revisi)
 - 4 :Sangat baik (jika aspek dalam produk sudah baik, tetapi perlu sedikit revisi)

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
I	Format				✓
	1. Sistem penomoran jelas				✓
	2. Jenis dan ukuran huruf sesuai				✓
II	Bahasa				✓
	1. Kebenaran tata bahasa				✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat				✓
III	Isi				✓
	1. Kebenaran materi/isi				✓
	2. Kelayakan sebagai instrumen				36
Jumlah Skor					36

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Jumlah skor total		100			

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

Keterangan:

Kriteria	Nilai
Sangat baik	76 % - 100 %
baik	51 % - 75 %
Cukup baik	26 % - 50 %
Tidak baik	0 - 25 %

B. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

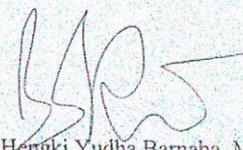
C. Kesimpulan

Setelah mengisi tabel penilaian, dimohon bapak/ibu melingkari angka dibawah ini sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

1. Tidak baik dan harus diganti
2. Cukup baik/tidak dapat digunakan untuk penelitian
3. baik/dapat digunakan untuk penelitian dengan banyak revisi
- ④ Sangat baik/dapat digunakan untuk penelitian dengan sedikit revisi

Yogyakarta, 4 Mei 2016

Validator



Hengki Yudha Barnaba, M. Pd

NIS. 19881018 201508 2 003

Lampiran 8

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Satuan Pendidikan : SD NEGERI PENDOWOHARJO

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/semester : III/1

A. Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberi penilaian pada penyajian dan kelengkapan materi yang ada dalam media pembelajaran dengan memberi *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.
3. Kriteria skor validasi adalah sebagai berikut:
 - 1 :Tidak baik (jika aspek dalam produk sangat kurang baik dan harus diganti)
 - 2 :Cukup baik (jika aspek dalam produk kurang baik dan harus diganti)
 - 3 : Baik (jika aspek dalam produk sudah cukup baik, tetapi perlu banyak revisi)
 - 4 :Sangat baik (jika aspek dalam produk sudah baik, tetapi perlu sedikit revisi)

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
I	Format				
	1. Sistem penomoran jelas				✓
	2. Jenis dan ukuran huruf sesuai				✓
II	Bahasa				
	1. Kebenaran tata bahasa				✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat				✓
III	Isi				
	1. Kebenaran materi/isi				✓
	2. Kelayakan sebagai instrumen				✓
Jumlah Skor					36

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
	Jumlah skor total	100			

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

Keterangan:

Kriteria	Nilai
Sangat baik	76 % - 100 %
Baik	51 % - 75 %
Cukup baik	26 % - 50 %
Tidak baik	0 - 25 %

B. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

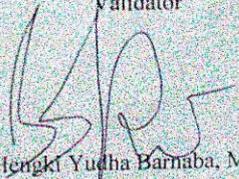
C. Kesimpulan

Setelah mengisi tabel penilaian, dimohon bapak/ibu melingkari angka dibawah ini sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

1. Tidak baik dan harus diganti
2. Cukup baik/tidak dapat digunakan untuk penelitian
3. Baik /dapat digunakan untuk penelitian dengan banyak revisi
- ④ Sangat baik /dapat digunakan untuk penelitian dengan sedikit revisi

Yogyakarta, 4 Mei 2016

Validator



Hengki Yudha Barnaba, M. Pd

NIS. 19881018 201508 2 003

Lampiran 9

LEMBAR VALIDITAS AHLI MEDIA

Satuan Pendidikan : SD NEGERI PENDOWOHARJO
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/semester : III/1

A. Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberi penilaian pada penyajian dan kelengkapan materi yang ada dalam media pembelajaran dengan memberi *checklist* (√) pada kolom yang tersedia.
2. Komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.
3. Kriteria skor validasi adalah sebagai berikut:
 - 1 : Tidak baik (jika aspek dalam produk sangat kurang baik dan harus diganti)
 - 2 : Cukup baik (jika aspek dalam produk kurang baik dan harus diganti)
 - 3 : Baik (jika aspek dalam produk sudah cukup baik, tetapi perlu banyak revisi)
 - 4 : Sangat baik (jika aspek dalam produk sudah baik, tetapi perlu sedikit revisi)

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
I	Format				
	1. Sistem penomoran jelas				✓
	2. Jenis dan ukuran huruf sesuai				✓
II	Bahasa				
	1. Kebenaran tata bahasa				✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat				✓
III	Isi				
	1. Kebenaran materi/isi				✓
	2. Kelayakan sebagai instrumen				✓
	Jumlah Skor				36
	Jumlah skor total				100

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

Keterangan:

Kriteria	Nilai
Sangat baik	76 % - 100 %
Baik	51 % - 75 %
Cukup baik	26 % - 50 %
Tidak baik	0 - 25 %

B. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

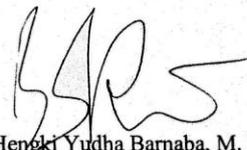
C. Kesimpulan

Setelah mengisi tabel penilaian, dimohon bapak/ibu melingkari angka dibawah ini sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

1. Tidak baik dan harus diganti
2. Cukup baik/tidak dapat digunakan untuk penelitian
3. Baik /dapat digunakan untuk penelitian dengan banyak revisi
- ④ 4. Sangat baik/dapat digunakan untuk penelitian dengan sedikit revisi

Yogyakarta, 4 Mei 2016

Validator



Hengki Yudha Barnaba, M. Pd.

NIS. 19881018 201508 2 003

Lampiran 10

LEMBAR VALIDITAS KUALITAS PRODUK

Satuan Pendidikan : SD NEGERI PENDOWOHARJO
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/semester : III/1

A. Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberi penilaian pada penyajian dan kelengkapan materi yang ada dalam media pembelajaran dengan memberi *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.
3. Kriteria skor validasi adalah sebagai berikut:
 - 1 : Tidak baik (jika aspek dalam produk sangat kurang baik dan harus diganti)
 - 2 : Cukup baik (jika aspek dalam produk kurang baik dan harus diganti)
 - 3 : Baik (jika aspek dalam produk sudah cukup baik, tetapi perlu banyak revisi)
 - 4 : Sangat baik (jika aspek dalam produk sudah baik, tetapi perlu sedikit revisi)

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
I	Format				
	1. Sistem penomoran jelas				✓
	2. Jenis dan ukuran huruf sesuai				✓
II	Bahasa				
	1. Kebenaran tata bahasa				✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat				✓
III	Isi				
	1. Kebenaran materi/isi				✓
	2. Kelayakan sebagai instrumen				✓
Jumlah Skor					36
Jumlah skor total					100

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

Keterangan:

Kriteria	Nilai
Sangat baik	76 % - 100 %
Baik	51 % - 75 %
Cukup baik	26 % - 50 %
Tidak baik	0 - 25 %

B. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

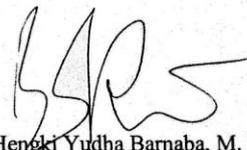
C. Kesimpulan

Setelah mengisi tabel penilaian, dimohon bapak/ibu melingkari angka dibawah ini sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

1. Tidak baik dan harus diganti
2. Cukup baik/tidak dapat digunakan untuk penelitian
3. Baik /dapat digunakan untuk penelitian dengan banyak revisi
- ④ 4. Sangat baik/dapat digunakan untuk penelitian dengan sedikit revisi

Yogyakarta, 4 Mei 2016

Validator



Hengki Yudha Barnaba, M. Pd.

NIS. 19881018 201508 2 003

Lampiran 11

LEMBAR VALIDASI SOAL TES

Satuan Pendidikan : SD NEGERI PENDOWOHARJO

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/semester : III/1

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberi penilaian pada penyajian dan kelengkapan materi yang ada dalam media pembelajaran dengan memberi *checklist* (√) pada kolom yang tersedia.
2. Komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.
3. Kriteria skor validasi adalah sebagai berikut:
 - 1 :Tidak baik (jika aspek dalam produk sangat kurang baik dan harus diganti)
 - 2 :Cukup baik (jika aspek dalam produk kurang baik dan harus diganti)
 - 3 : Baik (jika aspek dalam produk sudah cukup baik, tetapi perlu banyak revisi)
 - 4 :Sangat baik (jika aspek dalam produk sudah baik, tetapi perlu sedikit revisi)

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian dengan SK dan SD				✓
2	Kesesuaian dengan indikator yang akan diukur				✓
3	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				✓
4	Kesesuaian kegiatan pembelajaran				✓
6	Kesesuaian materi pembelajaran				✓
7	Kejelasan makna soal			✓	
8	Keterbacaan				✓
9	Petunjuk mengerjakan soal jelas				✓
10	Penggunaan font (jenis dan ukuran)				✓
Jumlah skor				3	36

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
	Jumlah skor total				

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

$$\frac{39}{40} \times 100 \% = 97,5$$

Keterangan:

Kriteria	Nilai
Sangat baik	76 % - 100 %
Baik	51 % - 75 %
Cukup baik	26 % - 50 %
Tidak baik	0 - 25 %

B. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

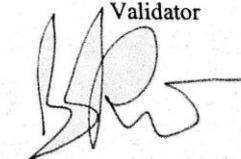
C. Kesimpulan

Setelah mengisi tabel penilaian, dimohon bapak/ibu melingkari angka dibawah ini sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

1. Tidak baik dan harus diganti
2. Cukup baik/tidak dapat digunakan untuk penelitian
3. Baik /dapat digunakan untuk penelitian dengan banyak revisi
- ④ Sangat baik/dapat digunakan untuk penelitian dengan sedikit revisi

Yogyakarta, 4 Mei 2016

Validator



Hengki Yudha Barnaba, M. Pd.

NIS. 19881018 201508 2 003

Lampiran 12

PERTANYAAN WAWANCARA ANALISIS PEMBELAJARAN

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1	Apakah dalam proses pembelajaran sudah memanfaatkan media secara maksimal?	Sudah memanfaatkan media, tetapi belum maksimal. Masih menggunakan media visual.
2	Apakah SD memiliki perangkat Komputer atau LCD?	Memiliki 20 komputer, dan 1 LCD.
3	Jika memiliki, apakah LCD sering digunakan untuk proses pembelajaran di kelas?	Tidak, biasanya pembelajaran menggunakan LCD hanya pada kelas atas, itu pun tidak sering.
4	Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?	Minat siswa masih kurang, karena siswa cenderung bosan dengan bacaan yang terlalu banyak.
5	Bagaimana pemahaman siswa mengenai materi tokoh-tokoh cerita anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia?	Masih banyak siswa yang belum memahami, karena sulit membedakan karakter tokoh dalam cerita.
6	Apakah dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pernah menggunakan video animasi 2D?	Belum pernah, tetapi pernah melihat film kartun untuk hiburan, itu pun tidak secara klasikal.
7	Apakah video animasi 2D itu perlu diterapkan di sekolah untuk media pembelajaran?	Sangat perlu, karena anak-anak sangat antusias dengan kartun.
8	Apakah video animasi 2D tersebut bisa meningkatkan kompetensi siswa dalam proses pembelajaran?	Bisa, karena didalam video mengandung pesan moral, dan 4 aspek keterampilan.
9	Seberapa jauh video animasi 2D tersebut dapat menarik minat siswa dalam belajar bahasa Indonesia?	Lumayan Tinggi.
10	Berapa nilai KKM Bahasa Indonesia ?	≤ 71

Lampiran 13

**LEMBAR PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI
PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2D BAHASA INDONESIA
UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Judul program : Pengembangan Video Animasi 2D Bahasa Indonesia
Materi : Tokoh-tokoh Cerita Anak
Sasaran program : Siswa kelas III SD
Peneliti : Anisa Windari SP
Ahli Materi : Deri Anggraini, M.Pd

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini untuk mengukur kualitas produk video animasi 2d yang akan dikembangkan dari aspek isi dan pembelajaran.

B. Petunjuk

Objek penilaian adalah materi dalam produk video animasi 2d yang akan dikembangkan. Bapak atau Ibu dimohon memberi penilaian dengan memberi *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia.

Kriteria skor penilaian adalah sebagai berikut:

- A : **Sangat Baik**; aspek dalam produk sangat baik dan tidak memerlukan revisi
- B : **Baik**; jika aspek dalam produk sudah cukup baik, tetapi perlu sedikit revisi
- C : **Cukup**; jika aspek dalam produk sudah cukup baik, tetapi perlu banyak revisi
- D : **Kurang**; jika aspek dalam produk kurang baik dan harus diganti
- E : **Sangat Kurang**; jika aspek dalam produk sangat kurang baik dan harus diganti

C. Penilaian

1. Aspek Isi

No	Aspek penilaian	Skor					Komentar/ saran
		A	B	C	D	E	
1	Kesesuaian isi atau materi atau standar kompetensi dengan kurikulum yang berlaku		✓				
2	Penyajian materi berurutan		✓				
3	Kesesuaian alokasi waktu		✓				
4	Kesesuaian isi materi yang ditanyakan dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkat kelas		✓				
5	Keruntutan dan kesistematiskan susunan materi		✓				
6	Isi materi yang terdapat dalam media ini sudah tepat dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran		✓				
7	Kemudahan dalam memahami materi		✓				
8	Kedalaman isi materi		✓				
9	Kesesuaian soal evaluasi dengan standar kompetensi		✓				
10	Penyajian materi pelajaran menumbuhkan motivasi belajar		✓				
JUMLAH			40				

2. Aspek Pembelajaran

No	Aspek penilaian	Skor					Komentar/ saran
		A	B	C	D	E	
1	Kesesuaian pemilihan media dengan karakteristik siswa		✓				
2	Kesesuaian pemilihan media dengan kemampuan guru		✓				
3	Kesesuaian pemilihan media dengan kondisi fasilitas sekolah		✓				
4	Sajian pembuka media video Animasi 2D		✓				
5	Kejelasan alur cerita dalam media		✓				
6	Pewarnaan dalam gambar	✓					
7	Kemudahan penggunaan video pembelajaran		✓				
8	Kesesuaian sajian gambar dan video dengan materi		✓				
9	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi		✓				
10	Kebermanfaatan pembelajaran video animasi 2d sebagai media pembelajaran bahasa indonesia	✓					
JUMLAH		10	32				

D. Komentar atau Saran Penilai

1. Aspek Isi

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

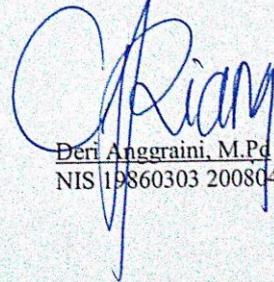
2. Aspek Pembelajaran

- Tingkatkan kualitas sumber media pembelajaran yang dikembangkan!

.....
.....
.....

Yogyakarta, 1 Juni 2016

Penilai



Deri Anggraini, M.Pd
NIS 19860303 200804 2002

Lampiran 14

**LEMBAR PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI
PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2D BAHASA INDONESIA
UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Judul program	: Pengembangan Video Animasi 2D Bahasa Indonesia
Materi	: Tokoh-tokoh Cerita Anak
Sasaran program	: Siswa kelas III SD
Peneliti	: Anisa Windari SP
Ahli Materi	: <u>Rini Widiastuti, A.Md</u>

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini untuk mengukur kualitas produk video animasi 2d yang akan dikembangkan dari aspek isi dan pembelajaran.

B. Petunjuk

Objek penilaian adalah materi dalam produk video animasi 2d yang akan dikembangkan. Bapak atau Ibu dimohon memberi penilaian dengan memberi *checklist* (√) pada kolom yang tersedia.

Kriteria skor penilaian adalah sebagai berikut:

- A : **Sangat Baik**; aspek dalam produk sangat baik dan tidak memerlukan revisi
- B : **Baik**; jika aspek dalam produk sudah cukup baik, tetapi perlu sedikit revisi
- C : **Cukup**; jika aspek dalam produk sudah cukup baik, tetapi perlu banyak revisi
- D : **Kurang**; jika aspek dalam produk kurang baik dan harus diganti
- E : **Sangat Kurang**; jika aspek dalam produk sangat kurang baik dan harus diganti

C. Penilaian

1. Aspek Isi

No	Aspek penilaian	Skor					Komentar/ saran
		A	B	C	D	E	
1	Kesesuaian isi atau materi atau standar kompetensi dengan kurikulum yang berlaku		✓				
2	Penyajian materi berurutan	✓					
3	Kesesuaian alokasi waktu	✓					
4	Kesesuaian isi materi yang ditanyakan dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkat kelas	✓					
5	Keruntutan dan kesistematian susunan materi		✓				
6	Isi materi yang terdapat dalam media ini sudah tepat dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran	✓					
7	Kemudahan dalam memahami materi	✓					
8	Kedalaman isi materi		✓				
9	Kesesuaian soal evaluasi dengan standar kompetensi	✓					
10	Penyajian materi pelajaran menumbuhkan motivasi belajar	✓					
JUMLAH		35	12				

2. Aspek Pembelajaran

No	Aspek penilaian	Skor					Komentar/ saran
		A	B	C	D	E	
1	Kesesuaian pemilihan media dengan karakteristik siswa	✓					
2	Kesesuaian pemilihan media dengan kemampuan guru	✓					
3	Kesesuaian pemilihan media dengan kondisi fasilitas sekolah		✓				
4	Sajian pembuka media video Animasi 2D	✓					
5	Kejelasan alur cerita dalam media	✓					
6	Pewarnaan dalam gambar	✓					
7	Kemudahan penggunaan video pembelajaran	✓					
8	Kesesuaian sajian gambar dan video dengan materi	✓					
9	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi		✓				
10	Kebermanfaatan pembelajaran video animasi 2d sebagai media pembelajaran bahasa indonesia	✓					
JUMLAH		40	8				

D. Komentar atau Saran Penilai**1. Aspek Isi**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Aspek Pembelajaran

Tingkatkan kualitas gambar dan
suara media pembelajaran yang
dibayangkan

.....

.....

Yogyakarta, 2 Juni 2016

Penilai



A. Rini Widiastuti, A.Md
NIP 1967042 9201406 2 001

Lampiran 15

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2D BAHASA INDONESIA
UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Judul program : Pengembangan Video Animasi 2D Bahasa Indonesia
Materi : Tokoh-tokoh Cerita Anak
Sasaran program : Siswa kelas III SD
Peneliti : Anisa Windari SP
Ahli Media :

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini untuk mengukur kualitas produk video animasi 2d yang akan dikembangkan.

B. Petunjuk

Objek penilaian adalah produk video animasi 2d yang akan dikembangkan. Bapak atau Ibu dimohon memberi penilaian dengan memberi *checklist* (√) pada kolom yang tersedia.

Kriteria skor penilaian adalah sebagai berikut:

- A : **Sangat Baik**; jika aspek dalam produk sangat baik dan tidak memerlukan revisi
- B : **Baik**; jika aspek dalam produk sudah cukup baik, tetapi perlu sedikit revisi
- C : **Cukup**; jika aspek dalam produk sudah cukup baik, tetapi perlu banyak revisi
- D : **Kurang**; jika aspek dalam produk kurang baik dan harus diganti
- E : **Sangat Kurang**; jika aspek dalam produk sangat kurang baik dan harus diganti

C. Penilaian

1. Aspek Desain Aplikasi dan Komunikasi Visual

No	Aspek penilaian	Skor					Komentar/ saran
		A	B	C	D	E	
1	Ketepatan tampilan judul video animasi 2d		✓				
2	Sajian opening/pembukaan media video animasi 2d		✓				
3	Kejelasan sajian alur cerita		✓				
4	Ketepatan pemilihan gambar sesuai karakteristik anak	✓					
5	Ketepatan penggunaan musik Pengiring	✓					
6	Ketepatan dalam berbahasa di dalam percakapan		✓				
7	Kesesuaian penggunaan atau pilihan warna pada gambar		✓				
8	Kerapian gambar dalam video		✓				
9	Ketepatan background		✓				
10	Kesesuaian sajian gambar dan video		✓				
11	Pilihan pembuatan cerita anak		✓				
12	Kesesuaian alur cerita anak pada video		✓				
13	Keruntutan dan alur logika pembelajaran		✓				
14	Pemahaman dalam penyampaian materi		✓				
15	Tampilan keseluruhan video animasi 2d		✓				
JUMLAH		10	52				

Skor Total

$$10 + 52 = 72$$

D. Komentar atau Saran Penilai

.....
.....
.....
.....
.....

Yogyakarta, 2 Juni 2016

Penilai


.....
Riniyah R

**LEMBAR PENILAIAN KUALITAS PRODUK
PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2D BAHASA INDONESIA
UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Judul program : Pengembangan Video Animasi 2D Bahasa Indonesia
 Materi : Tokoh-tokoh Cerita Anak
 Sasaran program : Siswa kelas III SD
 Peneliti : Anisa Windari SP
 Penilai : A. Rini Widiastuti, A.Md.

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini untuk mengukur kualitas produk video animasi 2d yang akan dikembangkan dari aspek isi dan pembelajaran.

B. Petunjuk

Objek penilaian adalah materi dalam produk video animasi 2d yang akan dikembangkan. Bapak atau Ibu dimohon memberi penilaian dengan memberi *checklist* (✓) pada kolom ya atau tidak yang tersedia.

C. Penilaian

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Komentar/ saran
1	Isi, materi dan standar kompetensi sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku	✓		
2	Penyajian materi sudah berurutan	✓		
3	Alokasi waktu sudah tepat	✓		
4	Isi materi dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkat kelas sudah sesuai	✓		

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Komentar/ saran
5	Susunan materi sudah runtut dan sistematis	✓		
6	Isi materi yang terdapat dalam media video animasi 2d ini sudah tepat dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran	✓		
7	Media memudahkan dalam memahami materi	✓		
8	Isi materi dalam media video animasi 2d sudah terukur kedalamannya		✓	
9	Soal evaluasi sudah sesuai dengan standar kompetensi	✓		
10	Materi pelajaran pada media video animasi 2d sudah dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa	✓		
11	Pemilihan media video animasi 2d sudah sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
12	Pemilihan media video animasi 2d sudah sesuai dengan kemampuan guru		✓	
13	Pemilihan media video animasi 2d sudah sesuai dengan kondisi fasilitas sekolah	✓		
14	Sajian pembuka media video animasi 2d sudah menarik	✓		
15	Alur cerita dalam media video animasi 2d sudah sesuai	✓		

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Komentar/saran
16	Pewarnaan gambar dalam video animasi 2d sudah menarik	✓		
17	Media video animasi 2d dapat dengan mudah digunakan		✓	
18	Sajian gambar dan video pada media video animasi 2d dengan sudah sesuai dengan materi	✓		
19	Soal evaluasi sudah sesuai dengan materi	✓		
20	Media video animasi 2d sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa indonesia	✓		
21	Tampilan judul pada media video animasi 2d sudah tepat	✓		
22	Sajian opening/pembukaan pada media video animasi 2d sudah menarik	✓		
23	Sajian alur cerita pada media video animasi 2d sudah jelas	✓		
24	Pemilihan gambar pada media video animasi 2d sudah tepat sesuai karakteristik siswa	✓		
25	Penggunaan musik pengiring pada media video animasi 2d sudah tepat	✓		

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Komentar/ saran
26	Penggunaan percakapan bahasa Indonesia pada media video animasi 2d sudah tepat	✓		
27	Pemilihan warna pada media video animasi 2d sudah sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
28	Layout gambar pada media video animasi 2d sudah rapi	✓		
29	Pemilihan <i>background</i> pada media video animasi 2d sudah tepat	✓		
30	Sajian gambar dan video pada media video animasi 2d sudah sesuai	✓		

D. Komentar atau Saran Penilai

Media pembelajaran sebaiknya dibuat lebih menarik lagi terutama dalam pewarnaan dan pembukaan.

Yogyakarta, 2 Juni 2016

Penilai


F. Rini W.

KISI-KISI SOAL EVALUASI

Kelas/Semester : III / 1

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Standar Kompetensi : 1. Memahami Penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan

Kompetensi Dasar : 1.2 Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan

Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor soal
Mempelajari materi mengenai tokoh-tokoh cerita, mengomentari tokoh-tokoh dalam cerita menyimpulkan cerita yang diceritakan, hasil yang diceritakan, menyusun kata sesuai dengan kalimat yang benar, dan penulisan huruf kapital dan tanda baca titik.	<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan judul cerita anak yang sudah disajikan - Menyebutkan jenis cerita anak - Menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita anak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pilihan ganda • Pilihan ganda • Pilihan ganda 	<p>1</p> <p>2</p> <p>3,4,5, 6,7,8, 9,10</p>

Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor soal
	<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan peran tokoh-tokoh dalam cerita anak yang sudah disampaikan. - Menyebutkan karakteristik watak tokoh dalam cerita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pilihan ganda • Pilihan ganda 	<p>11,12,13,14,15</p> <p>16,17,18,19,20</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun kata menjadi sebuah kalimat - Membenarkan penulisan huruf kapital dan tanda titik 	<ul style="list-style-type: none"> • Pilihan ganda • Pilihan ganda 	<p>21,22,23,24,26</p> <p>27,28,29,30</p>

Lampiran 19

SOAL EVALUASI

Nama :

No :

Kelas :

Jawablah soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban a, b, c, atau d yang paling tepat!

Evaluasi

1. Judul cerita yang ada di video adalah...

a. Sup Rasa Sirup	c. Kelinci Mencuri Timun
b. Si Apel yang Nakal	d. Si Jeruk yang Sombong
2. Dalam video yang sudah dilihat termasuk jenis cerita ...

a. Fabel	c. Cerita anak
b. Dongeng	d. Drama
3. Siapa saja nama tokoh dalam cerita si jeruk yang sombong ...

a. Tita, Udin, Riko	c. Dodi, Kakek, Rita
b. Udin, Kiko, Tina	d. Lani, Rita, Dito
4. Bagaimana karakter Dodi dalam cerita si jeruk yang sombong ...

a. Sombong	c. Lemah Lembut
b. Baik Hati	d. Pemaaf
5. Nama tokoh jeruk yang sombong adalah ...

a. Riko	c. Udin
b. Lani	d. Tina
6. Siapa yang bercerita tentang si jeruk yang sombong ...

a. Dodi	c. Kakek
b. Lani	d. Tina

7. Apa yang terjadi pada udin si jeruk yang sombong itu ...
 - a. Dibantu banyak teman
 - b. Membusuk dan dibuang
 - c. Dijual oleh pak tani
 - d. Pergi mencari teman baru
8. Bagaimana sikap Dodi setelah mendengarkan cerita dari kakek *Kecuali*...
 - a. Meminta maaf
 - b. Menyesal
 - c. Berjanji tidak mengulangi kesalahannya
 - d. Marah
9. Dimana latar tempat pada cerita anak tersebut ...
 - a. Kebun
 - b. Rumah
 - c. Halaman
 - d. Sawah
10. Bagaimana suasana waktu dalam cerita anak tersebut ...
 - a. Menunjukkan malam hari
 - b. Menunjukkan sore hari
 - c. Menunjukkan pagi hari
 - d. Menunjukkan siang hari
11. Siapa yang mempunyai watak sombong pada cerita anak tersebut...
 - a. Lani dan Dodi
 - b. Dodi dan Kakek
 - c. Si semut dan Tina
 - d. Dodi dan Udin
12. Watak siapakah yang perlu dicontoh dalam cerita anak tersebut...
 - a. Lani
 - b. Udin
 - c. Dodi
 - d. Kiko
13. Bagaimana watak udin dalam cerita *kecuali*...
 - a. Sombong
 - b. Angkuh
 - c. Baik Hati
 - d. Keras Kepala
14. Bagaimana peran Tina dan Kiko dalam cerita tersebut ...
 - a. Pemaaf
 - b. Mengalah
 - c. Licik
 - d. Jahil
15. Apa yang sedang dilakukan Dodi di kebun dalam cerita tersebut ...
 - a. Bermain dengan Lani
 - b. Berkebun di ladang
 - c. Membantu Kakek
 - d. Mencari Kambingnya

16. Si udin membusuk dan dibuang oleh pak tani

Pertanyaan yang sesuai dengan jawaban di atas adalah ...

- a. Di mana nasib si udin ?
- b. Bagaimana nasib si udin ?
- c. Apakah nasib si udin ?
- d. Mengapa udin dibuang oleh pak tani ?

17. Sinta : (sambil membuka buku) Hai ... mi, kamu bisa tidak mengerjakan tugas dari pak guru tadi ?

Mia : (menjawab tanpa menoleh) Ah ..., soal macam itu saja di pikir. Itu kan soal yang sangat mudah.

Percakapan di atas merupakan contoh naskah ...

- a. Drama
- b. Dongeng
- c. Pantun
- d. Puisi

18. Teman-temanku datang. Mereka berpakaian meriah dan membawa kado untukku. Aku sangat senang. Kini usiaku mulai bertambah.

Paragraf di atas menceritakan peristiwa ...

- a. Pernikahan
- b. Kelahiran
- c. Ulang tahun
- d. Pentas Seni

19. Ringkasan yang benar pada cerita anak si jeruk yang sombong adalah ...

- a. Akibat sikapnya yang sombong Udin si jeruk membusuk dan dibuang oleh pak tani pada saat masa panen tiba. Mendengar cerita tersebut menyesali perbuatannya dan meminta maaf pada kakek begitu juga Lani.
- b. Dodi dan Lani saling memaafkan ketika Dodi menyadari atas kesalahannya.
- c. Kakek bercerita tentang si jeruk yang sombong hingga Dodi menyadari kesalahannya.
- d. Si udi jeruk yang sombong membusuk dan dibuang pak tani ke dalam sungai

20. Apa amanat yang dapat diambil dari cerita tersebut ...
- Orang yang sombong akan dijauhi banyak teman dan menyesal.
 - Orang yang sombong akan senang.
 - Berbaik hatilah jika ingin banyak teman.
 - Jika sombong akan dibuang
21. Penggunaan huruf kapital yang tepat terdapat pada kalimat ...
- Dina bermain boneka bersama sani.
 - Dina bermain boneka bersama Sani.
 - Dina bermain Boneka bersama sani.
 - Dina Bermain boneka bersama sani.
22. Kalimat berita diakhiri dengan tanda baca ...
- Titik (.)
 - Koma (,)
 - Seru (!)
 - Tanya (?)
23. Contoh kata-kata yang merupakan pepatah atau ungkapan tentang keindahan adalah ...
- Kebersihan pangkal kesehatan
 - Kerapian pangkal keindahan
 - Rajin pangkal pandai
 - Hemat pangkal kaya
24. Kata tanya yang digunakan untuk menanyakan tempat adalah ...
- Apa
 - Siapa
 - Di mana
 - Kapan

25. *yang – menceritakan – lucu – Ananda – pengalamannya*

Jika disusun menjadi kalimat yang baik, kata-kata di atas akan menjadi

- a. Lucu Ananda menceritakan pengalamannya.
- b. Pengalamannya yang lucu menceritakan Ananda.
- c. Ananda menceritakan pengalamannya yang lucu.
- d. Menceritakan pengalamannya yang lucu Ananda.

26. tas yang kau beli kemarin itu ?

Kata tanya yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah ...

- a. Di mana
- b. Apakah
- c. Berapa
- d. Siapa

27. *Yasmin mengadakan pesta ulang tahun secara mewah dan besar-besaran.*

Pendapat yang baik terhadap sikap Yasmin adalah ...

- a. Sikap Yasmin sudah tepat
- b. Sikap Yasmin kurang baik
- c. Sikap Yasmin perlu didukung
- d. Sikap Yasmin harus di tiru

28. *Ibu cemas karena Ayah tak kunjung pulang dari kerja*

Ungkapan kalimat di atas menunjukkan perasaan ...

- a. Senang
- b. Malu
- c. Bingung
- d. Khawatir

29. "Halo, Selamat siang (...)

Tanda baca pada titik-titik di atas seharusnya ...

- a. Seru (!)
- b. Titik (.)
- c. Koma (,)
- d. Tanya (?)

30. Ibu akan memetik buah salak kebun.

- a. Pada
- b. Di
- c. Dari
- d. Ke

KUNCI JAWABAN DAN PEMBAHASAN SOAL EVALUASI

1. D. Si Jeruk yang Sombong
2. C. Cerita Anak
3. B. Udin, Kiko, Tina
4. A. Sombong
5. C. Udin
6. C. Kakek
7. B. Membusuk dan dibuang
8. D. Marah
9. A. Kebun
10. C. Pagi Hari
11. D. Dodi dan Udin
12. A. Lani
13. C. Baik Hati
14. B. Mengalah
15. D. Mencari Kambingnya
16. B. Bagaimana nasib si udin ?
17. A. Drama
18. C. Ulang Tahun
19. A. Akibat sikapnya yang sombong Udin si jeruk membusuk dan dibuang oleh pak tani pada saat masa panen tiba. Mendengar cerita tersebut menyesali perbuatannya dan meminta maaf pada kakek begitu juga lani.
20. A. Orang yang sombong akan dijauhi banyak teman dan menyesal.
21. B. Dina bermain boneka bersama Sani.
22. A. Titik (.)
23. B. Kerapian Pangkal keindahan
24. C. Di mana
25. C. Ananda menceritakan pengalamannya yang lucu.
26. C. Berapa
27. B. Sikap Yasmin kurang baik.
28. D. Khawatir
29. A. Seru (!)
30. D. Ke

PEDOMAN PENSKORAN

NILAI = JUMLAH BENAR

2

**ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2D BAHASA INDONESIA
UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini untuk mengukur respon guru terhadap produk video pembelajaran animasi 2d yang dikembangkan.

B. Petunjuk

Objek penilaian adalah produk video animasi 2d yang telah dikembangkan. Bapak atau Ibu dimohon memberi penilaian dengan memberi *checklist* (√) pada kolom respon guru yang tersedia.

C. Penilaian

No	Aspek penilaian	Respon Guru		Komentar/ saran
		Ya	Tidak	
1	Media video animasi 2d ini mudah dijalankan.		✓	
2	Media video animasi 2d sudah menyajikan 4 keterampilan dasar. Mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.	✓		
3	Media video animasi 2d sudah sesuai dengan SK dan KD yang di pilih.	✓		
4	Media video animasi 2d mengarahkan siswa untuk aktif dalam belajar bahasa Indonesia.	✓		
5	Gambar yang disajikan pada media video animasi 2d sudah menarik.	✓		
6	Alur cerita dalam media video animasi 2d yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa.	✓		
7	Alur cerita dalam media video animasi 2d yang disajikan mudah dipahami siswa sehingga siswa dapat menyimpulkan isi cerita.	✓		

No	Aspek penilaian	Respon Guru		Komentar/ saran
		Ya	Tidak	
8	Media video animasi 2d memberi keleluasaan siswa untuk berinteraksi langsung dengan guru, teman, media, referensi, dan lingkungan.		✓	
9	Melalui video animasi 2d, siswa dapat belajar dari suatu wacana yang berkenaan dengan materi yang sedang dipelajari.		✓	
10	Video pembelajaran animasi 2d mengarahkan siswa untuk menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.	✓	✗	

D. Masukan Guru

Sebaiknya media pembelajaran dibuat lebih menarik lagi agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Yogyakarta, Juni 2016

Guru


Rini Widakuti, A.M.

NIP 1967042 9201406 2 001

**DAFTAR HADIR SISWA UJI COBA KELOMPOK KECIL
DI SD N PENDOWOHARJO SLEMAN
Kelas III**

NO	Nama	Tanda Tangan
1	M. Faya Lingga P	1. <i>F aya</i>
2	Sidiq Setiawan nur G	2. <i>Sidiq</i>
3	Anggianti Anggalih	3. <i>Anggianti</i>
4	Ezra Alcia Suparjo	4. <i>Ezra</i>
5	Pradana Putra Wahyu K	5. <i>Pradana</i>
6	Daffa Satria M	6. <i>Dnd</i>
7	Gendis Dwi Putri G	7. <i>Gendis</i>
8	Nova Dwi Anugraheni	8. <i>Nova</i>

Pedoman Observasi Pelaksanaan Uji Coba Kelompok kecil

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini untuk mengukur respon guru terhadap produk video pembelajaran animasi 2d yang dikembangkan.

B. Petunjuk

Objek penilaian adalah produk video animasi 2d yang telah dikembangkan. Bapak atau Ibu dimohon memberi penilaian dengan memberi *checklist* (√) pada kolom Uji Coba Kelompok Kecil yang tersedia.

C. Penilaian

No	Pernyataan	Uji Coba Kelompok Kecil		Komentar/Saran
		Ya	Tidak	
1	Siswa memperhatikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media video animasi 2d	√		
2	Pemahaman siswa dalam penyampaian materi menggunakan media video animasi 2d	√		
3	Ketertiban siswa pada saat pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media video animasi 2d	√		
4	Siswa mengikuti dengan senang ketika pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media video animasi 2d	√		
5	Siswa antusias terhadap penggunaan media video animasi 2d pada pembelajaran bahasa Indonesia	√		
6	Siswa dalam aktif menanggapi materi pada media video animasi 2d	√		

No	Pernyataan	Uji Coba Kelompok Kecil		Komentar/Saran
		Ya	Tidak	
7	Apresiasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan video animasi 2d	✓		
8	Siswa mudah dalam memahami kalimat teks bacaan pada media video animasi 2d	✓		
9	Siswa mandiri dalam mengerjakan soal evaluasi dari materi yang disampaikan menggunakan media video animasi 2d	✓		
10	Siswa mampu menyebutkan hasil materi yang disampaikan menggunakan media video animasi 2d	✓		

Yogyakarta,

2016

Observer

A. Rini . W

ANGKET RESPON SISWA
PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2D BAHASA INDONESIA
UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Identitas Diri

1. Nama : F. Raaficia S.

2. Kelas : 3 III

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini untuk mengukur respon siswa terhadap produk video animasi 2d yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

Berilah tanda check (√) pada kolom respon siswa, sebagai penilaian siswa terhadap video animasi 2d.

C. Penilaian

No	Pernyataan	Respon siswa		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong" memotivasi saya dalam belajar bahasa Indonesia.	√		
2	Media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong" membuat saya semangat belajar bahasa Indonesia	√		
3	Media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong" memudahkan saya dalam belajar bahasa Indonesia	√		
4	Dengan media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong"		X	

No	Pernyataan	Respon siswa		Keterangan
		Ya	Tidak	
	saya bisa memahami materi tokoh-tokoh cerita anak.	✓		
5	Media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong" mendorong saya untuk aktif dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.	✓		
6	Saya tertarik belajar bahasa Indonesia dengan media video animasi 2d.	✓	✓	
7	Tulisan dan gambar pada video animasi 2d ini jelas sehingga memudahkan saya dalam belajar.	✓		
8	Jalan cerita pada media video animasi 2d mudah saya pahami.		✗	
9	Saya senang mempelajari bahasa Indonesia dengan media video animasi 2d.	✓		
10	Media video animasi 2d menambah minat saya untuk belajar bahasa Indonesia	✓		

D. Masukan Siswa

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, Juni 2016
Siswa


ERCA ALICIA S

**ANGKET RESPON SISWA
PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2D BAHASA INDONESIA
UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Identitas Diri

1. Nama : Gendis Dwi Putri S.

2. Kelas : III.....

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini untuk mengukur respon siswa terhadap produk video animasi 2d yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

Berilah tanda check (√) pada kolom respon siswa, sebagai penilaian siswa terhadap video animasi 2d.

C. Penilaian

No	Pernyataan	Respon siswa		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong" memotivasi saya dalam belajar bahasa Indonesia.	✓		
2	Media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong" membuat saya semangat belajar bahasa Indonesia	✓		
3	Media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong" memudahkan saya dalam belajar bahasa Indonesia	✓		
4	Dengan media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong"	✓		

No	Pernyataan	Respon siswa		Keterangan
		Ya	Tidak	
	saya bisa memahami materi tokoh-tokoh cerita anak.	✓		
5	Media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong" mendorong saya untuk aktif dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.	✓		
6	Saya tertarik belajar bahasa Indonesia dengan media video animasi 2d.	✓		
7	Tulisan dan gambar pada video animasi 2d ini jelas sehingga memudahkan saya dalam belajar.	✓		
8	Jalan cerita pada media video animasi 2d mudah saya pahami.	✓		
9	Saya senang mempelajari bahasa Indonesia dengan media video animasi 2d.	✓		
10	Media video animasi 2d menambah minat saya untuk belajar bahasa Indonesia	✓		

D. Masukan Siswa

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 4 Juni 2016

Siswa

Gendis Puji Pratiwi

ms: Sidiq Setiawan Nur Gholiboh
 ks: III (tiga)

70

NO	Nama Tokoh	Watak tokoh	komentar
1	Yani	Sombong	jadi snack jengon sombong
2	Lani	baik, suka membantu	Harus di tiru
3	kiko	baik Hati	di tiru
4	Dodi	Sombong	jengon di tiru
5	kekeh	baik Hati	baik Hati
6	Tina	baik Hati	aku baik hati
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56			
57			
58			
59			
60			
61			
62			
63			
64			
65			
66			
67			
68			
69			
70			
71			
72			
73			
74			
75			
76			
77			
78			
79			
80			
81			
82			
83			
84			
85			
86			
87			
88			
89			
90			
91			
92			
93			
94			
95			
96			
97			
98			
99			
100			
	inti cerita	Amoat	kesimpulan
	jadi arwah Harus baik Hati jengon Sombong dan nakal	Arwah Arwah baik	Dodi minta maaf kepada Lani

100

Nama tokoh	Watak tokoh	Komentar
1 Kakak	Kakak seorang setani	Kakak menasehati
2 Lani	Lani anak yg baik	dadi anak gemen
3 Dodi	Dodi anak yg sombong	ban tu kakak in
4. udin	udin seorang jeruk	dadi anak s mlag
5 kiku	yg sombong dan dadi	dadi orang jeruk
6 tina	kiku jeruk yg masih	yg sombong dan
7 Semut	hija	maka l
8	tina seorang jeruk	kiku jeruk
9	yg masih jija	lani
10	semut yg menemui	tina juga baik
11	jeruk yg dibuang ke	semut yg menemui
12	pusak	semut
13		
14		
Inti cerita	Amanat	Kesimpulan
tentang jeruk yg sombong	kita tidak boleh meniru	tidak baik

Nama: Gendis Dwiputri G.

Kelas: [11]

Lampiran 20

DAFTAR HADIR SISWA UJI COBA KELOMPOK BESAR

DI SD N PENDOWOHARJO SLEMAN

Kelas III

NO	Nama	Tanda Tangan
1	M. Faya Lingga P	1. Faya
2	Galang Riski Pratama	2. Galang
3	Mutia Sabila	3. Mutia
4	Rino Alex Safria	4. Rino
5	Erwin Purnomo	5. Erwin
6	Rina Ramadani	6. Rina
7	Ivalya Latifa M	7. Ivalya
8	Raden Adam H	8. Raden
9	Cahaya Rindang Sari	9. Cahaya
10	Nur Latifah	10. Nur
11	Sidiq Setiawan Nur G	11. Sidiq
12	Yonathan Hendra S	12. Yonathan
13	Shinta Sulistya Aji A	13. Shinta
14	Daffa Satria M	14. Daffa
15	Iqmarsya Naila Z	15. Iqmarsya
16	Tri Cahyo P	16. Tri
17	Faizal Akbar A	17. Faizal
18	Carissa Aliya P	18. Carissa
19	Gendhis Dwiputri G	19. Gendhis
20	M Tegar Anelka	20. M Tegar
21	Nova Dwi Anugraheni	21. Nova
22	Hasan Nur Eko P	22. Hasan
23	Nabila Fara L	23. Nabila
24	Pradana Putra Wahyu K	24. Pradana
25	Safran Arif K	25. Safran
26	Kodam Mustaqim	26. Kodam
27	Ergy Zacky Reffaleo S	27. Ergy
28	Ezra Alcía S	28. Ezra
29	Anggianti Anggalih	29. Anggianti

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Pendowoharjo
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : III/1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan
					Teknik	Bentuk Instrumen		
1. Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan	1.2. Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan	Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak	Kognitif 1. Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disajikan melalui video animasi 2d Proses 1. Menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita anak 2. Menjelaskan watak-watak tokoh dalam cerita anak	Pertemuan 1 1. Siswa memperkenalkan diri satu persatu dengan guru. 2. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tokoh-tokoh cerita anak. 3. Siswa mengerjakan soal pretest yang diberikan oleh guru.	Tes 1. Tertulis 2. Lisan Non Tes 1. Pengamatan sikap dan kinerja	1. Pilihan ganda 2. Lembar Observasi 1. Lembar observasi kinerja dan sikap	3 pertemuan 8x35	Kaswan Darmadi, Ria Nitaya, 2008. <i>Bahasa Indonesia, Indonesia</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

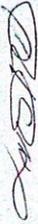
Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kejadian Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan
					Teknik	Bentuk Instrumen		
			<p>3. Menceritakan kembali cerita anak yang sudah didengarkan</p> <p>4. Membedakan karakteristik watak tokoh dalam cerita anak</p> <p>Afektif</p> <p>Karakter</p> <p>1. Menunjukkan sikap jujur dan disiplin dalam mengikuti pembelajaran</p> <p>2. Mengikuti kegiatan pembelajaran dengan penuh kerja keras dan tanggung jawab</p>	<p>Pertemuan 2</p> <p>1. Siswa membaca materi mengenai cerita anak dalam buku paket dengan seksama.</p> <p>2. Siswa mendengarkan pengelisan dari guru mengenai tokoh dalam cerita anak. dengan tenang.</p> <p>3. Siswa menyimak dan mendengarkan video animasi 2d dengan seksama.</p> <p>4. Siswa menceritakan kembali isi cerita yang terkandung dalam video animasi 2d tersebut dengan lancar.</p>				<p>Surana, 2007. <i>Aku Cerita Bahasa Indonesia</i>. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri</p> <p>Media</p> <p>1. Buku siswa</p> <p>2. Media Video animasi 2d "Si Jeruk yang sombong"</p> <p>3. Tabel nama tokoh, watak tokoh, dan kesimpulan</p> <p>Alat</p> <p>1. Spidol</p> <p>2. Papan tulis</p>

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan
					Teknik	Bentuk Instrumen		
			<p>Keterampilan Sosial</p> <p>1. Siswa dapat menampilkan sikap antusias dan kerja sama yang baik dalam mengerjakan tugas kelompok yang diberikan guru dengan penuh perhatian</p> <p>Psikomotor</p> <p>1. Mempraktikkan peran tokoh-tokoh dalam cerita anak</p> <p>2. Menuliskan tokoh-tokoh beserta peran dalam cerita anak dan menyusun kata menjadi kalimat</p>	<p>5. Siswa mendiskusikan jawaban dari tabel yang diberikan oleh guru untuk dianggapi.</p> <p>6. Siswa mempraktikkan peran tokoh dalam cerita anak sesuai pengarahan guru.</p> <p>Pertemuan 3</p> <p>1. Siswa membaca materi mengenai cerita anak dalam buku paket dengan seksama.</p> <p>2. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tokoh dalam cerita anak dengan tenang.</p>				

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan
					Teknik	Bentuk Instrumen		
				3. Siswa menyimak dan mengidentifikasi video animasi 2d dengan seksama. 4. Siswa menceritakan kembali isi cerita yang terkandung dalam video animasi 2d dengan lancar. 5. Siswa dibagi dalam 5 kelompok, yang setiap kelompok beranggotakan 5 anak. 6. Siswa mendiskusikan jawaban dari tabel yang diberikan oleh guru untuk dilengkapi.				

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber/Bahan
					Teknik	Bentuk Instrumen		
				7. Siswa memaparkan hasil diskusinya di depan kelas berupa tabel yang diberikan oleh guru. 8. Siswa mempraktikkan peran tokoh dalam cerita anak sesuai pengajaran guru.				

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Sugiyanto, S.Pd,SD
NIP 19580716 197912 1 008

Mengetahui,
Guru Kelas



A. Rini Widiastuti, A.Md
NIP 1967042 9201406 2 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD N PENDOWOHARJO
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : III/ 1
Alokasi Waktu : 8 x 35 Menit (3 pertemuan)

I. Standar Kompetensi

1. Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan

II. Kompetensi Dasar

- 1.2 Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan

III. Indikator

a. Kognitif

Produk

1. Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disajikan melalui video animasi 2d yang berjudul “si jeruk yang sombong”

Proses

1. Menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita anak
2. Menjelaskan watak-watak tokoh dalam cerita anak
3. Menceritakan kembali cerita anak yang sudah didengarkan
4. Membedakan karakteristik watak tokoh dalam cerita anak

b. Afektif

Karakter

1. Menunjukkan sikap jujur dan disiplin dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
2. Mengikuti pembelajaran dengan penuh kerja keras dan tanggung jawab

Keterampilan Sosial

1. Siswa dapat menampilkan sikap antusias dan kerja sama yang baik dalam mengerjakan tugas kelompok yang diberikan guru dengan penuh perhatian

c. Psikomotor

1. Mempraktikkan peran tokoh-tokoh dalam cerita anak
2. Menuliskan tokoh-tokoh beserta peran dalam cerita anak dan menyusun kata menjadi sebuah kalimat yang benar

IV. Tujuan Pembelajaran**a. Kognitif****Produk**

1. Dengan disajikan media video animasi 2d yang berjudul “si jeruk yang sombong”, siswa dapat mengomentari tokoh-tokoh cerita anak secara lisan dengan benar.

Proses

1. Setelah menyimak video animasi 2d yang disajikan oleh guru yang berjudul “si jeruk yang sombong”, siswa dapat menyebutkan pemain tokoh-tokoh dalam cerita anak dengan benar.
2. Melalui media video animasi 2d yang disajikan oleh guru yang berjudul “si jeruk yang sombong”, siswa dapat menjelaskan watak-watak tokoh dalam cerita anak dengan tepat.
3. Melalui media video animasi 2d yang disajikan oleh guru yang berjudul “si jeruk yang sombong”, siswa dapat menceritakan kembali cerita anak yang sudah didengarkan dengan baik.
4. Melalui media video animasi 2d yang disajikan oleh guru yang berjudul “si jeruk yang sombong”, siswa dapat membedakan karakteristik watak tokoh dalam cerita anak dengan tepat.

b. Afektif

Karakter/Sikap

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru mengenai tugas kelompok yang akan dikerjakan dalam materi tokoh-tokoh cerita anak, siswa mampu menunjukkan sikap jujur dan disiplin saat menyelesaikan tugas dari guru.
2. Setelah mendengarkan penjelasan guru mengenai tugas kelompok yang akan dikerjakan dalam materi tokoh-tokoh cerita anak, siswa dapat mengikuti kegiatan dengan penuh kerja keras dan tanggung jawab.

Keterampilan Sosial

1. Dengan kegiatan pembelajaran yang dirancang guru yaitu diskusi kelompok mengenai tokoh-tokoh cerita anak yang disajikan melalui video animasi 2d, Siswa dapat menampilkan sikap antusias dan kerja sama yang baik dalam mengerjakan tugas kelompok yang diberikan guru dengan penuh perhatian.

c. Psikomotor

1. Dengan bimbingan guru, siswa dapat mempraktikkan peran tokoh-tokoh dalam cerita anak yang sudah ditentukan guru dengan baik.
2. Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi 2d yang berjudul "si jeruk yang sombong", siswa dapat menuliskan tokoh-tokoh beserta peran dalam cerita anak dan menyusun kata menjadi sebuah kalimat dengan benar.

V. Materi Pembelajaran

Mengomentari tokoh-tokoh dalam cerita anak

VI. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Cooperatif Learning*
 Model : *Role Playing*
 Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, dan penugasan
 Reward : Point Bintang

VII. Media dan Sumber belajar

a. Media

1. Buku siswa
2. Media Video animasi 2d "Si jeruk yang sombong"
3. Tabel nama tokoh, watak tokoh, dan kesimpulan

b. Alat

1. Spidol
2. Papan tulis

c. Sumber belajar

Kaswan Darmadi, Rita Nirbaya. 2008. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

Surana. 2007. *Aku Cinta Bahasa Indonesia*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri

VIII. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Pertemuan 1 Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta siswa duduk dengan tertib. (disiplin) 2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing. (<i>religious</i>) 3. Guru memperkenalkan diri sebelum memulai pembelajaran, dan memeriksa kehadiran. 4. Guru meminta siswa untuk bernyanyi bersama agar semangat dalam mengikuti pembelajaran pada hari ini. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam pembuka dari guru dengan bersamasama dan duduk dengan tertib. (disiplin) 2. Siswa berdoa menurut kepercayaan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas. (<i>religious</i>) 3. Siswa merespon guru, dan guru memeriksa kehadiran siswa sekaligus berkenalan. 4. Siswa bernyanyi bersama "di sini senang di sana senang" dengan senang hati dan penuh dengan semangat, dan salah satu siswa memimpin. 	15 menit

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Kegiatan Inti	<p>5. Guru bertanya pada siswa apa yang diketahui siswa mengenai tokoh-tokoh cerita dan cerita anak yang siswa ketahui.</p> <p>6. Guru menjelaskan secara singkat mengenai tokoh beserta peran tokoh dalam cerita anak.</p> <p>7. Guru membagikan soal pretest untuk dikerjakan oleh siswa.</p>	<p>5. Siswa menjawab pertanyaan guru dan mengungkapkan apa yang siswa ketahui dengan penuh semangat.</p> <p>6. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tokoh beserta peran tokoh dalam cerita anak.</p> <p>7. Siswa mengerjakan pretest yang dibagikan oleh guru pada siswa.</p>	40 menit
Penutup	<p>8. Guru mengambil hasil pretest yang dikerjakan siswa untuk dikoreksi.</p> <p>9. Guru membahas secara singkat mengenai soal pretest yang dikerjakan oleh siswa.</p> <p>10. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan datang di hari berikutnya.</p> <p>11. Guru memberikan motivasi pada siswa.</p> <p>12. Guru menutup kegiatan pembelajaran hari ini dengan berdoa bersama menurut keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas dan menutup dengan salam.</p> <p>13. Guru meminta siswa keluar kelas dengan tertib dan rapi.</p>	<p>8. Siswa menyerahkan hasil pretest yang sudah dikerjakan.</p> <p>9. Siswa membaca soal pretest dan menjawab setelah ditunjuk oleh guru secara bergantian dan mengoreksi bersama.</p> <p>10. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan pada hari berikutnya dengan tenang.</p> <p>11. Siswa menanggapi motivasi dari guru</p> <p>12. Siswa menutup kegiatan pembelajaran hari ini dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas dan menjawab salam dari dilanjutkan bersalaman bersama-sama.</p> <p>13. Siswa keluar kelas dengan tertib dan rapi secara bersama.</p>	15 menit

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Pertemuan 2 Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta siswa duduk dengan tertib. (disiplin) 2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing. (<i>religious</i>) 3. Guru memeriksa kehadiran siswa dan menanyakan bagaimana kabar hari ini. 4. Guru melakukan appersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu tentang karakter tokoh-tokoh dalam cerita anak. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam pembuka dari guru dengan bersama-sama, dan siswa duduk dengan tertib dan rapi. (disiplin) 2. Siswa berdoa menurut kepercayaan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas. (<i>religious</i>) 3. Siswa memberi tahu yang tidak hadir dan menjawab pertanyaan guru dengan penuh semangat. 4. Siswa merespon appersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia. 5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan hari ini dan tujuan yang akan dicapai. 	15 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru bertanya pada siswa mengenai cerita anak yang siswa ketahui. 7. Guru meminta siswa membaca materi mengenai cerita anak dalam buku paket yang sudah dianjurkan untuk dibawa. 8. Guru menjelaskan mengenai tokoh-tokoh beserta watak tokoh dalam cerita anak. 9. Guru memfasilitasi siswa dengan media 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa merespon pertanyaan yang ditanyakan oleh guru dengan penuh antusias. 7. Siswa membaca materi mengenai cerita anak dalam buku paket dengan seksama. 8. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tokoh dalam cerita anak dengan tenang dan rapi. 9. Siswa duduk dengan tenang dan tertib 	40 Menit

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
	video animasi 2d yang berjudul "Si jeruk yang sombong" yang akan disaksikan.	untuk menyimak video animasi 2d "Si jeruk yang sombong" yang disajikan guru.	
	10. Guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan siswa.	10. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru dengan tenang.	
	11. Guru menyajikan video animasi 2d yang berjudul "Si jeruk yang sombong" pada siswa sebagai media.	11. Siswa menyimak dan mendengarkan video animasi 2d dengan seksama.	
	12. Guru menunjuk salah satu siswa untuk menceritakan kembali isi cerita yang terkandung dalam video animasi 2d.	12. Siswa merespon guru dengan menceritakan kembali isi cerita yang terkandung dalam video animasi 2d tersebut dengan lancar.	
	13. Guru memberikan tabel nama tokoh, watak tokoh, dan kesimpulan dari video yang sudah disajikan.	13. Delapan siswa tersebut mendiskusikan jawaban dari tabel untuk dilengkapi.	
	14. Guru memberikan pengarahan mengenai peran tokoh-tokoh dalam cerita anak.	14. Siswa memperhatikan pengarahan dari guru mengenai peran tokoh-tokoh dalam cerita.	
	15. Guru meminta setiap siswa untuk mempraktikkan peran tokoh dalam cerita yang sudah ditentukan.	15. Siswa mempraktikkan peran tokoh dalam cerita anak dengan kompak dan penuh antusias dalam mempraktikkan .	
	16. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.	16. Siswa merespon pertanyaan guru, dan bertanya mengenai yang belum dimengerti.	
	17. Guru bersama siswa meluruskan kesalahan pemahaman, memberi penguatan dan menyimpulkan yang sudah dipelajari.	17. Siswa memperhatikan guru dan memberikan kesimpulan bersama-sama.	

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Penutup	18. Guru menjelaskan mengenai kegiatan pembelajaran yang akan datang pada hari berikutnya. 19. Guru bertanya pada siswa apa yang telah dipelajari hari ini. 20. Guru mengakhiri pembelajaran dengan merangkum kegiatan yang sudah dipelajari dan mengajak siswa berdoa bersama.	18. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai pembelajaran yang akan datang. 19. Siswa merespon guru mengenai kegiatan yang sudah dipelajari. 20. Siswa mengakhiri dengan merangkum kegiatan yang sudah dipelajari dan berdoa bersama dengan dipinpin oleh ketua kelasnya.	15 Menit
Pertemuan 3 Pembukaan	1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta siswa duduk dengan tertib. (disiplin) 2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing. (<i>religious</i>) 3. Guru memeriksa kehadiran siswa dan menanyakan bagaimana kabar hari ini. 4. Guru melakukan appersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang karakter tokoh-tokoh dalam cerita anak yang akan disajikan.	1. Siswa menjawab salam pembuka dari guru dengan bersama-sama, dan siswa duduk dengan tertib dan rapi. (disiplin) 2. Siswa berdoa menurut kepercayaan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas. (<i>religious</i>) 3. Siswa memberi tahu yang tidak hadir dan menjawab pertanyaan yang guru sampaikan mengenai kabar hari. 4. Siswa merespon appersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran. 5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru yaitu tentang kegiatan hari ini dan tujuan yang akan dicapai setelah mengikuti pembelajaran.	15 Menit

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Kegiatan Inti	<p>6. Guru bertanya pada siswa mengenai cerita anak yang siswa ketahui.</p> <p>7. Guru meminta siswa membaca materi mengenai cerita anak dalam buku paket yang sudah dianjurkan untuk dibawa.</p> <p>8. Guru menjelaskan mengenai tokoh-tokoh beserta watak tokoh dalam cerita anak yang ada pada buku paket.</p> <p>9. Guru membagi dalam 5 kelompok yang setiap kelompok beranggotakan 5 anak.</p> <p>10. Guru memfasilitasi siswa dengan media video animasi 2d yang berjudul "Si jeruk yang sombong" yang akan disaksikan.</p> <p>11. Guru menjelaskan tugas kelompok yang akan dikerjakan siswa.</p> <p>12. Guru menyajikan video animasi 2d yang berjudul "Si jeruk yang sombong" pada setiap kelompok sebagai media.</p> <p>13. Guru menunjuk salah satu siswa untuk menceritakan kembali isi cerita yang terkandung dalam video animasi 2d.</p>	<p>6. Siswa merespon pertanyaan yang ditanyakan oleh guru mengenai cerita anak.</p> <p>7. Siswa membaca materi mengenai cerita anak dalam buku paket yang sudah dianjurkan untuk di bawa.</p> <p>8. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tokoh dalam cerita anak. dengan tenang.</p> <p>9. Siswa bergabung dengan kelompok yang sudah di bagi oleh guru</p> <p>10. Siswa duduk dengan tenang dan tertib untuk menyimak video animasi 2d "Si jeruk yang sombong" yang disajikan guru.</p> <p>11. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang tugas kelompok yang akan dikerjakan bersama kelompoknya dengan tenang.</p> <p>12. Setiap kelompok harus menyimak dan mendengarkan video animasi 2d "Si jeruk yang sombong" dengan seksama.</p> <p>13. Siswa merespon guru dengan menceritakan kembali isi cerita yang terkandung dalam video animasi 2d.</p>	100 menit

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Penutup	<p>14. Guru memberikan tabel nama tokoh, watak tokoh, dan kesimpulan dari video yang sudah disajikan tersebut untuk dilengkapi.</p> <p>15. Guru meminta setiap kelompok memaparkan hasil dari diskusinya.</p> <p>16. Guru memberikan pengarahan mengenai peran tokoh-tokoh dalam cerita anak untuk dipraktikkan.</p> <p>17. Guru meminta setiap siswa untuk mempraktikkan peran tokoh dalam cerita yang sudah ditentukan.</p> <p>18. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.</p> <p>19. Guru bersama siswa meluruskan kesalahan pemahaman, memberi penguatan dan menyimpulkan yang sudah dipelajari.</p> <p>20. Guru memberikan soal posttest pada siswa.</p> <p>21. Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang mendapat point tertinggi.</p> <p>22. Guru mengajak siswa berdoa bersama dan menutup dengan salam.</p>	<p>14. Setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari tabel yang diberikan oleh guru untuk dilengkapi dan diisi sesuai jawaban.</p> <p>15. Setiap kelompok memaparkan hasil yang telah didiskusikan..</p> <p>16. Siswa memperhatikan pengarahan dari guru mengenai peran tokoh-tokoh dalam cerita.</p> <p>17. Setiap kelompok mempraktikkan peran tokoh dalam cerita anak yang sudah ditentukan guru secara acak.</p> <p>18. Siswa merespon pertanyaan guru, dan bertanya mengenai yang belum dimengerti.</p> <p>19. Siswa memperhatikan guru dan memberikan kesimpulan mengenai materi yang sudah didapatkan.</p> <p>20. Siswa mengerjakan soal posttest.</p> <p>21. Kelompok yang mendapat point tertinggi maju untuk menerima penghargaan.</p> <p>22. Siswa mengakhiri dengan berdoa bersama dan dipimpin oleh ketua kelasnya.</p>	25 menit

IX. Penilaian

Penilaian berbasis kelas dalam pembelajaran ini dapat dilakukan selama proses dan akhir pembelajaran dengan menggunakan alat-alat penilaian sebagai berikut:

a. Tertulis

Tes tertulis diberikan secara individual kepada para siswa menggunakan pretes dan posttest.

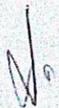
b. Kinerja

Penilaian kinerja dapat dilakukan dengan menggunakan lembar kerja siswa (LKS). Siswa diminta menuliskan hasil diskusinya dan memaparkannya di depan kelas.

c. Sikap

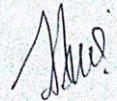
Penilaian sikap dapat dilakukan dengan observasi oleh guru kelas. Guru mengamati siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Mengetahui,
Guru Kelas



A.Rini Widiastuti, A.Md
NIP 1967042 9201406 2 001

Yogyakarta, 1 Juni 2016
Peneliti,



Anisa Windari SP
NPM 12144600113

Bahasa Indonesia

Kegemaran

Tokoh-tokoh Cerita



3

Semester 1
untuk Sekolah Dasar Kelas

Pelajaran 3

Kegemaran

Tujuan Pembelajaran :

- Siswa dapat mengomentari tokoh-tokoh cerita yang disampaikan.
- Siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh cerita.
- Siswa dapat menjelaskan watak-watak tokoh dalam cerita.
- Siswa dapat menceritakan kembali cerita anak yang sudah didengarkan.
- Siswa dapat membedakan karakteristik watak tokoh dalam cerita.



Apa saja yang kamu ketahui tentang cerita anak? Dongeng apa saja yang pernah kamu baca atau kamu dengarkan?

Sebelum belajar, mari kita menyanyikan lagu di bawah ini dengan nada lagu "Layang-layang"!

<p>Kuambil buku dan bolpoin Kubuka dan kutulis Kuperhatikan guru menjelaskan Tentang tokoh-tokoh cerita Membaca Menulis Mari kita semangat Mari kita belajar dengan tekun Gapailah cita-citamu</p>		<p>"Tepuk Pintar"</p> <p>Pintar-pintar yes ! Pintar-pintar yes! Malas-malas No!</p>
--	--	--

Mengomentari Tokoh-Tokoh Cerita

1. Mendengarkan Pembacaan cerita Anak

Di dalam sebuah cerita pasti ada tokoh dalam cerita tersebut. Tahukah kamu apa yang dimaksud tokoh dalam cerita? Sebelum kamu menjawab, coba simaklah cerita anak di bawah ini terlebih dahulu dengan mendengarkan gurumul

Turutilah Kata Orang Tuamu

Lily Masih saja cemberut dari kemarin. Lily cemberut karena tidak dibelikan kue stroberi di toko kue dekat rumahnya.

"Sudahlah Nak, kan kamu tidak menyukai kue yang rasanya asam campur manis seperti itu" ucap ibu tiba-tiba dari belakang.

"Tapi, Bu..." ucap Lily memohon.

"Sudahlah tidak usah bahas kue itu karena hari ini ibu memasak nasi goreng kesukaanmu.

"Baiklah," ucap Lily tetapi tetap saja dengan wajah cemberut.

Di meja makan Lily masih saja cemberut padahal ada nasi goreng kesukaannya di sana, ibunya, dan ayahnya. Ayah Lily yang melihatnya langsung berbicara

"Sudahlah kenapa dari kemarin kamu cemberut terus Lily?"

Lily pun menjawab, "Karena tidak dibelikan kue stroberi di toko kue".

"Sudahlah Lily kamu pasti tidak suka kue itu karena rasanya asam campur manis" ucap ayah Lily lg.

"Tapi aku mau kue itu!" ucap Lily lagi lalu lalu meninggalkan meja makannya dan pergi ke kamar. Padahal masih banyak nasi goreng tersisa di piringnya.

Tiba-tiba Ibunya Lily menemui Lily di kamar dan berbicara "Baiklah Lily, Ibu akan membelikan kue stroberi itu tapi dengan satu syarat"

"Apa itu?" tanya Lily "Kamu harus menghabiskannya!"

"Baik, Bu" ucap Lily sambil mengedipkan sebelah mata.



Sesudah membeli kue stroberi Ibunya Lily dan Lily pulang ke rumah. Sesampainya di rumah Lily langsung melahap kue stroberi itu. Baru setengah kue Lily makan tapi ia sudah berhenti padahal ukurannya tidak besar. Ibunya yang melihatnya langsung berkata "Ingat Syaratnya". Lily diam dan berkata "Bu, ini terlalu manis dan asam" "Nah, kan sudah ibu bilang". Lily cemberut dan meminta maaf. Maka kue yang setengah dimakan Lily itu dimakan Ibunya Lily karena Mubazir bila dibuang.

2. Menyebutkan tokoh dalam cerita



Tokoh adalah pelaku dalam cerita. Tokoh dalam cerita ada yang mempunyai watak baik dan juga yang berwatak jahat. Selain itu, tokoh dalam cerita juga dapat berwujud binatang dan tumbuhan.

Coba jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan benar!

- a. Siapakah tokoh dalam cerita berjudul "Turutilah Kata Orang Tuamu"?
- b. Bagaimana watak tokoh dalam cerita tersebut?
- c. Mengapa Lily terlihat cemberut?
- d. Apa yang dilakukan Lily agar dibelikan kue oleh ibunya?
- e. Siapa yang menasehati Lily?
- f. Siapa saja yang terlibat dalam cerita tersebut?
- g. Apakah yang dilakukan itu baik? Jelaskan!
- h. Di mana waktu dan tempat kejadian berlangsung?
- i. Bagaimana akhir peristiwa dalam cerita tersebut?
- j. Apa amanat yang dapat diambil dari cerita tersebut?

3. Mengomentari Tokoh dalam Cerita

- a. Berdasarkan jawaban yang kamu tulis dari pertanyaan di atas, kamu dapat memberikan pendapat terhadap para tokoh dalam cerita "Turutilah Kata Orang Tuamu" tersebut!
- b. Coba sekarang sampaikan pendapatmu terhadap tokoh-tokoh dalam cerita "Turutilah Kata Orang Tuamu"! Sampaikan pendapatmu secara lisan di depan kelas!

4. Mengomentari Tokoh dalam Cerita

Berdasarkan jawaban-jawabanmu, coba ceritakan kembali secara lisan cerita "Turutilah Kata Orang Tuamu" di depan kelas! Lakukan secara bergiliran dengan teman-temanmu!

LKS

1. Buatlah 6 Kelompok yang setiap kelompok beranggotakan 5 anak!
2. Duduklah sesuai kelompok!
3. Perhatikan, dengarkan, dan simaklah Video Animasi 2D pada LCD yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong"!
4. Diskusikan dengan temanmu, dan lengkapilah tabel di bawah ini sesuai Video Animasi 2D yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong"!
5. Paparkanlah hasil diskusimu di depan kelas!
6. Praktikkanlah karakter tokoh sesuai nama tokoh pada tabel di depan kelas!

Nama Tokoh	Watak Tokoh	Komantar
1.	1.	1.
2.	2.	2.
3.	3.	3.
4.	4.	4.
5.	5.	5.
Inti Cerita	Amanat	Kesimpulan

Pedoman Observasi Pelaksanaan Uji Coba Lapangan

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini untuk mengukur respon guru terhadap produk video pembelajaran animasi 2d yang dikembangkan.

B. Petunjuk

Objek penilaian adalah produk video animasi 2d yang telah dikembangkan. Bapak atau Ibu dimohon memberi penilaian dengan memberi *checklist* (✓) pada kolom Uji Coba Lapangan yang tersedia.

C. Penilaian

No	Pernyataan	Uji Coba Lapangan		Komentar/Saran
		Ya	Tidak	
1	Siswa memperhatikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media video animasi 2d	✓		
2	Pemahaman siswa dalam penyampaian materi menggunakan media video animasi 2d	✓		
3	Ketertiban siswa pada saat pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media video animasi 2d		✓	
4	Siswa mengikuti dengan senang ketika pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media video animasi 2d	✓		
5	Siswa antusias terhadap penggunaan media video animasi 2d pada pembelajaran bahasa Indonesia	✓		
6	Siswa dalam aktif menanggapi materi pada media video animasi 2d	✓		

No	Pernyataan	Uji Coba Lapangan		Komentar/Saran
		Ya	Tidak	
7	Apresiasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan video animasi 2d	✓		
8	Siswa mudah dalam memahami kalimat teks bacaan pada media video animasi 2d	✓		
9	Siswa mandiri dalam mengerjakan soal evaluasi dari materi yang disampaikan menggunakan media video animasi 2d		✓	
10	Siswa mampu menyebutkan hasil materi yang disampaikan menggunakan media video animasi 2d	✓		

Yogyakarta,

2016

observer

A. Rini W

PRETEST

2,6

M. Tegar A No: 20
PUTRI KANDITA

Alkisah, seorang raja bernama Sri Baduga Maharaja atau Prabu Siliwangi yang bertahta di Kerajaan Pakuan Pajajaran. Ia adalah raja yang arif dan bijaksana. Sang Prabu juga mempunyai seorang permaisuri yang cantik jelita dan beberapa selir yang cantik-cantik. Dari hasil perkawinannya dengan sang permaisuri lahir seorang putri yang bernama Putri Kandita.

Putri Kandita memiliki paras yang cantik melebihi kecantikan ibunya. Ia merupakan putri kesayangan Prabu Siliwangi. Ketika ia mulai dewasa, sifat arif dan bijaksana seperti yang dimiliki oleh sang ayah mulai muncul pada dirinya. Tidak mengherankan jika Prabu Siliwangi bermaksud mencalonkan Putri Kandita sebagai penggantinya kelak. Namun, rencana tersebut ternyata tidak disukai oleh para selir dan putra-putrinya yang lain. Oleh karena itu, mereka pun bersekongkol untuk mengusir Putri Kandita dan ibunya dari istana.

Suatu malam, para selir Prabu Siliwangi dan putra-putri mereka mengadakan pertemuan rahasia di dalam istana. "Bagaimana cara menyingkirkan Putri Kandita dan permaisuri dari istana ini tanpa sepengetahuan Prabu?" tanya salah seorang selir. "Kita harus berhati-hati karena jika Prabu mengetahui rencana ini, maka kita semua akan binasa," ujar selir yang lain.

Sejenak, suasana pertemuan itu menjadi hening. Semuanya sedang berpikir keras untuk mencari cara yang paling tepat agar rencana mereka dapat terlaksana tanpa sepengetahuan Prabu Siliwangi.

"Sekarang aku tahu caranya," sahut seorang selir yang lain memecah suasana keheningan. "Apakah caramu itu?" tanya semua peserta rapat serentak.

"Aku mempunyai kenalan seorang dukun yang terkenal dengan kesaktian ilmu hitamnya. Dukun itu pasti mau membantu kita jika kita memberinya upah yang besar," jawab selir itu.

Semua peserta rapat setuju dengan cara tersebut. Pada esok hari, para selir mengutus seorang dayang-dayang istana untuk menemui dukun itu di gubuknya di sebuah desa yang letaknya cukup jauh dari istana. Setelah menjelaskan maksud kedatangannya, utusan itu kemudian menyerahkan sejumlah keping uang logam emas kepada sang dukun. Tanpa berpikir panjang, sang dukun pun langsung menyanggupi permintaan para selir tersebut.

Setelah utusan selir itu kembali ke istana, sang dukun segera melaksanakan tugasnya. Dengan ilmu yang hitam dimiliki, dukun itu menyihir Putri Kandita dan ibunya dengan penyakit kusta sehingga seujur tubuh mereka yang semula mulus dan bersih, timbul luka borok dan mengeluarkan bau tidak sedap. Prabu Siliwingi heran melihat penyakit borok itu tiba-tiba menyerang putri dan permaisurinya secara bersamaan. Ia pun segera mengundang para tabib untuk mengobati penyakit tersebut.

Para tabib dari berbagai negeri sudah didatangkan, namun tak seorang pun yang mampu menyembuhkan penyakit Putri Kandita dan sang permaisuri. Bahkan, penyakit sang permaisuri semakin hari semakin parah dan menyebarkan bau busuk yang sangat menyengat. Tubuhnya pun semakin lemah karena tidak mau makan dan minum. Selang beberapa hari kemudian, sang permaisuri menghembuskan nafas terakhirnya.

Kepergian sang permaisuri benar-benar meninggalkan luka yang sangat dalam bagi seluruh isi istana, khususnya Prabu Siliwingi. Sejak itu, ia selalu duduk termenung seorang diri. Satu-satunya harapan yang dapat mengobati kesedihannya adalah Putri Kandita. Namun harapan itu hanya tinggal harapan karena penyakit sang putri tak kunjung sembuh. Keadaan itu pun tidak disia-

siakan oleh para selir dan putra-putrinya. Mereka bersepakat untuk menghasud Prabu Siliwangi agar segera mengusir Putri Kandita dari istana.

"Ampun, Baginda Prabu! Izinkanlah Hamba untuk menyampaikan sebuah saran kepada Baginda," pinta seorang selir.

"Apakah saranmu itu, wahai selirku? Katakanlah," jawab Prabu Siliwangi.

"Bagini Baginda. Kita semua sudah tahu bahwa keadaan penyakit Putri Kandita saat ini semakin parah dan sulit untuk disembuhkan. Jika sang putri dibiarkan terus tinggal di istana, Hamba khawatir penyakitnya akan membawa malapetaka bagi negeri ini," hasud seorang selir.

Mulanya, Prabu Siliwangi merasa berat untuk menerima saran itu karena begitu sayangnya kepada Putri Kandita. Namun karena para selir terus mendesaknya, maka dengan berat hati ia terpaksa mengusir Putri Kandita dari istana. Dengan hati hancur, Putri Kandita pun meninggalkan istana melalui pintu belakang istana. Ia berjalan menuruti ke mana kakinya melangkah tanpa arah dan tujuan yang pasti. Setelah berhari-hari berjalan, Putri Kandita tiba di pantai selatan. Putri Prabu Siliwangi yang malang itu bingung harus berjalan ke mana lagi. Di hadapannya terbentang samudera yang luas dan dalam. Tidak mungkin pula ia kembali ke istana.

"Ah, aku letih sekali. Lebih baik aku beristirahat dulu di sini," keluh Putri Kandita seraya merebahkan tubuhnya di atas sebuah batu karang.

Sang Putri tampak begitu kelelahan sehingga dalam beberapa saat saja ia langsung tertidur. Dalam tidurnya, ia mendengar sebuah suara yang menegurnya.

"Wahai, Putri Kandita! Jika kamu ingin sembuh dari penyakitmu, berceburilah ke dalam lautan ini! Niscaya kulitmu akan pulih seperti sediakala," ujar suara itu.

Putri Kandita pun cepat-cepat bangun setelah mendengar suara itu.

"Apakah aku bermimpi?" gumamnya sambil mengusap-usap matanya tiga kali.

Setelah itu, sang Putri mengamati sekelilingnya, namun tak seorang pun yang dilihatnya.

"Aku mendengar suara itu dengan sangat jelas. Tetapi kenapa tidak ada orang di sekitar sini? Wah, jangan-jangan ini wangsit," pikirnya.

Meyakini suara itu sebagai sebuah wangsit, Putri Kandita pun menceburkan diri ke laut. Sungguh ajaib! Saat menyentuh air, seluruh tubuhnya yang dihinggapi penyakit kusta berangsur-angsur hilang hingga akhirnya kembali menjadi halus dan bersih seperti sediakala. Tidak hanya itu, putri kesayangan Prabu Siliwingi itu juga menjadi putri yang sakti mandraguna.

Meskipun telah sembuh dari penyakitnya, Putri Kandita enggan untuk kembali ke istana. Ia lebih memilih untuk menetap di pantai sebelah selatan wilayah Pakuan Pajajaran itu. Sejak menetap di sana, ia dikenal luas ke berbagai kerajaan yang ada di Pulau Jawa sebagai putri yang cantik dan sakti. Para pangeran dari berbagai kerajaan pun berdatangan untuk melamarnya. Menghadapi para pelamar tersebut, Putri Kandita mengajukan sebuah syarat yaitu dirinya bersedia dipersunting asalkan mereka sanggup mengalahkan kesaktiannya, termasuk bertempur di atas gelombang laut yang ada di selatan Pulau Jawa. Namun, jika kalah adu kesaktian itu, maka mereka harus menjadi pengikut Putri Kandita.

Dari sekian banyak pangeran yang beradu kesaktian dengan Putri Kandita, tak seorang pun dari mereka yang mampu mengalahkan kesaktian sang Putri. Dengan demikian, para pelamar tersebut akhirnya menjadi pengikut Putri Kandita. Sejak itulah, Putri Kandita dikenal sebagai Ratu Penguasa Laut Selatan Pulau Jawa.

(Cerita Rakyat dari Jawa Barat)

Jawablah soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban a, b, c, atau d yang paling tepat!

1. Cerita putri kandita termasuk jenis ...

- a. puisi
- b. drama
- c. film
- d. dongeng

2. Cerita Putri kandita berasal dari ...

- a. jawa tengah
- b. jawa barat
- c. jawa timur
- d. bali

3. Nama asli Prabu Siliwangi adalah ...

- a. Panji Asmara Bangun
- b. Joko Lelono
- c. Sri Baduga Maharaja
- d. Galuh Candra

4. Siapa yang dikenal sebagai Ratu Penguasa Laut Selatan Pulau Jawa ...

- a. ibu Peri
- b. putri kasanga
- c. putri kandita
- d. putri candra

5. Penyakit apa yang diderita putri kandita ...

- a. penyakit kusta
- b. penyakit gata!
- c. kecantikannya hilang
- d. segala penyakit

6. Apa yang terjadi setelah putri kandita menceburkan diri ke laut ...

- a. sembuh dari penyakitnya
- b. menjadi putri yang sakti mandraguna
- c. menjadi cantik jelita
- d. sembuh dari penyakit dan sakti mandraguna

7. *Intan suka menabung. Ia rajin menyisihkan uang sakunya. Dengan begitu, jika mempunyai kebutuhan, ia tak perlu meminta uang kepada orang tuanya. Ia sadar bahwa orang tuanya tidak kaya. Jadi, ia sadar tidak mau merepotkan mereka.*

Watak intan dalam kutipan di atas adalah ...

- a. bujur dan baik hati
- b. hemat dan berbakti pada orang tua
- c. baik hati dan berbakti pada orang tua
- d. jujur dan berbakti pada orang tua

8. Kalimat yang menggunakan kata depan "di" adalah ...

- a. pesta itu *d*hadiri oleh para pejabat
- b. farit *d*hadiahi sepeda oleh pamannya
- c. bunga mawar itu *d*petik dari kebun
- d. wiwik menanam bunga *d*i pot

9. Penggunaan kata depan yang benar adalah ...
- a. Paman sudah pulang *dari* Semarang
 - b. Tina memetik bayam *pada* kebun belakang
 - c. Andi meletakkan buku *ke* meja
 - d. Baju ku lebih bagus *di* baju adikku
10. *Tetesan rahmat tuhan*
Basahi persda nan kering
Daun dan rumput tak lagi layu
Angsa kegirangan
Hujan basahi badan
Puisi di atas bercerita tentang
- a. datang atau turunnya hujan
 - b. musim kemarau yang panjang
 - c. padang rumput yang subur
 - d. pepohonan yang rindang
11. Penggunaan kata depan yang benar terdapat dalam kalimat ...
- a. Pak Guru menulis soal *ke* papan tulis
 - b. Bu Ijah berjualan *pada* Pasar Pagi
 - c. Pak Parjo membaca koran *di* malam hari
 - d. Aku mandi *pada* pagi dan sore hari
12. *cara membuat mobil-mobilan?*
Kata tanya yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas
- a. siapa
 - b. bagaimana
 - c. mengapa

d. dimana

13. (1) oleskan lem di kertas

(2) tempelkan kertas di rangka layang-layang

Uraian di atas merupakan petunjuk ...

- a. membuat layang-layang
- b. membongkar layang-layang
- c. membeli layang-layang
- d. bermain layang-layang

14. Ibu cemas karena sakit adek tak kunjung sembuh.

Persamaan kata *cemas* adalah ...

- a. malu
- b. khawatir
- c. senang
- d. linglung

15. Halaman rumah Pak Danu sempit, rapi.

Kata hubung yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah ...

- a. tetapi
- b. ketika
- c. walaupun
- d. melainkan

16. yang tidak masuk hari ini?

Kata tanya yang tepat untuk mengawali kalimat di atas adalah ...

- a. bagaimana
- b. mengapa
- c. siapa
- d. dimana

17. contoh kata-kata yang merupakan pepatah atau ungkapan tentang keindahan adalah ...
- a. kebersihan pangkal kesehatan
 - b. rajin pangkal pandai
 - c. kerapian pangkal keindahan
 - d. hemat pangkal kaya
18. Berikut ini adalah termasuk tempat umum, kecuali ...
- a. pasar
 - b. bank
 - c. terminal
 - d. dapur
19. Kalimat berita diakhiri dengan tanda baca ...
- a. titik (.)
 - b. koma (,)
 - c. seru (!)
 - d. tanya (?)
20. kata tanya yang digunakan untuk menanyakan kata tempat adalah ...
- a. apa
 - b. siapa
 - c. dimana
 - d. kapan
21. Penulisan jam atau penunjuk waktu yang tepat terdapat pada kalimat ...
- a. Ayah berangkat kerja pukul 07,15.
 - b. Ayah berangkat kerja pukul 07.15.
 - c. Ayah berangkat kerja pukul 07:15.
 - d. Ayah berangkat kerja pukul 07:15.

22. *harga sepatu yang kau beli kemarin?*

Kata tanya yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah ...

- a. dimana
- b. apakah
- c. berapa
- d. siapa

23. *teman-temanku datang. Mereka berpakaian bagus dan membawa kado untukku. Aku sangat bahagia. Usiaku bertambah.*

Paragraf di atas menceritakan peristiwa ...

- a. ulang tahun
- b. pernikahan
- c. kelahiran
- d. pentas seni

24. *Dona mengadakan pesta ulang tahun secara mewah dan besar-besaran.*

Pendapat yang baik terhadap sikap dona adalah ...

- a. sikap, dona sudah tepat
- b. sikap dona kurang baik
- c. sikap dona perlu di dukung
- d. sikap dona harus di tiru

25. *Aku kelihatan segar karena sering makan sayuran*

Pertanyaan yang tepat untuk jawaban di atas adalah ...

- a. apakah kamu kelihatan segar?
- b. bagaimanakah kamu kelihatan segar?
- c. siapa yang kelihatan segar?
- d. mengapa kamu kelihatan segar?

26. Ibu akan memetik tomat kebun.

kata depan untuk melengkapi kalimat di atas adalah ...

a. pada

b. di

c. dari

d. ke

27. Penulisan huruf besar yang baik dan benar terdapat pada kalimat ...

a. Siti dan Budi sedang belajar bahasa jawa

b. Siti dan budi sedang belajar Bahasa Jawa

c. Siti dan Budi sedang belajar bahasa Jawa

d. Siti dan Budi sedang belajar Bahasa jawa

28. *Kijang kencana itu pun marah. Ia menyepak-nyepakkan kakinya di atas tanah. Dari mulutnya keluar kepingan-kepingan emas. Sang raja pun terbahak-bahak melihat hal itu. Ia pikir ia pasti akan kaya raya. Namun, kijang itu tidak henti-hentinya menyepakkan kakinya dan kepingan emas itu terus bertambah ... bertambah ... haingga akhirnya menggunung dan menimbun sang raja. Matilah sang raja itu karena tertimbun kepingan emas.*

Ringkasan yang baik dari cerita diatas adalah ...

a. sang raja mati karena tertimbun emas yang keluar dari mulut kijang kencana.

b. kijang kencana marah akibat mendengar perkataan sang raja.

c. kijang kencana mengeluarkan emas sangat banyak karena sayang kepada sang raja

d. sang raja terbahak-bahak melihat kijang kencana marah dan mengeluarkan emas

29. "Kepiting jahat! Teganya kau makan telur telur kami. Bagaimana kami bisa berkembang baik nanti. Tidak lama lagi kami pasti akan punah, tidak punya keturunan," seru ikan salem. Betina seraya menangis

"biar saja, yang penting perutku kenyang," sahut kepiting dengan acuh tak acuh.

Watak dalam kepiting dalam cerita kutipan cerita di depan ialah ...

- a. jahat dan mau menang sendiri
- b. baik hati dan mau menang sendiri
- c. jahat, tetapi bersikap sabar
- d. sabar dan baik hati

30. "Lidi sekecil ini saja, ah ... itu pasti mudah. Pakai satu tangan saja bisa!" kata anak itu sambil berusaha mencabut lidi.

Kata-kata di atas menggambarkan sifat anak yang

- a. rendah hati
- b. sombong
- c. pemaaf
- d. Sabar

$$\begin{array}{r}
 \text{Salah} : 22 \\
 \text{Benar} : 0 \\
 \hline
 3 : 2,6
 \end{array}$$

7.3

SOAL EVALUASI

Nama : Muhammad Tegar Anwar
 No : 20
 Kelas : III

Jawablah soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban a, b, c, atau d yang paling tepat!

Evaluasi

- Judul cerita yang ada di video adalah...
 - Sup Rasa Sirup
 - Si Apel yang Nakal
 - Kelinci Mencuri Timun
 - Si Jeruk yang Sombong
- Dalam video yang sudah dilihat termasuk jenis cerita ...
 - Fabel
 - Dongeng
 - Cerita anak
 - Drama
- Siapa saja nama tokoh dalam cerita si jeruk yang sombong ...
 - Tita, Udin, Riko
 - Udin, Kiko, Tina
 - Dodi, Kakek, Rita
 - Lani, Rita, Dito
- Bagaimana karakter Dodi dalam cerita si jeruk yang sombong ...
 - Sombong
 - Baik Hati
 - Lemah Lembut
 - Pemaaf
- Nama tokoh jeruk yang sombong adalah ...
 - Riko
 - Lani
 - Udin
 - Tina
- Siapa yang bercerita tentang si jeruk yang sombong ...
 - Dodi
 - Lani
 - Kakek
 - Tina

16. Si udin membusuk dan dibuang oleh pak tani

Pertanyaan yang sesuai dengan jawaban di atas adalah ...

- a. Di mana nasib si udin ?
- b. Bagaimana nasib si udin ?
- c. Apakah nasib si udin ?
- d. Mengapa udin dibuang oleh pak tani ?

17. Sinta : (sambil membuka buku) Hai ... mi, kamu bisa tidak mengerjakan tugas dari pak guru tadi ?

Mia : (menjawab tanpa menoleh) Ah ..., soal macam itu saja di pikir. Itu kan soal yang sangat mudah.

Percakapan di atas merupakan contoh naskah ...

- a. Drama
- b. Dongeng
- c. Pantun
- d. Puisi

18. Teman-temanku datang. Mereka berpakaian meriah dan membawa kado untukku. Aku sangat senang. Kini usiaku mulai bertambah.

Paragraf di atas menceritakan peristiwa ...

- a. Pernikahan
- b. Kelahiran
- c. Ulang tahun
- d. Pentas Seni

19. Ringkasan yang benar pada cerita anak si jeruk yang sombong adalah ...

- a. Akibat sikapnya yang sombong Udin si jeruk membusuk dan dibuang oleh pak tani pada saat masa panen tiba. Mendengar cerita tersebut menyesali perbuatannya dan meminta maaf pada kakek begitu juga Lani.
- b. Dodi dan Lani saling memaafkan ketika Dodi menyadari atas kesalahannya.
- c. Kakek bercerita tentang si jeruk yang sombong hingga Dodi menyadari kesalahannya.
- d. Si udi jeruk yang sombong membusuk dan dibuang pak tani ke dalam sungai

20. Apa amanat yang dapat diambil dari cerita tersebut ...
- a. Orang yang sombong akan dijauhi banyak teman dan menyesal.
 - b. Orang yang sombong akan senang.
 - c. Berbaik hatilah jika ingin banyak teman.
 - d. Jika sombong akan dibuang
21. Penggunaan huruf kapital yang tepat terdapat pada kalimat ...
- a. Dina bermain boneka bersama sani.
 - b. Dina bermain boneka bersama Sani.
 - c. Dina bermain Boneka bersama sani.
 - d. Dina Bermain boneka bersama sani.
22. Kalimat berita diakhiri dengan tanda baca ...
- a. Titik (.)
 - b. Koma (,)
 - c. Seru (!)
 - d. Tanya (?)
23. Contoh kata-kata yang merupakan pepatah atau ungkapan tentang keindahan adalah ...
- a. Kebersihan pangkal kesehatan
 - b. Kerapian pangkal keindahan
 - c. Rajin pangkal pandai
 - d. Hemat pangkal kaya
24. Kata tanya yang digunakan untuk menanyakan tempat adalah ...
- a. Apa
 - b. Siapa
 - c. Di mana
 - d. Kapan

25. *yang – menceritakan – lucu – Ananda – pengalamannya*

Jika disusun menjadi kalimat yang baik, kata-kata di atas akan menjadi

- a. Lucu Ananda menceritakan pengalamannya.
- b. Pengalamannya yang lucu menceritakan Ananda.
- c. Ananda menceritakan pengalamannya yang lucu.
- d. Menceritakan pengalamannya yang lucu Ananda.

26. tas yang kau beli kemarin itu ?

Kata tanya yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah ...

- a. Di mana
- b. Apakah
- c. Berapa
- d. Siapa

27. *Yasmin mengadakan pesta ulang tahun secara mewah dan besar-besaran.*

Pendapat yang baik terhadap sikap Yasmin adalah ...

- a. Sikap Yasmin sudah tepat
- b. Sikap Yasmin kurang baik
- c. Sikap Yasmin perlu didukung
- d. Sikap Yasmin harus di tiru

28. *Ibu cemas karena Ayah tak kunjung pulang dari kerja*

Ungkapan kalimat di atas menunjukkan perasaan ...

- a. Senang
- b. Malu
- c. Bingung
- d. Khawatir

29. "Halo, Selamat siang (...)"

Tanda baca pada titik-titik di atas seharusnya ...

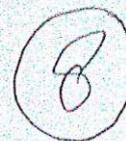
- a. Seru (!)
- b. Titik (.)
- c. Koma (,)
- d. Tanya (?)

30. Ibu akan memetik buah salak kebun.

- a. Pada
- b. Di
- c. Dari
- d. Ke

PRETEST

Gadis
Gendis Putri Gumilar
PUTRI KANDITA



Alkisah, seorang raja bernama Sri Baduga Maharaja atau Prabu Siliwangi yang bertakhta di Kerajaan Pakuan Pajajaran. Ia adalah raja yang arif dan bijaksana. Sang Prabu juga mempunyai seorang permaisuri yang cantik jelita dan beberapa selir yang cantik-cantik. Dari hasil perkawinannya dengan sang permaisuri lahir seorang putri yang bernama Putri Kandita.

Putri Kandita memiliki paras yang cantik melebihi kecantikan ibunya. Ia merupakan putri kesayangan Prabu Siliwangi. Ketika ia mulai dewasa, sifat arif dan bijaksana seperti yang dimiliki oleh sang ayah mulai muncul pada dirinya. Tidak mengherankan jika Prabu Siliwangi bermaksud mencalonkan Putri Kandita sebagai penggantinya kelak. Namun, rencana tersebut ternyata tidak disukai oleh para selir dan putra-putrinya yang lain. Oleh karena itu, mereka pun bersekongkol untuk mengusir Putri Kandita dan ibunya dari istana.

Suatu malam, para selir Prabu Siliwangi dan putra-putri mereka mengadakan pertemuan rahasia di dalam istana. "Bagaimana cara menyingkirkan Putri Kandita dan permaisuri dari istana ini tanpa sepengetahuan Prabu?" tanya salah seorang selir. "Kita harus berhati-hati karena jika Prabu mengetahui rencana ini, maka kita semua akan binasa," ujar selir yang lain.

Sejenak, suasana pertemuan itu menjadi hening. Semuanya sedang berpikir keras untuk mencari cara yang paling tepat agar rencana mereka dapat terlaksana tanpa sepengetahuan Prabu Siliwangi.

"Sekarang aku tahu caranya," sahut seorang selir yang lain memecah suasana keheningan. "Apakah caramu itu?" tanya semua peserta rapat serentak.

"Aku mempunyai kenalan seorang dukun yang terkenal dengan kesaktian ilmu hitamnya. Dukun itu pasti mau membantu kita jika kita memberinya upah yang besar," jawab selir itu.

Semua peserta rapat setuju dengan cara tersebut. Pada esok hari, para selir mengutus seorang dayang-dayang istana untuk menemui dukun itu di gubuknya di sebuah desa yang letaknya cukup jauh dari istana. Setelah menjelaskan maksud kedatangannya, utusan itu kemudian menyerahkan sejumlah keping uang logam emas kepada sang dukun. Tanpa berpikir panjang, sang dukun pun langsung menyanggupi permintaan para selir tersebut.

Setelah utusan selir itu kembali ke istana, sang dukun segera melaksanakan tugasnya. Dengan ilmu yang hitam dimiliki, dukun itu menyihir Putri Kandita dan ibunya dengan penyakit kusta sehingga seujur tubuh mereka yang semula mulus dan bersih, timbul luka borok dan mengeluarkan bau tidak sedap. Prabu Siliwingi heran melihat penyakit borok itu tiba-tiba menyerang putri dan permaisurinya secara bersamaan. Ia pun segera mengundang para tabib untuk mengobati penyakit tersebut.

Para tabib dari berbagai negeri sudah didatangkan, namun tak seorang pun yang mampu menyembuhkan penyakit Putri Kandita dan sang permaisuri. Bahkan, penyakit sang permaisuri semakin hari semakin parah dan menyebarkan bau busuk yang sangat menyengat. Tubuhnya pun semakin lemah karena tidak mau makan dan minum. Selang beberapa hari kemudian, sang permaisuri menghembuskan nafas terakhirnya.

Kepergian sang permaisuri benar-benar meninggalkan luka yang sangat dalam bagi seluruh isi istana, khususnya Prabu Siliwingi. Sejak itu, ia selalu duduk termenung seorang diri. Satu-satunya harapan yang dapat mengobati kesedihannya adalah Putri Kandita. Namun harapan itu hanya tinggal harapan karena penyakit sang putri tak kunjung sembuh. Keadaan itu pun tidak disia-

siakan oleh para selir dan putra-putrinya. Mereka bersepakat untuk menghasud Prabu Siliwangi agar segera mengusir Putri Kandita dari istana.

"Ampun, Baginda Prabu! Izinkanlah Hamba untuk menyampaikan sebuah saran kepada Baginda," pinta seorang selir.

"Apakah saranmu itu, wahai selirku? Katakanlah," jawab Prabu Siliwangi.

"Bagini Baginda. Kita semua sudah tahu bahwa keadaan penyakit Putri Kandita saat ini semakin parah dan sulit untuk disembuhkan. Jika sang putri dibiarkan terus tinggal di istana, Hamba khawatir penyakitnya akan membawa malapetaka bagi negeri ini," hasud seorang selir.

Mulanya, Prabu Siliwangi merasa berat untuk menerima saran itu karena begitu sayangnya kepada Putri Kandita. Namun karena para selir terus mendesaknya, maka dengan berat hati ia terpaksa mengusir Putri Kandita dari istana. Dengan hati hancur, Putri Kandita pun meninggalkan istana melalui pintu belakang istana. Ia berjalan menuruti ke mana kakinya melangkah tanpa arah dan tujuan yang pasti. Setelah sehari-hari berjalan, Putri Kandita tiba di pantai selatan. Putri Prabu Siliwangi yang malang itu bingung harus berjalan ke mana lagi. Di hadapannya terbentang samudera yang luas dan dalam. Tidak mungkin pula ia kembali ke istana.

"Ah, aku letih sekali. Lebih baik aku beristirahat dulu di sini," keluh Putri Kandita seraya merebahkan tubuhnya di atas sebuah batu karang.

Sang Putri tampak begitu kelelahan sehingga dalam beberapa saat saja ia langsung tertidur. Dalam tidurnya, ia mendengar sebuah suara yang menegurnya.

"Wahai, Putri Kandita! Jika kamu ingin sembuh dari penyakitmu, berceburilah ke dalam lautan ini! Niscaya kulitmu akan pulih seperti sediakala," ujar suara itu.

Putri Kandita pun cepat-cepat bangun setelah mendengar suara itu.

"Apakah aku bermimpi?" gumamnya sambil mengusap-usap matanya tiga kali.

Setelah itu, sang Putri mengamati sekelilingnya, namun tak seorang pun yang dilihatnya.

"Aku mendengar suara itu dengan sangat jelas. Tetapi kenapa tidak ada orang di sekitar sini? Wah, jangan-jangan ini wangsit," pikirnya.

Meyakini suara itu sebagai sebuah wangsit, Putri Kandita pun menceburkan diri ke laut. Sungguh ajaib! Saat menyentuh air, seluruh tubuhnya yang dihinggapi penyakit kusta berangsur-angsur hilang hingga akhirnya kembali menjadi halus dan bersih seperti sediakala. Tidak hanya itu, putri kesayangan Prabu Siliwingi itu juga menjadi putri yang sakti mandraguna.

Meskipun telah sembuh dari penyakitnya, Putri Kandita enggan untuk kembali ke istana. Ia lebih memilih untuk menetap di pantai sebelah selatan wilayah Pakuan Pajajaran itu. Sejak menetap di sana, ia dikenal luas ke berbagai kerajaan yang ada di Pulau Jawa sebagai putri yang cantik dan sakti. Para pangeran dari berbagai kerajaan pun berdatangan untuk melamarnya. Menghadapi para pelamar tersebut, Putri Kandita mengajukan sebuah syarat yaitu dirinya bersedia dipersunting asalkan mereka sanggup mengalahkan kesaktiannya, termasuk bertempur di atas gelombang laut yang ada di selatan Pulau Jawa. Namun, jika kalah adu kesaktian itu, maka mereka harus menjadi pengikut Putri Kandita.

Dari sekian banyak pangeran yang beradu kesaktian dengan Putri Kandita, tak seorang pun dari mereka yang mampu mengalahkan kesaktian sang Putri. Dengan demikian, para pelamar tersebut akhirnya menjadi pengikut Putri Kandita. Sejak itulah, Putri Kandita dikenal sebagai Ratu Penguasa Laut Selatan Pulau Jawa.

(Cerita Rakyat dari Jawa Barat)

Jawablah soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban a, b, c, atau d yang paling tepat!

1. Cerita putri kandita termasuk jenis ...
 - a. puisi
 - b. drama
 - c. film
 - d. dongeng
2. Cerita Putri kandita berasal dari ...
 - a. Jawa Tengah
 - b. Jawa Barat
 - c. Jawa Timur
 - d. Bali
3. Nama asli Prabu Siliwangi adalah ...
 - a. Panji Asmara Bangun
 - b. Joko Lelono
 - c. Sri Baduga Maharaja
 - d. Galuh Candra
4. Siapa yang dikenal sebagai Ratu Penguasa Laut Selatan Pulau Jawa ...
 - a. Ibu Peri
 - b. Putri Kasanga
 - c. Putri Kandita
 - d. Putri Candra

5. Penyakit apa yang diderita putri kandita ...
- a. penyakit kusta
 - b. penyakit gatal
 - c. kecantikannya hilang
 - d. segala penyakit
6. Apa yang terjadi setelah putri kandita menceburkan diri ke laut ...
- a. sembuh dari penyakitnya
 - b. menjadi putri yang sakti mandraguna
 - c. menjadi cantik jelita
 - d. sembuh dari penyakit dan sakti mandraguna
7. *Intan suka menabung. Ia rajin menyisihkan uang sakunya. Dengan begitu, jika mempunyai kebutuhan, ia tak perlu meminta uang kepada orang tuanya. Ia sadar bahwa orang tuanya tidak kaya. Jadi, ia sadar tidak mau merepotkan mereka.*
- Watak intan dalam kutipan di atas adalah ...
- a. jujur dan baik hati
 - b. hemat dan berbakti pada orang tua
 - c. baik hati dan berbakti pada orang tua
 - d. jujur dan berbakti pada orang tua
8. Kalimat yang menggunakan kata depan "di" adalah ...
- a. pesta itu *d*hadiri oleh para pejabat
 - b. farit *d*hadiahi sepeda oleh pamannya
 - c. bunga mawar itu *d*petik dari kebun
 - d. wiwik menanam bunga *d*i pot

✓ Penggunaan kata depan yang benar adalah ...

- a. Paman sudah pulang *dari* Semarang
- ✗ Tina memetik bayam *pada* kebun belakang
- c. Andi meletakkan buku *ke* meja
- d. Baju ku lebih bagus *di* baju adikku

10. *Tetesan rahmat tuhan*

Basahi persda nan kering

Daun dan rumput tak lagi layu

Angsa kegirangan

Hujan basahi badan

Puisi di atas bercerita tentang

- ✗ datang atau turunnya hujan
- b. musim kemarau yang panjang
- c. padang rumput yang subur
- d. pepohonan yang rindang

✓ 11. Penggunaan kata depan yang benar terdapat dalam kalimat ...

- a. Pak Guru menulis soal *ke* papan tulis
- b. Bu Ijah berjualan *pada* Pasar Pagi
- ✗ Pak Parjo membaca koran *di* malam hari
- d. Aku mandi *pada* pagi dan sore hari

12. *cara membuat mobil-mobilan?*

Kata tanya yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas

- a. siapa
- ✗ bagaimana
- c. mengapa

- d. dimana
13. (1) oleskan lem di kertas
(2) tempelkan kertas di rangka layang-layang
Uraian di atas merupakan petunjuk ...
- a. membuat layang-layang
 - b. membongkar layang-layang
 - c. membeli layang-layang
 - d. bermain layang-layang
14. Ibu cemas karena sakit adek tak kunjung sembuh.
Persamaan kata *cemas* adalah ...
- a. malu
 - b. khawatir
 - c. senang
 - d. linglung
15. Halaman rumah Pak Danu sempit, rapi.
Kata hubung yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah ...
- a. tetapi
 - b. ketika
 - c. walaupun
 - d. melainkan
16. yang tidak masuk hari ini?
Kata tanya yang tepat untuk mengawali kalimat di atas adalah ...
- a. bagaimana
 - b. mengapa
 - c. siapa
 - d. dimana

17. contoh kata-kata yang merupakan pepatah atau ungkapan tentang keindahan adalah ...

a. kebersihan pangkal kesehatan

b. rajin pangkal pandai

c. kerapian pangkal keindahan

d. hemat pangkal kaya

18. Berikut ini adalah termasuk tempat umum, *kecuali* ...

a. pasar

b. bank

c. terminal

d. dapur

19. Kalimat berita diakhiri dengan tanda baca ...

a. titik (.)

b. koma (,)

c. seru (!)

d. tanya (?)

20. kata tanya yang digunakan untuk menanyakan kata tempat adalah ...

a. apa

b. siapa

c. dimana

d. kapan

21. Penulisan jam atau penunjuk waktu yang tepat terdapat pada kalimat ...

a. Ayah berangkat kerja pukul 07,15.

b. Ayah berangkat kerja pukul 07.15.

c. Ayah berangkat kerja pukul 07:15.

d. Ayah berangkat kerja pukul 07;15.

22. *harga sepatu yang kau beli kemarin?*

Kata tanya yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah ...

- a. dimana
- b. apakah
- c. berapa
- d. siapa

23. *teman-temanku datang. Mereka berpakaian bagus dan membawa kado untukku. Aku sangat bahagia. Usiaku bertambah.*

Peragraf di atas menceritakan peristiwa ...

- a. ulang tahun
- b. pernikahan
- c. kelahiran
- d. pentas seni

24. *Dona mengadakan pesta ulang tahun secara mewah dan besar-besaran.*

Pendapat yang baik terhadap sikap dona adalah ...

- a. sikap, dona sudah tepat
- b. sikap dona kurang baik
- c. sikap dona perlu di dukung
- d. sikap dona harus di tiru

25. *Aku kelihatan segar karena sering makan sayuran*

Pertanyaan yang tepat untuk jawaban di atas adalah ...

- a. apakah kamu kelihatan segar?
- b. bagaimanakah kamu kelihatan segar?
- c. siapa yang kelihatan segar?
- d. mengapa kamu kelihatan segar?

26. Ibu akan memetik tomat kebun.
kata depan untuk melengkapi kalimat di atas adalah ...
- a. pada
 - b. di
 - c. dari
 - d. ke
27. Penulisan huruf besar yang baik dan benar terdapat pada kalimat ...
- a. Siti dan Budi sedang belajar bahasa Jawa
 - b. Siti dan budi sedang belajar Bahasa Jawa
 - c. Siti dan Budi sedang belajar bahasa Jawa
 - d. Siti dan Budi sedang belajar Bahasa Jawa
28. *Kijang kencana itu pun marah. Ia menyepak-nyepakkan kakinya di atas tanah. Dari mulutnya keluar kepingan-kepingan emas. Sang raja pun terbahak-bahak melihat hal itu. Ia pikir ia pasti akan kaya raya. Namun, kijang itu tidak henti-hentinya menyepak-nyepakkan kakinya dan kepingan emas itu terus bertambah ... bertambah ... haingga akhirnya menggunung dan menimbun sang raja. Matilah sang raja itu karena tertimbun kepingan emas.*
- Ringkasan yang baik dari cerita diatas adalah ...
- a. sang raja mati karena tertimbun emas yang keluar dari mulut kijang kencana.
 - b. kijang kencana marah akibat mendengar perkataan sang raja.
 - c. kijang kencana mengeluarkan emas sangat banyak karena sayang kepada sang raja
 - d. sang raja terbahak-bahak melihat kijang kencana marah dan mengeluarkan emas

29. "Kepiting jahat! Teganya kau makan telur telur kami. Bagaimana kami bisa berkembang baik nanti. Tidak lama lagi kami pasti akan punah, tidak punya keturunan," seru ikan salem. Betina seraya menangis "biar saja, yang penting perutku kenyang," sahut keping dengan acuh tak acuh. Watak dalam keping dalam cerita kutipan cerita di depan ialah ...

- a. jahat dan mau menang sendiri
- b. baik hati dan mau menang sendiri
- c. jahat, tetapi bersikap sabar
- d. sabar dan baik hati

30. "Lidi sekecil ini saja, ah ... itu pasti mudah. Pakai satu tangan saja bisa!" kata anak itu sambil berusaha mencabut lidi.

Kata-kata di atas menggambarkan sifat anak yang

- a. rendah hati
- b. sombong
- c. pemaaf
- d. Sabar

SOAL EVALUASI

9

Nama : Gendis R. Wiputri G.
 No : 19
 Kelas : 1.1.1 SD

Jawablah soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban a, b, c, atau d yang paling tepat!

Evaluasi

1. Judul cerita yang ada di video adalah...

a. Sup Rasa Sirup	c. Kelinci Mencuri Timun
b. Si Apel yang Nakal	<input checked="" type="checkbox"/> d. Si Jeruk yang Sombong
2. Dalam video yang sudah dilihat termasuk jenis cerita ...

<input checked="" type="checkbox"/> a. Fabel	c. Cerita anak
<input checked="" type="checkbox"/> b. Dongeng	d. Drama
3. Siapa saja nama tokoh dalam cerita si jeruk yang sombong ...

a. Tita, Udin, Riko	c. Dodi, Kakek, Rita
<input checked="" type="checkbox"/> b. Udin, Kiko, Tina	d. Lani, Rita, Dito
4. Bagaimana karakter Dodi dalam cerita si jeruk yang sombong ...

<input checked="" type="checkbox"/> a. Sombong	c. Lemah Lembut
b. Baik Hati	d. Pemaaf
5. Nama tokoh jeruk yang sombong adalah ...

a. Riko	<input checked="" type="checkbox"/> d. Udin
b. Lani	c. Tina
6. Siapa yang bercerita tentang si jeruk yang sombong ...

a. Dodi	<input checked="" type="checkbox"/> c. Kakek
b. Lani	d. Tina

7. Apa yang terjadi pada udin si jeruk yang sombong itu ...
 a. Dibantu banyak teman
 b. Membusuk dan dibuang
 c. Dijual oleh pak tani
 d. Pergi mencari teman baru
8. Bagaimana sikap Dodi setelah mendengarkan cerita dari kakek *Kecuali...*
 a. Meminta maaf
 b. Menyesal
 c. Berjanji tidak mengulangi kesalahannya
 d. Marah
9. Dimana latar tempat pada cerita anak tersebut ...
 a. Kebun
 b. Rumah
 c. Halaman
 d. Sawah
10. Bagaimana suasana waktu dalam cerita anak tersebut ...
 a. Menunjukkan malam hari
 b. Menunjukkan sore hari
 c. Menunjukkan pagi hari
 d. Menunjukkan siang hari
11. Siapa yang mempunyai watak sombong pada cerita anak tersebut...
 a. Lani dan Dodi
 b. Dodi dan Kakek
 c. Si semut dan Tina
 d. Dodi dan Udin
12. Watak siapakah yang perlu dicontoh dalam cerita anak tersebut...
 a. Lani
 b. Udin
 c. Dodi
 d. Kiko
13. Bagaimana watak udin dalam cerita *kecuali...*
 a. Sombong
 b. Angkuh
 c. Baik Hati
 d. Keras Kepala
14. Bagaimana peran Tina dan Kiko dalam cerita tersebut ...
 a. Pemaaf
 b. Mengalah
 c. Licik
 d. Jahil
15. Apa yang sedang dilakukan Dodi di kebun dalam cerita tersebut ...
 a. Bermain dengan Lani
 b. Berkebun di ladang
 c. Membantu Kakek
 d. Mencari Kambingnya

16. Si udin membusuk dan dibuang oleh pak tani
 Pertanyaan yang sesuai dengan jawaban di atas adalah ...
- a. Di mana nasib si udin ?
 - b. Bagaimana nasib si udin ?
 - c. Apakah nasib si udin ?
 - d. Mengapa udin dibuang oleh pak tani ?
17. Sinta : (sambil membuka buku) Hai ... mi, kamu bisa tidak mengerjakan tugas dari pak guru tadi ?
 Mia : (menjawab tanpa menoleh) Ah ..., soal macam itu saja di pikir. Itu kan soal yang sangat mudah.
 Percakapan di atas merupakan contoh naskah ...
- a. Drama
 - b. Dongeng
 - c. Pantun
 - d. Puisi
18. Teman-temanku datang. Mereka berpakaian meriah dan membawa kado untukku. Aku sangat senang. Kini usiaku mulai bertambah.
 Paragraf di atas menceritakan peristiwa ...
- a. Pernikahan
 - b. Ulang tahun
 - c. Kelahiran
 - d. Pentas Seni
19. Ringkasan yang benar pada cerita anak si jeruk yang sombong adalah ...
- a. Akibat sikapnya yang sombong Udin si jeruk membusuk dan dibuang oleh pak tani pada ssat masa panen tiba. Mendengar cerita tersebut menyesali perbuatannya dan meminta maaf pada kakek begitu juga lani.
 - b. Dodi dan Lani saling memaafkan ketika Dodi menyadari atas kesalahannya.
 - c. Kakek bercerita tentang si jeruk yang sombong hingga Dodi menyadari kesalahannya.
 - d. Si udi jeruk yang sombong membusuk dan dibuang pak tani ke dalam sungai

20. Apa amanat yang dapat diambil dari cerita tersebut ...
- a. Orang yang sombong akan dijauhi banyak teman dan menyesal.
 - b. Orang yang sombong akan senang.
 - c. Berbaik hatilah jika ingin banyak teman.
 - d. Jika sombong akan dibuang
21. Penggunaan huruf kapital yang tepat terdapat pada kalimat ...
- a. Dina bermain boneka bersama sani.
 - b. Dina bermain boneka bersama Sani.
 - c. Dina bermain Boneka bersama sani.
 - d. Dina Bermain boneka bersama sani.
22. Kalimat berita diakhiri dengan tanda baca ...
- a. Titik (.)
 - b. Koma (,)
 - c. Seru (!)
 - d. Tanya (?)
23. Contoh kata-kata yang merupakan pepatah atau ungkapan tentang keindahan adalah ...
- a. Kebersihan pangkal kesehatan
 - b. Kerapian pangkal keindahan
 - c. Rajin pangkal pandai
 - d. Hemat pangkal kaya
24. Kata tanya yang digunakan untuk menanyakan tempat adalah ...
- a. Apa
 - b. Siapa
 - c. Di mana
 - d. Kapan

25. *yang – menceritakan – lucu – Ananda – pengalamannya*
Jika disusun menjadi kalimat yang baik, kata-kata di atas akan menjadi

- a. Lucu Ananda menceritakan pengalamannya.
- b. Pengalamannya yang lucu menceritakan Ananda.
- c. Ananda menceritakan pengalamannya yang lucu.
- d. Menceritakan pengalamannya yang lucu Ananda.

26. tas yang kau beli kemarin itu ?

Kata tanya yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah ...

- a. Di mana
- b. Apakah
- c. Berapa
- d. Siapa

27. *Yasmin mengadakan pesta ulang tahun secara mewah dan besar-besaran.*

Pendapat yang baik terhadap sikap Yasmin adalah ...

- a. Sikap Yasmin sudah tepat
- b. Sikap Yasmin kurang baik
- c. Sikap Yasmin perlu didukung
- d. Sikap Yasmin harus di tiru

28. *Ibu cemas karena Ayah tak kunjung pulang dari kerja*

Ungkapan kalimat di atas menunjukkan perasaan ...

- a. Senang
- b. Malu
- c. Bingung
- d. Khawatir

29. "Halo, Selamat siang (...)"

Tanda baca pada titik-titik di atas seharusnya ...

- a. Seru (!)
- b. Titik (.)
- c. Koma (,)
- d. Tanya (?)

30. Ibu akan memetik buah salak kebun.

- a. Pada
- b. Di
- c. Dari
- d. Ke

ANGKET RESPON SISWA
PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2D BAHASA INDONESIA
UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Identitas Diri

1. Nama : HASAN NUR PRAS S.

2. Kelas : 3

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini untuk mengukur respon siswa terhadap produk video animasi 2d yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

Berilah tanda check (√) pada kolom respon siswa, sebagai penilaian siswa terhadap video animasi 2d.

C. Penilaian

No	Pernyataan	Respon siswa		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong" memotivasi saya dalam belajar bahasa Indonesia.	√		
2	Media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong" membuat saya semangat belajar bahasa Indonesia	√		
3	Media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong" memudahkan saya dalam belajar bahasa Indonesia	√		
4	Dengan media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong"		√	

No	Pernyataan	Respon siswa		Keterangan
		Ya	Tidak	
	saya bisa memahami materi tokoh-tokoh cerita anak.			
5	Media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong" mendorong saya untuk aktif dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.	✓		
6	Saya tertarik belajar bahasa Indonesia dengan media video animasi 2d.	✓		
7	Tulisan dan gambar pada video animasi 2d ini jelas sehingga memudahkan saya dalam belajar.	✓		
8	Jalan cerita pada media video animasi 2d mudah saya pahami.	✓		
9	Saya senang mempelajari bahasa Indonesia dengan media video animasi 2d.	✓		
10	Media video animasi 2d menambah minat saya untuk belajar bahasa Indonesia	✓		

D. Masukan Siswa

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, Juni 2016
Siswa

.....

ANGKET RESPON SISWA
PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2D BAHASA INDONESIA
UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Identitas Diri

1. Nama : IZRA ALICIAS

2. Kelas : B

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini untuk mengukur respon siswa terhadap produk video animasi 2d yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

Berilah tanda check (√) pada kolom respon siswa, sebagai penilaian siswa terhadap video animasi 2d.

C. Penilaian

No	Pernyataan	Respon siswa		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong" memotivasi saya dalam belajar bahasa Indonesia.	√		
2	Media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong" membuat saya semangat belajar bahasa Indonesia	√		
3	Media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong" memudahkan saya dalam belajar bahasa Indonesia	√		
4	Dengan media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong"	√		

No	Pernyataan	Respon siswa		Keterangan
		Ya	Tidak	
	saya bisa memahami materi tokoh-tokoh cerita anak.	✓		
5	Media video animasi 2d yang berjudul "Si Jeruk yang Sombong" mendorong saya untuk aktif dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.	✓		
6	Saya tertarik belajar bahasa Indonesia dengan media video animasi 2d.	✓		
7	Tulisan dan gambar pada video animasi 2d ini jelas sehingga memudahkan saya dalam belajar.	✓		
8	Jalan cerita pada media video animasi 2d mudah saya pahami.	✓		
9	Saya senang mempelajari bahasa Indonesia dengan media video animasi 2d.	✓		
10	Media video animasi 2d menambah minat saya untuk belajar bahasa Indonesia	✓		

D. Masukan Siswa

.....

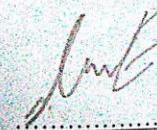
.....

.....

.....

Yogyakarta, Juni 2016

Siswa



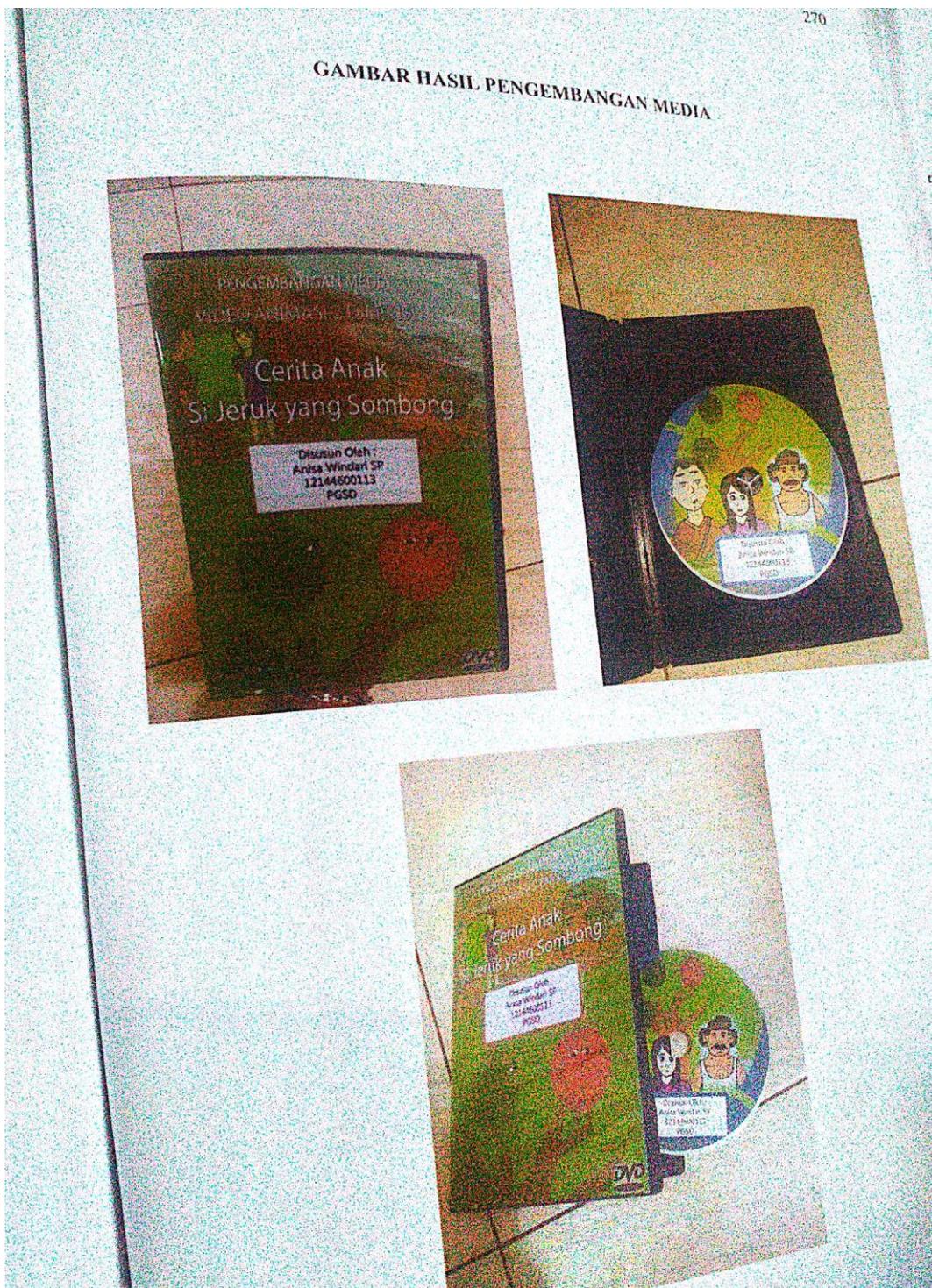
.....

Lampiran 21

**HASIL KETUNTASAN BELAJAR
PRETEST-POSTEST**

No	Nama siswa	Pretest	Postest
1	M Faya Lingga P	5	7
2	Galang Riski Pratama	5.6	8.3
3	Mutia Ssbila	8.6	9.6
4	Rino Alex Safria	7	8.3
5	Erwin Purnomo	6.6	5.3
6	Rina Ramadani	7.3	9
7	Ivalya Latifa M	8	8.6
8	Raden Adam Hartadi	5.3	7.1
9	Cahaya Rindang Sari	7.3	9
10	Nur Latifah	8.6	9.6
11	Sidiq Setiawan Nur G	7.6	8.3
12	Yonathan Hendra Saputra	4	4.6
13	Shinta Sulistya Aji Anandita	9	8.3
14	Daffa Satria Maheswara	5.3	8
15	Iqmarsya Naila Zafriah	8	9
16	Tri Cahyo Pamungkas	7.3	8
17	Faizal Akbar Arrohman	5.3	7.3
18	Carissa Aliya Putri	7.3	7.6
19	Gendis Dwiputri Gumilar	8	9
20	Muhamad Tegar Anelka	2.6	7.3
21	Nova Dwi Anugraheni	8	9
22	Hasan Nur Eko Prasetyo	7.1	8.3
23	Nabila Fara Lestari	8.3	9.3
24	Pradana Putra Wahyu Krisna	7	6.6
25	Sasfran Arif Kurniawan	6	8
26	Kodam Mustaqim	6.3	9
27	Ergy Zacky Reffaleo Suparjo	5.6	7.1
28	Ezra Alcía Suparjo	7	6.6
29	Anggianti Anggalih	9.3	8.6
Jumlah Siswa Tuntas KKM		16	24
Nilai Presentase Ketuntasan Klasikal		55.17%	82.75%
Kriteria		<i>Kurang</i>	<i>Baik</i>

Lampiran 22



Lampiran 23

DOKUMENTASI

Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Kecil



Mengisi Tabel Komentar Tokoh Cerita Anak Saat Uji Coba Kelompok Kecil



Mengerjakan Soal Pretest



Pembelajaran Sebelum Menggunakan Media Video Animasi 2D



Pembelajaran Menggunakan Video Animasi 2D







Diskusi Kelompok Mengisi Tabel Komentar Tokoh-Tokoh cerita Anak yang akan dipresentasikan





Kegiatan Membaca dan mendengarkan Cerita Anak Sebelum Menerapkan Video Animasi 2D



Kegiatan Mengerjakan Postest

