



## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 01. Surat Izin Penelitian

	<b>KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</b> <b>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</b>							
	Alamat: Jl. Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja-Bali Telp. (0362) 31372 Kode Pos 81116							
Nomor	: 65/UN48.10.1/LT/2020							
Lampiran	: -							
Perihal	: Permohonan Ijin Observasi dan Penelitian Pengembangan							
Kepada Yth. Kepala Sekolah SD NEGERI 1 BANJAR BALI Jl. Hasanudin No 2, Singaraja-Bali. 81113								
Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir/Skripsi, mahasiswa S1 Prodi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha perlu mendapatkan data langsung dengan melakukan Observasi dan Penelitian Pengembangan di instansi/lembaga di bawah pimpinan Bapak/Ibu.								
Adapun data yang diharapkan diperoleh mahasiswa meliputi data-data yang terkait tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan mahasiswa di SD Negeri 1 Banjar Bali.								
Sehubungan dengan itu, kami mohon dapatlah kiranya mahasiswa yang namanya tercantum di bawah ini diijinkan untuk melakukan observasi di instansi/lembaga di bawah pimpinan Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa yang dimaksud adalah sebagai berikut:								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>NIM</th> <th>NAMA MAHASISWA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>1611021033</td> <td>Yunia Isnı Siddiq</td> </tr> </tbody> </table>			No.	NIM	NAMA MAHASISWA	1.	1611021033	Yunia Isnı Siddiq
No.	NIM	NAMA MAHASISWA						
1.	1611021033	Yunia Isnı Siddiq						
Atas kerjasama yang baik dan ijin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.								
		Singaraja, 06 Januari 2020 Wakil Dekan I						
		 Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd NIP 197108152001121001						

**Lampiran 02. Surat Keterangan Penelitian**

PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BANJAR BALI

Alamat : Jln.Hasanudin No.2 Telp (0362) 24511 Kode Pos 81114 Singaraja Bali

SURAT KETERANGAN

Nomor: 430.5/38/TU/2020

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD N 1 Banjar Bali, menerangkan dengan sebenarnya.

Nama : Yunia Isni Siddiq  
NIM : 1611021033  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Prodi : Teknologi Pendidikan

Memang benar yang tersebut di atas adalah mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha telah melakukan Penelitian Pengembangan di SDN 1 Banjar Bali pada Tanggal 6 Januari 2020 s/d 31 Juli 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 31 Juli 2020  
Kepala SDN 1 Banjar Bali

  
Ni Made Sudarmi, S.Pd.SD  
NIP 196607071988042004

### Lampiran. 03 Hasil Wawancara Guru Wali Kelas III

Hasil wawancara dengan Ibu Ni Luh Raka Tirtawati, S.Pd, SD selaku wali kelas III SD Negeri 1 Banjar Bali

1. Dalam proses pembelajaran, Ibu menggunakan metode pembelajaran apa?  
Jawab: ceramah, diskusi, dan tanya jawab kepada siswa
2. Apakah Ibu mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran?  
Jawab: ada, di beberapa materi
3. Apakah saat mengajar Ibu menggunakan media pembelajaran?  
Jawab: iya, menggunakan tetapi jarang
4. Media pembelajaran apa yang Ibu gunakan saat proses pembelajaran?  
Jawab: power point (tergantung jenis materi)
5. Apakah media pembelajaran yang Ibu gunakan sudah mampu mengoptimalkan proses pembelajaran?  
Jawab: iya, tetapi kurang efektif
6. Apakah ada materi pembelajaran membutuhkan bantuan media di kelas Ibu?  
Jawab: ada, pembelajaran tematik
7. Apakah Ibu mengalami kendala atau hambatan saat kegiatan pembelajaran berlangsung?  
Jawab: ada. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung materi pembelajaran tematik. Karena konsep pembelajaran tematik yang bersifat abstrak, jadi cukup sulit dipahami oleh siswa jika dijelaskan hanya dengan buku paket.
8. Bagaimana gaya belajar siswa di kelas? Apakah gaya belajar siswa cenderung Auditif, Visual, atau Kinestetik?  
Jawab: beragam.
9. Fasilitas apa sajakah yang ada di sekolah untuk menunjang penggunaan media berbasis ICT?  
Jawab: LCD Proyektor, wireless, wi-fi, dan laptop.
10. Apakah Ibu sudah pernah menggunakan animasi pembelajaran dalam proses pembelajaran?  
Jawab: belum pernah.

**Lampiran 04. Hasil Analisis Karakteristik Siswa**

NO	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SANGAT SETUJU %	SETUJU %	TIDAK SETUJU %	SANGAT TIDAK SETUJU %
1.	Saya lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran	27.59	44.82	20.69	6.90
2.	Saya merasa bosan jika kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan media pembelajaran	39.93	17.24	34.49	10.34
3.	Guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi	13.80	20.69	34.49	31.03
4.	Saya merasa lebih terbantu memahami materi setelah guru menggunakan media pembelajaran	41.38	44.82	13.80	-
5.	Saya lebih senang belajar menggunakan media audio visual daripada media cetak (LKS, Modul, dll)	44.82	27.59	17.24	10.34

### Lampiran 05. Nilai UTS Siswa Kelas III SD Negeri 1 Banjar Bali

NO	NAMA	CAPAIAN MUATAN									
		PKn		B INDONESIA		MATEMATIKA		SBdP		PJOK	
		70		66		61		72		75	
		Pengetahuan		Pengetahuan		Pengetahuan		Pengetahuan		Pengetahuan	
		NILAI	Predikat	NILAI	Predikat	NILAI	Predikat	NILAI	Predikat	NILAI	Predikat
1	Ahmad Faiz	75	B	64	C	60	C	72	C	79	B
2	Alfin Lova Fiqyanagi	80	B	60	C	65	C	76	B	80	B
3	Alvino Putra pratama	60	C	60	C	55	D	70	C	62	C
4	Auliana Hafizah	66	C	55	D	60	D	72	C	81	B
5	Azizi Safa	74	B	60	C	55	D	70	C	62	B
6	Bunga Satya Pancali	81	B	80	B	72	C	79	B	82	B
7	Dewa Ayu Kyla Dianitra	75	B	70	C	60	C	75	B	78	B
8	Evita Marsha	80	B	80	B	74	B	81	B	80	B
9	Fajar	70	C	66	C	60	C	70	C	76	B
10	I Made Balapradana Saskara	65	C	60	C	55	C	70	C	76	B
11	Janeta Aqila Arista	80	B	70	C	80	B	75	B	78	B
12	Kadek Sari Rendytha Budhiartini	74	B	60	C	65	C	74	B	76	B
13	Ketut Bagus Juliantara	79	B	66	D	61	C	74	B	78	B
14	Komang Krisna Purnama Dewi										
15	Lionel Jericko Chandra	63	C	80	B	60	C	72	C	79	B
16	Made Damar Putra Ariawan	63	C	60	C	52	D	72	C	77	B
17	Marwanda Fatiah	64	C	64	C	50	D	70	C	76	B
18	Muhammad Raihan Ferdiansyah	66	C	60	C	55	D	72	C	77	B
19	Najirah Hazifah	60	C	66	C	50	D	70	C	72	B
20	Natasya Claudia	80	B	70	C	70	C	77	B	80	B
21	Ni Luh Nindyta Ardanti	74	B	60	C	60	C	73	C	77	B
22	Nyoman Fernanda Tanara	66	C	55	D	52	D	70	C	77	B
23	Putu Adi Susila Darma Yoga	66	C	60	C	60	C	70	C	76	B
24	Putu Febby Purnama Sari	70	C	66	C	60	C	71	C	78	B
25	Putu Kayla Putri Megaranti	72	C	66	C	55	D	72	C	77	B
26	Raihan Putra Octaviandra	74	B	50	D	52	D	70	C	76	B
27	Rini Febiyanty	70	C	60	C	55	D	72	C	76	B
28	Vincent Janitra Kastara Diwangsa	82	B	60	C	69	C	73	B	79	B
29	Moh. Akhmal Hasan	70	C	60	C	61	C	71	C	74	B
30	Mohamad Raka Adiwidya Putra	72	C	66	D	60	C	72	C	75	B
<b>Jumlah</b>		<b>2071</b>		<b>1854</b>		<b>1743</b>		<b>2105</b>		<b>2214</b>	
<b>Ratarata Kelas</b>		<b>71.4</b>		<b>63.93</b>		<b>60.10</b>		<b>72.59</b>		<b>77.79</b>	
<b>Nilai Terbesar</b>		<b>82</b>		<b>80</b>		<b>80</b>		<b>81</b>		<b>82</b>	
<b>Nilai Terkecil</b>		<b>60</b>		<b>55</b>		<b>50</b>		<b>70</b>		<b>62</b>	

## Lampiran 06. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

---

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Banjar Bali  
 Kelas / Semester : III / Ganjil  
 Tema 4 : Kewajiban dan Hakku  
 Sub Tema 1 : Kewajiban dan Hakku di Rumah  
 Muatan Terpadu : PPKn, Matematika  
 Pembelajaran ke : 5  
 Alokasi waktu : 1 hari

---

#### A. KOMPETENSI INTI

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

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

##### Muatan PPKn

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.2	Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	3.2.1 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan tempat tinggal

##### Muatan Matematika

No	Kompetensi Dasar	Indikator
4.3	Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	4.3.1 Membuat cerita penjumlahan dua bilangan cacah yang hasilnya ditentukan sendiri

#### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati teks, siswa dapat mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan tempat tinggal dengan tepat.
2. Dengan mengamati cerita, siswa dapat menentukan dua bilangan cacah yang jumlahnya diketahui.
3. Dengan menyimpulkan apa yang telah dipelajari hari ini, siswa dapat bersyukur kepada Tuhan dan memahami keberadaannya sebagai makhluk Tuhan di

tengah makhluk Tuhan lainnya sehingga memiliki sikap saling menghargai, peduli, jujur, santun dan bertanggung jawab.

#### D. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema : *Kewajiban dan Hakku* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Buku Siswa Tema : *Kewajiban dan Hakku* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
3. Gambar aneka jenis tempat tinggal
4. Buku teks

#### E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*  
 Strategi : *Cooperative Learning*  
 Teknik : *Example Non Example*  
 Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

#### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. <b>(Menghargai kedisiplinan siswa/PPK).</b></li> <li>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menaatinya bagi tercapainya cita-cita.</li> <li>4. Menyanyikan <b>lagu Indonesia Raya</b> dan <b>lagu Nasional Ibu Kita Kartini</b>. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat <b>Nasionalisme</b>.</li> <li>5. Pembiasaan Membaca 15 menit. <b>Literasi</b></li> <li>6. Beberapa siswa mendapat kesempatan berbagi pengalaman dan pengetahuan tentang suasana tempat tinggal. Arahkan siswa untuk menyebutkan perasaan mereka ketika berada di tempat tinggal.</li> <li>7. Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan belajar tentang pentingnya tempat tinggal untuk manusia. <b>Communication</b></li> </ol>	15 menit
Kegiatan Inti	<p><b>Ayo Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengamati kalimat-kalimat berkaitan dengan kewajiban dan hak terhadap tempat tinggal. Minta siswa menentukan mana kalimat yang merupakan hak dan mana yang merupakan kewajiban. Setelah siswa selesai mengerjakan tugasnya, minta siswa membaca satu kalimat secara bergiliran dan menyebutkan apakah kalimat yang dibacanya termasuk hak atau kewajiban. Teman-temannya dapat berpendapat jika ada jawaban yang keliru. <b>Communication</b></li> <li>• Setelah mengenal beberapa kewajiban dan hak di rumah, siswa mengingat-ingat kewajiban dan hak atau</li> </ul>	140 menit

Kegiatan Penutup	<p>peraturan yang ada di rumahnya. Siswa menuliskan kewajiban dan hak ataupun peraturan lain yang ada di rumahnya yang tidak terdapat pada daftar latihan mereka. Jika siswa mengalami kesulitan, guru dapat memancing dengan pertanyaan-pertanyaan seperti bagaimana dengan kebiasaan beribadah di rumahmu? Bagaimana dengan kebiasaan menjaga kebersihan di rumahmu?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengamati cerita pada buku. Siswa membaca berulang sampai mereka memahami maksud cerita. Siswa diperkenankan mendiskusikan permasalahan pada teks dengan teman di sampingnya. <b>Collaboration</b></li> <li>• Siswa menuliskan beberapa kemungkinan berdasarkan cerita tersebut.</li> <li>• Siswa kembali mengamati cerita pada teks. Dengan mengamati cerita pada teks, siswa membuat cerita lain berisi permasalahan seperti itu. Siswa menentukan bilangan hasil penjumlahannya sendiri. Bilangan yang diambil antara 500 hingga 1000. Siswa menuliskan ceritanya dan pemecahan masalahnya pada tempat tersedia. <b>Critical Thinking and Problem Solving</b></li> </ul> <p>A. Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja yang sudah dipelajari pada hari ini?</li> <li>2. Apa kegiatan yang paling disukai?</li> <li>3. Informasi apa yang ingin diketahui lebih lanjut?</li> <li>4. Bagaimana cara siswa mendapatkan informasi tersebut?</li> <li>5. Pertanyaan yang diajukan guru dapat dijawab secara lisan atau tulisan. Jika guru menginginkan siswa menuliskan jawaban pertanyaan refleksi, sebaiknya siswa memiliki buku tulis khusus untuk refleksi.</li> </ol> <p>B. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan <b>Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi</b></p> <p>C. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa (<b>Religius</b>)</p>	15 menit
------------------	---	----------

#### G. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

##### 1. Penilaian Sikap

Observasi selama kegiatan berlangsung (Lihat pedoman penilaian sikap)

##### 2. Penilaian Pengetahuan

- Menuliskan saran (latihan pada buku siswa)
- Mengidentifikasi kewajiban dan hak di rumah (latihan pada buku siswa)
- Menentukan bilangan (latihan pada buku siswa)

### 3. Penilaian Keterampilan

#### • Rubrik menulis cerita

No	kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1	Tulisan	Tulisan rapi, tanpa coretan, mudah terbaca, jeda proposional.	Memenuhi tiga kriteria	Memenuhi dua kriteria	Memenuhi satu kriteria
2	Bahasa	Semua kalimat dalam cerita menggunakan kosa kata baku, kalimat efektif, kata tertulis dengan benar, tepat menggunakan huruf besar dan tanda baca	Sebagian besar kalimat dalam cerita menggunakan kosa kata baku, kalimat efektif, kata tertulis dengan benar tepat menggunakan huruf besar dan tanda baca.	Hanya setengah bagian cerita menggunakan kosa kata baku, kalimat efektif kata tertulis dengan benar, tepat menggunakan huruf besar dan tanda baca.	Kurang dari setengah cerita menggunakan kosa kata baku, kalimat efektif kata tertulis dengan benar, tepat menggunakan huruf besar dan tanda baca.
3	Isi	Banyak kalimat di atas 15 kalimat, sesuai dengan tema, runut	Banyak kalimat antara 12-14 kalimat memenuhi kedua kriteria lain.	Banyak kalimat di atas 5-10 kalimat, memenuhi satu kriteria lain.	Banyak kalimat kurang dari 5 kalimat, tidak memenuhi kriteria lain

#### • Rubrik membuat permasalahan matematika

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1	Menentukan bilangan hasil penjumlahan	Antara 901-1000	Antara 701-900	Antara 501-700	Jumlah hari di bawah angka 500
2	Isi	Menuliskan lima kemungkinan jawaban	Menuliskan empat kemungkinan jawaban	Menuliskan tiga kemungkinan jawaban	Menuliskan dua atau kurang kemungkinan jawaban

#### Refleksi Guru

Catatan Guru

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

Mengetahui ..... , Januari 2019  
Kepala Sekolah, Guru Kelas 3

(Ni Made Sudarmi, S.Pd., M.Pd)  
NIP. 196709151993081001

(Ni Luh Raka Tirtawati, S.Pd., SD)  
NIP. 196610101990072002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : **SD Negeri 1 Banjar Bali**  
 Kelas / Semester : III / Genap  
 Tema 5 : Cuaca  
 Sub Tema 1 : Keadaan Cuaca  
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika  
 Pembelajaran ke : 1  
 Alokasi waktu : 1 hari

**A. KOMPETENSI INTI**

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

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

**Muatan: Bahasa Indonesia**

No	Kompetensi	Indikator
3.	Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.2. Mengidentifikasi informasi mengenai keadaan cuaca dengan benar

**Muatan : Matematika**

No	Kompetensi	Indikator
3.4	Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret	3.4.1. Mengidentifikasi pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh dari benda konkret dengan tepat.

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi informasi mengenai keadaan cuaca dengan benar.

2. Dengan kegiatan mengeksplorasi lingkungan, siswa dapat mengidentifikasi pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh dari benda konkret dengan tepat.
3. Dengan menyimpulkan apa yang telah dipelajari hari ini, siswa dapat bersyukur kepada Tuhan dan memahami keberadaannya sebagai makhluk Tuhan di tengah makhluk Tuhan lainnya sehingga memiliki sikap saling menghargai, peduli, jujur, santun dan bertanggung jawab.

#### D. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 5 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Media Ajar Guru Indonesia SD/MI untuk kelas 3

#### E. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : *Scientific*  
 Strategi : *Cooperative Learning*  
 Teknik : *Example Non Example*  
 Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

#### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. <b>(Menghargai kedisiplinan siswa/PPK).</b></li> <li>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita.</li> <li>4. Menyanyikan <b>lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya</b>. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat <b>Nasionalisme</b>.</li> <li>5. Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan <b>kegiatan literasi</b> dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siapa yang pernah menonton berita di televisi tentang prakiraan cuaca?</li> <li>• Adakah yang tahu, apakah prakiraan cuaca itu?</li> <li>• Siapa yang tahu, ada jenis cuaca apa saja di negara Indonesia?</li> </ul> </li> <li>6. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai</li> <li>7. Guru mengajak Siswa membaca senyap buku bacaan yang mereka bawa. Kegiatan membaca senyap dapat dilakukan selama 10 menit untuk penguatan <b>program literasi</b>. Jika ada siswa yang tidak membawa buku</li> </ol>	15 menit

	<p>bacaan, guru dapat meminjamkan buku-buku bacaan yang ada di kelas atau dari perpustakaan sekolah.</p> <p><i>Membaca senyap atau membaca dalam hati (silent reading) merupakan kegiatan membaca yang melibatkan ingatan visual dan pengaktifan mata dan ingatan. Tujuan utama membaca jenis ini adalah untuk memperoleh informasi dan pemahaman.</i></p>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>Ayo Membaca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa Membaca bacaan tentang keadaan cuaca di buku siswa.</li> <li>Guru juga bercerita tentang keadaan cuaca hari ini. Cuaca semalam atau kemarin juga dapat disampaikan.</li> <li>Guru bertanya jawab dengan siswa tentang keadaan cuaca. (<i>Communication and Collaborative</i>) <ul style="list-style-type: none"> <li>"Bagaimana keadaan cuaca hari ini?"</li> <li>"Apakah kamu merasakan hangatnya sinar matahari?"</li> <li>"Bagaimana keadaan cuaca semalam?"</li> <li>"Samakah dengan keadaan cuaca pagi ini?"</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Ayo Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menonton video siaran televisi tentang prakiraan cuaca atau mengamati gambar keadaan cuaca.</li> <li>Guru dan siswa mengamati gambar bersama dan menyampaikan simbol-simbol yang ada serta ciri-ciri keadaan cuaca</li> <li>guru menguatkan konsep tentang cuaca dengan menyimpulkan hasil kesimpulan siswa dalam menyebutkan pengertian cuaca.</li> <li>Siswa berdiskusi dan mencari jawaban yang tepat mengenai gambar keadaan Cuaca yang ada. (<i>Critical Thinking and Problem Formulation</i>)</li> </ul> <p><b>Ayo Menulis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mencermati simbol-simbol untuk cuaca pada buku siswa</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mencatat hasil pengamatannya di tabel yang telah disediakan kemudian mencatat keadaan cuaca pada siang dan malam hari di rumahnya</li> <li>Siswa mencermati cuaca apa yang dominan terjadi selama 5 hari ini? Apakah hujan, cerah, berawan, mendung, atau lainnya. (<i>Critical thinking and Problem</i></li> </ul>	140 menit

	<p style="text-align: center;"><b>Solving)</b></p> <p>Motivasi siswa untuk menulis dengan sikap yang baik. Mintalah siswa menuliskan informasi yang mereka ketahui dengan kalimat yang baik dan mudah dimengerti. Guru dapat mengingatkan tentang penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan kerapian tulisan.</p> <p><b>Ayo Berlatih</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memancing pengetahuan siswa dengan menjelaskan konsep pecahan sederhana. Satu pisang dibagi dua, dapat kita tulis <math>\frac{1}{2}</math> (seperdua)</li> <li>• Siswa dikenalkan dengan nama dan lambang pecahan sederhana.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berlatih menuliskan bilangan pecahan sederhana mulai dari seperdua, seperempat, seperenam dan seperdelapan sesuai dengan lambang pada gambar</li> </ul>  <p><b>Kerja Sama dengan Orang Tua</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua bersama siswa memperhatikan prakiraan cuaca, boleh di televisi surat kabar, ataupun aplikasi lainnya. Berdiskusi mengenai keadaan cuaca didaerahnya pada hari itu.</li> </ul>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<p>A. Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja yang sudah dipelajari pada hari ini?</li> <li>2. Apa kegiatan yang paling disukai?</li> <li>3. Informasi apa yang ingin diketahui lebih lanjut?</li> <li>4. Bagaimana cara siswa mendapatkan informasi tersebut?</li> </ol>	<p>15 menit</p>

	<p>Pertanyaan yang diajukan guru dapat dijawab secara lisan atau tulisan. Jika guru menginginkan siswa menuliskan jawaban pertanyaan refleksi, sebaiknya siswa memiliki buku tulis khusus untuk refleksi.</p> <p>B. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan <b>Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi</b></p> <p>C. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa (<b>Religius</b>)</p>	
--	---	--

### G. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

#### 1. Penilaian Sikap

Observasi selama kegiatan berlangsung (Lihat pedoman penilaian sikap)

#### 2. Penilaian Pengetahuan

1. Tes lisan tentang ciri-ciri keadaan cuaca
2. Tes lisan tentang pecahan sederhana dari benda konkret yang ada.
3. Kuis bermain tebak kata menunjukkan kosakata yang berhubungan dengan keadaan cuaca melalui menyocokkan gambar.
4. Latihan soal menuliskan lambang pecahan untuk gambar yang ada (Banyaknya soal: 6, skor maksimal:90, skor tiap soal: 15).

No	Gambar	Lambang Pecahan
1.		$\frac{3}{4}$
2.		$\frac{1}{2}$
3.		$\frac{5}{8}$
4.		$\frac{2}{4}$
5.		$\frac{1}{2}$
6.		$\frac{3}{8}$

#### 3. Penilaian Keterampilan

##### a. Rubrik menuliskan keadaan cuaca di rumah selama 5 hari

No	Kriteria	Rubrik Kriteria			
		Skor (86-100) Sangat Baik 4	Skor (71-85) Baik 3	Skor (61-75) Cukup 2	Skor ( $\leq 60$ ) Perlu Pendampingan 1
1	Kemampuan mengamati keadaan cuaca di lingkungan tempat tinggal selama jangka waktu tertentu (5 hari).	Dapat menuliskan hasil pengamatan selama 5 hari baik siang dan malam secara tepat.	Dapat menuliskan hasil pengamatan selama 4 hari baik siang dan malam secara tepat.	Dapat menuliskan hasil pengamatan selama 3 hari baik siang dan malam secara tepat.	Belum dapat menuliskan hasil pengamatan dengan tepat.

c. Rubrik menuliskan informasi tentang keadaan cuaca dengan kalimat yang efektif

No	Kriteria	Rubrik Kriteria			
		Skor (86-100) Sangat Baik 4	Skor (71-85) Baik 3	Skor (61-75) Cukup 2	Skor (≤60) Perlu Pendampingan 1
1	Menulis keadaan cuaca dengan kalimat yang efektif.	Dapat menuliskan keadaan cuaca sesuai gambar dengan kalimat yang efektif.	Dapat menuliskan keadaan cuaca sesuai gambar dengan kalimat yang belum efektif.	Dapat menuliskan keadaan cuaca, tetapi belum sesuai gambar dan kalimat tidak efektif.	Belum dapat menuliskan keadaan cuaca sesuai gambar dengan kalimat efektif.

**Refleksi Guru**

Catatan Guru

1. Masalah : .....
2. Ide Baru : .....
3. Momen Spesial : .....

Mengetahui ..... Januari 2019  
Kepala Sekolah, Guru Kelas 3

( **Ni Made Sudarmi, S.Pd., M.Pd** )  
NIP. 196709151993081001

( **Ni Luh Raka Tirtawati, S.Pd., SD** )  
NIP. 196610101990072002



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

---

Satuan Pendidikan : **SD Negeri 1 Banjar Bali**  
 Kelas / Semester : III / Genap  
 Tema 7 : Perkembangan Teknologi  
 Sub Tema 4 : Perkembangan Teknologi Transportasi  
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika  
 Pembelajaran ke : 5  
 Alokasi waktu : 1 hari

---

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

**B. Kompetensi Dasar Dan Indikator**

**Muatan: Bahasa Indonesia**

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.6	Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat	3.6.1 Menemukan jenis-jenis produk yang dihasilkan teknologi transportasi di lingkungan setempat dengan tepat

**Muatan: Matematika**

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.10	Menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar	3.10.1 Menentukan keliling bangun datar

**C. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan mencermati teks, siswa dapat menemukan jenis-jenis produk yang dihasilkan teknologi transportasi di lingkungan setempat dengan tepat.
2. Dengan mencermati gambar, siswa dapat menentukan keliling bangun datar dengan satuan baku tertentu.
3. Dengan menyimpulkan apa yang telah mereka pelajari hari ini, siswa dapat memiliki pemahaman akan keberadaannya sebagai makhluk Tuhan yang saling membutuhkan satu sama lain dan perlu memiliki sikap saling tolong-menolong dan bertanggung jawab.

**D. SUMBER DAN MEDIA**

1. Buku Pedoman Guru Tema 7 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 7 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Gambar-gambar tentang kereta dan berbagai jenis alat transportasi darat, air, dan udara.

**E. PENDEKATAN & METODE**

Pendekatan : *Scientific*  
 Strategi : *Cooperative Learning*  
 Teknik : *Example Non Example*  
 Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

**F. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pembuka</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (<b>Menghargai kedisiplinan siswa</b>).</li> <li>3. Setelah itu, guru meminta setiap siswa menyampaikan satu kata yang menggambarkan dirinya saat ini. Minta siswa untuk menyampaikan satu kata sifat/karakter yang ingin mereka capai hari ini secara cepat, misalnya , "sopan", bertanggung jawab", " berani", "tekun", "bersungguh-sungguh", dan lain-lain. (<b>Penguatan Pendidikan Karakter</b>)</li> <li>4. Sampaikan pada siswa mengenai sikap baik yang ingin dilakukan oleh guru pada hari ini</li> <li>5. Tanyakan sikap baik apa yang ingin mereka kembangkan hari ini.</li> <li>6. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan pembelajaran.</li> <li>7. Siswa menyampaikan pendapatnya tentang perkembangan transportasi yang mereka ketahui.</li> <li>8. Guru menyampaikan bahwa dalam minggu ini mereka akan membahas beberapa permasalahan yang terkait dengan perkembangan teknologi transportasi.</li> <li>9. Siswa menyampaikan pendapatnya tentang perkembangan transportasi yang mereka ketahui.</li> </ol>	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>Ayo Membaca</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan dilanjutkan dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca teks.</li> <li>2. Siswa berlatih membaca tanpa suara (silent reading). Siswa membaca sambil mencermati isi teks. (<b>Literasi</b>)</li> </ol>	140 menit

**Keuntungan dengan Kereta**

Apdi dan Ben berangkat ke Kota dan Nuca ke pangki ke Cirebon. Mereka ingin menggunakan kereta api. Mereka ingin berangkat pagi dan sore. Mereka ingin berangkat malam dan dini hari. Mereka ingin berangkat siang dan sore.



Andi dan Beni sudah berangkat dari kereta untuk mereka. Mereka sudah ke stasiun kereta untuk membeli tiket. Mereka sudah berangkat dengan kereta. Mereka sudah berangkat dengan kereta.



Sekarang di kereta, Andi dan Beni sudah berangkat dengan kereta. Mereka sudah berangkat dengan kereta. Mereka sudah berangkat dengan kereta.

3. Jika memungkinkan, beri siswa kesempatan untuk bertanya terkait teks dan siswa lain diberi kesempatan menjawab sebelum guru merespons.

4. Siswa mengidentifikasi kata-kata baru pada teks dan bertanya jawab dengan guru (**Communication**)

**Ayo Mengamati**

- Guru meminta siswa mencermati teks sambil menggaris bawahi kalimat utama yang terdapat pada setiap kalimat pertama. Guru dapat menjelaskan kembali maksud kalimat utama.
- Beberapa siswa mendapat kesempatan membaca nyaring kalimat-kalimat utama yang ditemukannya pada teks. Siswa lain dapat membantu mengoreksi jika ada yang salah. (**Critical thinking and Problem Solving**)
- Siswa mencoba menemukan ide pokok/isi cerita berdasarkan kalimat utama.
- Siswa menuliskan ide pokok/isi cerita pada buku siswa

**Ayo Mencoba**

- Mintalah siswa membaca uraian pada buku. Minta mereka membacanya dengan teliti dan berulang-ulang. (**Penguatan Literasi**)

**Ayo Mencoba**

Udin dan kelompoknya berangkat ke kota. Mereka ingin berangkat pagi dan sore. Mereka ingin berangkat malam dan dini hari. Mereka ingin berangkat siang dan sore.



Kami akan berangkat ke kota. Kami akan berangkat ke kota. Kami akan berangkat ke kota.

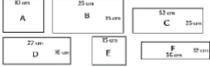
Kami akan berangkat ke kota. Kami akan berangkat ke kota. Kami akan berangkat ke kota.

Kami akan berangkat ke kota. Kami akan berangkat ke kota. Kami akan berangkat ke kota.

Kami akan berangkat ke kota. Kami akan berangkat ke kota. Kami akan berangkat ke kota.

5. Beri kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan apa yang ia temukan dalam bacaan. Biarkan siswa menemukan sendiri apa yang dipelajarinya. Siswa akan menyampaikan bahwa mereka belajar tentang keliling bangun datar. Minta mereka berlatih kembali seperti pada pelajaran sebelum ini.

6. Siswa kembali kepada buku dan menjawab pertanyaan yang ada di dalam uraian.

	<p><b>Ayo Berlatih</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa melanjutkan kegiatan dengan mengerjakan latihan tentang keliling bangun datar.</li> </ul>  <p>Berapakah keliling masing-masing bangun datar di atas?</p> <p>A = B = C = D = E = F =</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Minta siswa mengerjakan secara mandiri. Jika ada yang kesulitan dapat dibantu oleh temannya yang sudah paham. Guru dapat membantu jika diperlukan. Pastikan semua anak aktif mengerjakan latihan.</li> </ul>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa menyampaikan penilaiannya tentang kegiatan hari ini. Siswa dapat menyampaikannya dengan satu kata. Misalnya, 'hebat', 'seru', 'semangat'.</li> <li>Kemudian siswa menyebutkan kegiatan apa saja yang sudah mereka lakukan sejak pagi, hal baru apa yang mereka pelajari, dan hal apa yang ingin dipelajari lebih lanjut.</li> <li>Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kegiatan yang paling disukai dan kegiatan yang masih belum mereka pahami.</li> <li>Guru mengajak siswa untuk selalu bersyukur kepada Tuhan dan mengingatkan bahwa beragamnya bahan dasar pakaian yang ada di alam adalah salah satu bentuk kasih sayang Tuhan kepada manusia.</li> </ol> <p>A. Kegiatan ditutup dengan doa bersama. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa (<b>Religius</b>)</p>	<p>15 menit</p>

#### G. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

##### 1. Penilaian Sikap

Pengamatan dan Pencatatan Sikap selama kegiatan menggunakan lembar observasi (Lihat pedoman penilaian sikap)

##### 2. Penilaian Pengetahuan

» Menuliskan Nama Nama Alat Transportasi

Alat-Alat Transportasi		
Darat	Air	Udara

Latihan menentukan keliling bangun datar (ada di buku siswa)

### 3. Penilaian Keterampilan

» Bercerita

No	Kriteria	Baik Sekali (86 – 100)	Baik (71 – 85)	Cukup (61 -70)	Perlu Bimbingan ( ≤ 60)
1	Penampilan	Ada kontak mata, lancar, menarik perhatian pendengar, dan suara terdengar seluruh kelas	Memenuhi tiga kriteria	Memenuhi dua kriteria	Memenuhi satu kriteria
2	Bahasa	Menggunakan kosakata baku, kalimat efektif, kata terucap dengan benar, dan intonasi sesuai kalimat	Memenuhi tiga kriteria	Memenuhi dua kriteria	Belum memenuhi kriteria
3	Isi	Ada pembukaan, seluruh urutan cerita benar, ada penutup	Memenuhi 3 kriteria, tetapi urutan cerita ada 2 kesalahan	Memenuhi tiga kriteria, tetapi urutan cerita ada 4 kesalahan	Hanya memenuhi dua kriteria
4	Banyak kalimat	Di atas 15 kalimat	11-15 kalimat	5-10 kalimat	Kurang dari 5 kalimat

#### Refleksi Guru

Catatan Guru

1. Masalah : .....
2. Ide Baru : .....
3. Momen Spesial: .....

Mengetahui  
Kepala Sekolah, ....., Januari 2019  
Guru Kelas 3

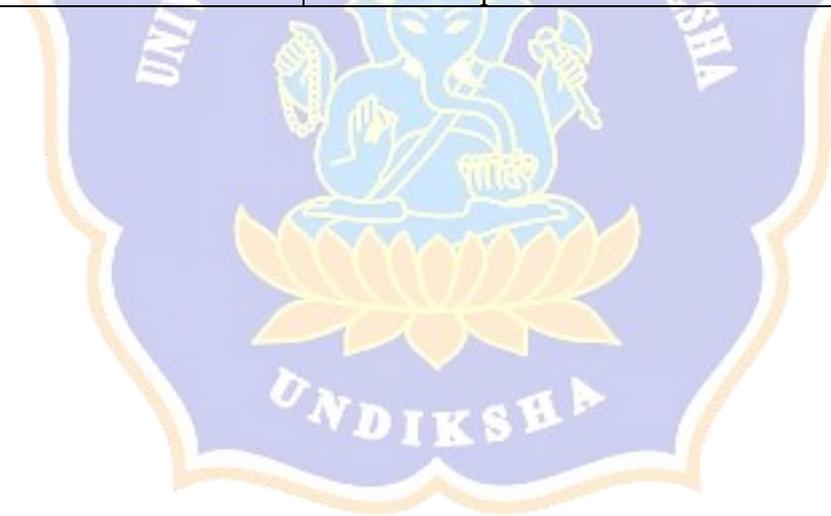
( **Ni Made Sudarmi, S.Pd., M.Pd** )  
NIP. 196709151993081001

( **Ni Luh Raka Tirtawati, S.Pd., SD** )  
NIP. 196610101990072002

## Lampiran 07. Hasil Pencatatan Dokumen

## LEMBAR PENCATATAN DOKUMEN

No	Tahapan	Kegiatan
1	Analisis ( <i>Analyze</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wawancara dengan wali kelas III selaku pengajar pembelajaran tematik di SD Negeri 1 Banjar Bali, dan observasi di Kelas III.</li> <li>2. Berdiskusi dengan guru pengajar pembelajaran tematik mengenai penggunaan media dalam pembelajaran.</li> <li>3. Observasi lingkungan sekolah</li> </ol>
2	Desain ( <i>Design</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memilih dan menetapkan <i>software</i> atau perangkat lunak yang diinginkan.</li> <li>2. Mengembangkan <i>flowchart</i>, <i>storyboard</i> dan <i>storyline</i> untuk memvisualisasikan alur kerja produk dari awal sampai akhir.</li> </ol>
3	Pengembangan dan Implementasi ( <i>Development and Implementation</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengembangan animasi dua dimensi dengan software Adobe Flash CS3 dan Power Point 2019.</li> <li>2. Melakukan uji coba untuk mengetahui tingkat validitas produk animasi dua dimensi.</li> </ol>



**Lampiran 08. Laporan Pengembangan Produk**

**LAPORAN PENGEMBANGAN PRODUK**  
**Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran**  
**Tematik Untuk Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun**  
**Pelajaran 2019/2020**



**PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**  
**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI, DAN BIMBINGAN**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**SINGARAJA**  
**2020**

## Prosedur Pengembangan Produk

Penelitian pengembangan animasi dua dimensi ini dikembangkan menggunakan model ADDIE sehingga dalam pengembangannya melalui tahapan-tahapan, yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap perencanaan (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*).

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini memaparkan hasil dari kegiatan tahap analisis yang telah dilakukan. Pada tahap ini terdiri dari tiga jenis analisis, yaitu: 1) analisis karakteristik siswa dan masalah pembelajaran, 2) analisis kompetensi, dan 3) analisis lingkungan/fasilitas.

#### a. Analisis Karakteristik Siswa dan Masalah Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada PPL *Real TP* yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2018/2019 di SD Negeri 1 Banjar Bali, didapatkan informasi bahwa guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional atau yang dikenal dengan *Teacher Center Learning* (TCL) yang dominan dilakukan menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Bahan ajar yang digunakan adalah buku paket. Terkadang guru menggunakan media *power point* disesuaikan dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Hasil wawancara dengan wali kelas III, juga didapatkan informasi bahwa konsep materi pembelajaran tematik sulit dipahami oleh siswa. Keberagaman gaya belajar siswa masih menjadi kendala guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, hambatan yang dialami oleh guru selama mengajar adalah kurangnya media yang mendukung materi pembelajaran tematik. SD Negeri 1 Banjar Bali juga memiliki beberapa fasilitas seperti LCD (*Loquid Cristal Display*) proyektor, *sound system*, dan laptop yang belum maksimal digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengisian angket yang diberikan kepada siswa kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali, diketahui bahwa sebanyak 72,41% atau 21 dari 29 orang siswa lebih senang belajar menggunakan media audio visual daripada menggunakan media cetak (LKS, modul, dll). Selama proses pembelajaran di kelas,

sekitar kurang lebih 8 dari 29 siswa yang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan. Hasil belajar yang dicapai siswa kelas III SD Negeri 1 Banjar Bali semester ganjil 2018/2019 sebanyak 29 orang, di beberapa muatan masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berikut rekapitulasi nilai semester 1 tahun 2018/2019 kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali.

Tabel 1  
Rekapitulasi Nilai Kelas III SD Negeri 1 Banjar Bali Semester Ganjil Tahun 2018/2019

No.	Mata Pelajaran	Nilai Rata-rata Siswa	KKM
1	PKn	71,41	70
2	B.Indonesia	63,93	66
3	Matematika	60,10	61
4	SBdP	72,59	72
5	PJOK	77,79	75

Adapun hasil analisis karakteristik siswa dan masalah pembelajaran lebih jelas dapat disajikan pada tabel 4.2.

Tabel 2  
Hasil Analisis Karakteristik Siswa dan Masalah Pembelajaran

No.	Hasil Analisis
1	Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran ceramah, diskusi, dan tanya jawab
2	Kurangnya media pembelajaran tematik.
3	Materi pembelajaran tematik sulit dipahami oleh siswa.
4	Keberagaman gaya belajar siswa masih menjadi kendala oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
5	Hasil belajar pada pembelajaran tematik di beberapa muatan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM)
6	Fasilitas seperti LCD ( <i>Liquid Crystal Display</i> ) proyektor belum maksimal digunakan dalam proses pembelajaran

Berdasarkan permasalahan dan hasil analisis kebutuhan di atas, maka dirasa memang perlu untuk dikembangkannya animasi dua dimensi yang memuat konten berupa teks, gambar, audio, dan animasi, sehingga dapat memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

#### **b. Analisis Kompetensi**

Materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam animasi dua dimensi ini adalah pembelajaran: (1) tema 4 (Kewajiban dan Hakku), sub tema 1 (Kewajiban dan Hakku di Rumah), pembelajaran 5. (2) Tema 5 (Keadaan Cuaca), sub tema 1

(Keadaan Cuaca) pembelajaran 1. (3) Tema 7 (Perkembangan Teknologi), sub tema 4 (Perkembangan Teknologi Transportasi), pembelajaran 5. Adapun hasil analisis kompetensi dalam pengembangan animasi dua dimensi ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3  
Analisis Materi Pembelajaran  
Tema 4 (Kewajiban dan Hakku), sub tema 1 (Kewajiban dan Hakku di Rumah),  
pembelajaran 5

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.2	Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	3.2.1 Menyebutkan kewajiban-kewajiban anak di rumah 3.2.1 Menyebutkan hak-hak anak di rumah
4.3	Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	4.3.1 Mendeskripsikan pengertian bilangan cacah. 4.3.2 Menentukan dua bilangan yang jumlahnya sudah diketahui dengan benar.
Tujuan		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat menyebutkan kewajiban-kewajiban anak di rumah dengan baik dan benar.</li> <li>2. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat menyebutkan hak-hak anak di rumah dengan baik dan benar.</li> <li>3. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat mendeskripsikan pengertian bilangan cacah dengan baik dan benar.</li> <li>4. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat menentukan dua bilangan yang jumlahnya sudah diketahui dengan baik dan benar.</li> </ol>		

Tabel 4  
Analisis Materi Pembelajaran  
Tema 5 (Keadaan Cuaca), sub tema 1 (Keadaan Cuaca) pembelajaran 1

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.3	Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.3.1 Mendeskripsikan pengertian cuaca 3.3.2 Menyebutkan ciri-ciri keadaan cuaca.
3.4	Mengeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan.	1.4.1 Mengidentifikasi pecahan sederhana sebagai bagian dari keseluruhan. 1.4.2 Menuliskan lambang pecahan sederhana sebagai bagian dari keseluruhan.

Tujuan
1. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat mendeskripsikan pengertian cuaca dengan baik dan benar.
2. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat menyebutkan ciri-ciri keadaan cuaca dengan baik dan benar.
3. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat mengidentifikasi pecahan sederhana sebagai bagian dari keseluruhan.
4. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat menuliskan lambang pecahan sederhana sebagai bagian dari keseluruhan.

Tabel 5  
Analisis Materi Pembelajaran  
Tema 7 (Perkembangan Teknologi), sub tema 4 (Perkembangan Teknologi  
Transportasi), pembelajaran 5

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.6	Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat.	3.6.1 Mendeskripsikan pengertian alat transportasi. 3.6.2 Menyebutkan jenis-jenis alat transportasi dilingkungan 3.6.3 Menyebutkan contoh-contoh dari jenis-jenis alat transportasi dilingkungan setempat
3.10	Menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar.	3.10.1 Menentukan keliling bangun datar persegi panjang 3.10.2 Menentukan keliling bangun datar persegi
Tujuan		
1. Dengan menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat mendeskripsikan pengertian alat transportasi dengan baik dan benar.		
2. Dengan menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis alat transportasi dilingkungan setempat dengan baik dan benar.		
3. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat menyebutkan contoh-contoh dari jenis-jenis alat transportasi dengan tepat.		
4. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat menentukan keliling bangun datar persegi panjang dengan tepat.		
5. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat menentukan keliling bangun datar persegi dengan tepat.		

### c. Analisis Fasilitas/Lingkungan

Berdasarkan hasil observasi terhadap lingkungan sekolah, diketahui bahwa sekolah memiliki fasilitas-fasilitas pendukung pengaplikasian animasi dua dimensi di dalam kelas. Adapun fasilitas-fasilitas tersebut yaitu sebagai berikut.

Tabel 6  
Sarana Pendukung Pengaplikasian Media di SD Negeri 1 Banjar Bali

No	Fasilitas	Jumlah
1	LCD ( <i>Liquid Crystal Display</i> ) lepas	2 unit
2	LCD ( <i>Liquid Crystal Display</i> ) terpasang di kelas III dan kelas V	2 unit
3	<i>Sound system</i>	2 unit
4	Laptop	2 unit

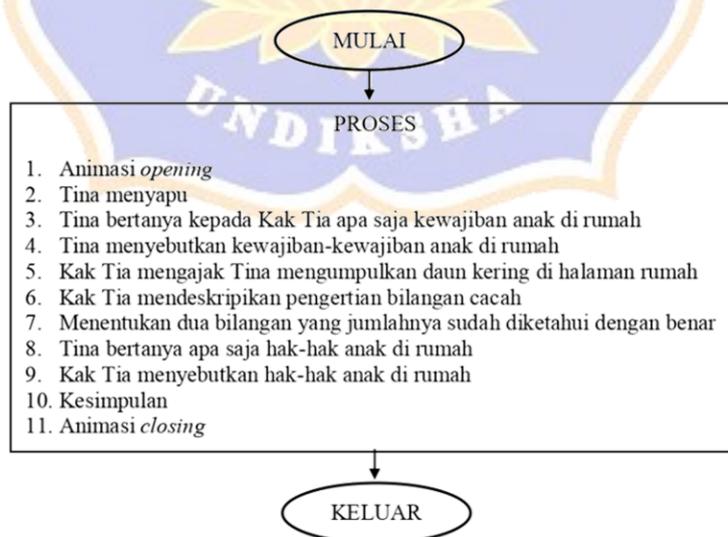
Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa guru memiliki kemampuan mengoperasikan komputer secara dasar seperti mengetik, dan membuat *powerpoint*. Oleh karena itu, dengan tersedianya sarana dan prasarana di sekolah serta guru yang memiliki kemampuan mengoperasikan komputer secara dasar, maka pengembangan animasi dua dimensi dapat diaplikasikan di sekolah.

## 2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Terdapat beberapa konsep yang dirancang dalam mengembangkan animasi dua dimensi. Konsep-konsep tersebut, yaitu: a) konsep desain, b) konsep cerita, c) konsep visual, d) konsep audio, e) konsep media dan f) menyusun instrumen.

### a) Konsep desain

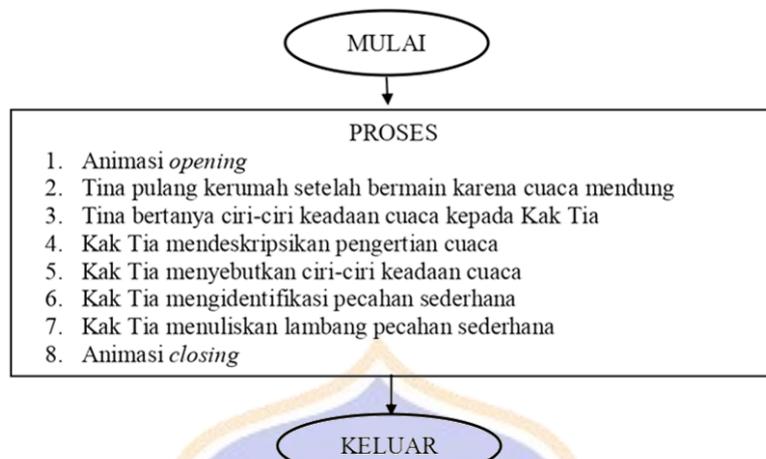
Pada tahap desain dirancang *flowchart* animasi dua dimensi dan *flowchart* multimedia. *Flowchart* animasi dua dimensi tema 4 (Kewajiban dan Hakku), sub tema 1 (Kewajiban dan Hakku di Rumah), pembelajaran 5, adalah sebagai berikut.



**Gambar 1**

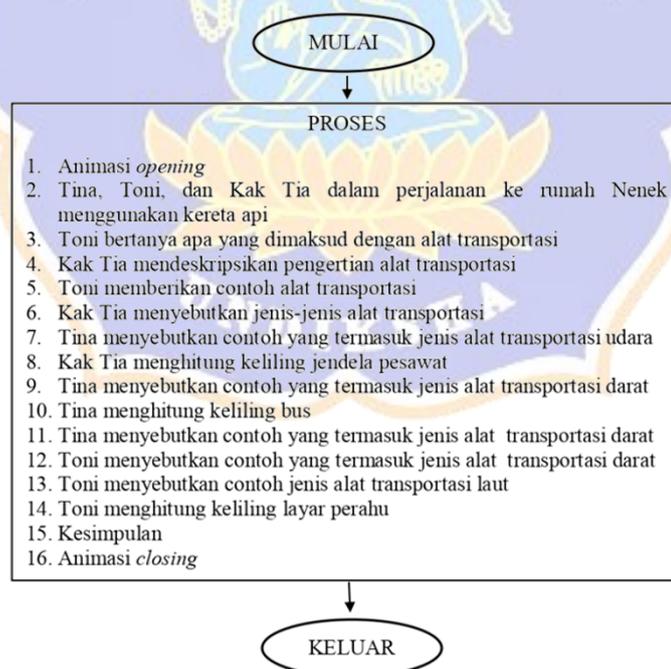
*Flowchart* Animasi Dua Dimensi Tema 4, Sub Tema 1, Pembelajaran 5  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

*Flowchart* animasi dua dimensi pada tema 5 (Cuaca), sub tema 1 (Keadaan Cuaca), pembelajaran 1 adalah sebagai berikut.



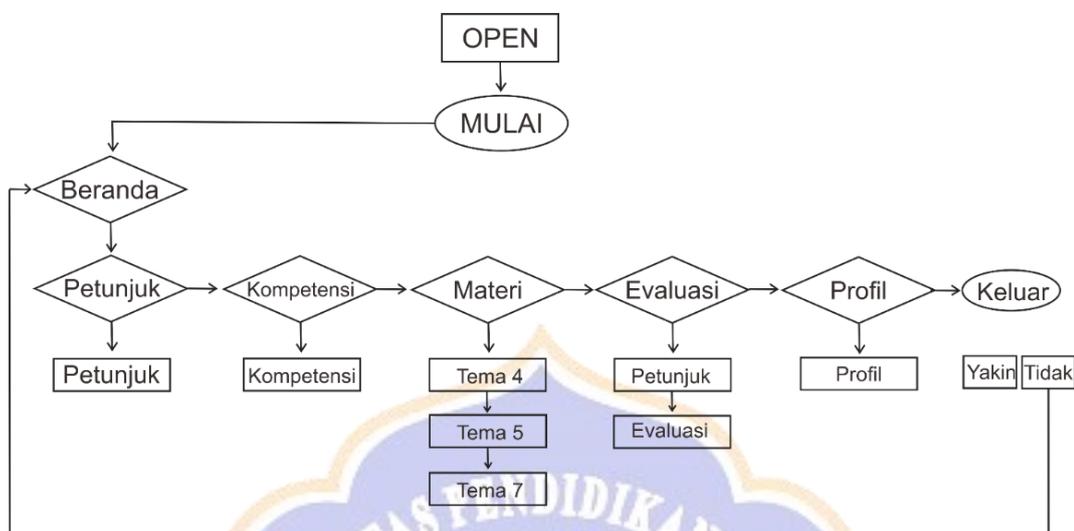
**Gambar 2**  
*Flowchart* Animasi Dua Dimensi Tema 5, Sub Tema 1, Pembelajaran 1  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

*Flowchart* tema 7 (Perkembangan Teknologi), sub tema 4 (Perkembangan Teknologi Transportasi), pembelajaran 5 adalah sebagai berikut.



**Gambar 3**  
*Flowchart* Animasi Dua Dimensi Tema 7, Sub Tema 4, Pembelajaran 5  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

Pada tahap ini juga dirancang *flowchart* multimedia untuk mendeskripsikan alur media secara keseluruhan. Adapun *flowchart* multimedia adalah sebagai berikut.



**Gambar 4**  
*Flowchart* Multimedia  
 (Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

## b) Konsep cerita

Pada tahap konsep cerita terdapat *storyboard* dan *storyline*, serta durasi penayangan animasi dua dimensi.

### 1) *Storyboard* dan *Storyline*

Pada konsep cerita, dirancang *storyboard* atau papan cerita. Fungsinya untuk memvisualisasikan cerita dan untuk memastikan animasi dua dimensi bisa diedit dan tidak kekurangan gambar. Sedangkan *storyline* digunakan untuk merancang alur cerita pada animasi dua dimensi. Untuk lebih jelasnya mengenai hasil dari *storyboard* dan *storyline* animasi dua dimensi ini terdapat pada lampiran 10, sedangkan *storyboard* multimedia terdapat pada lampiran 11.

### 2) Durasi

Durasi pada animasi dua dimensi ditetapkan tidak lebih dari 10 menit. Hal ini dikarenakan agar animasi yang dikembangkan tidak bertele-tele. Adapun durasi pada animasi dua dimensi adalah sebagai berikut.

Tabel 7  
Durasi Animasi Dua Dimensi

No	Tema	Durasi
1	Tema 4 (Kewajiban dan Hakku), Sub Tema 1 (Kewajiban dan Hakku di Rumah), Pembelajaran 5	09:50 menit
2	Tema 5 (Cuaca), Sub Tema 1 (Keadaan Cuaca), Pembelajaran 1	09:40 menit
3	Tema 7 (Perkembangan Teknologi), Sub Tema 4 (Perkembangan Teknologi Transportasi), Pembelajaran 5	09:20 menit

### c) Konsep visual

Pada konsep visual, terdapat komponen karakter dalam animasi dua dimensi. Adapun karakter tersebut yaitu karakter Tina, Toni, dan Kak Tia. 1) Karakter Tina, merupakan karakter anak perempuan yang berusia 9 tahun, sedangkan 2) karakter Toni merupakan karakter anak laki-laki yang berusia 9 tahun, dan 3) karakter Kak Tina merupakan karakter seorang perempuan berusia 20 tahun. Berikut merupakan karakter yang terdapat pada animasi dua dimensi.



**Gambar 5**  
Karakter Tina  
(Sumber: Hasil  
Pengamatan Sendiri)

**Gambar 6**  
Karakter Toni  
(Sumber: Hasil  
Pengamatan Sendiri)

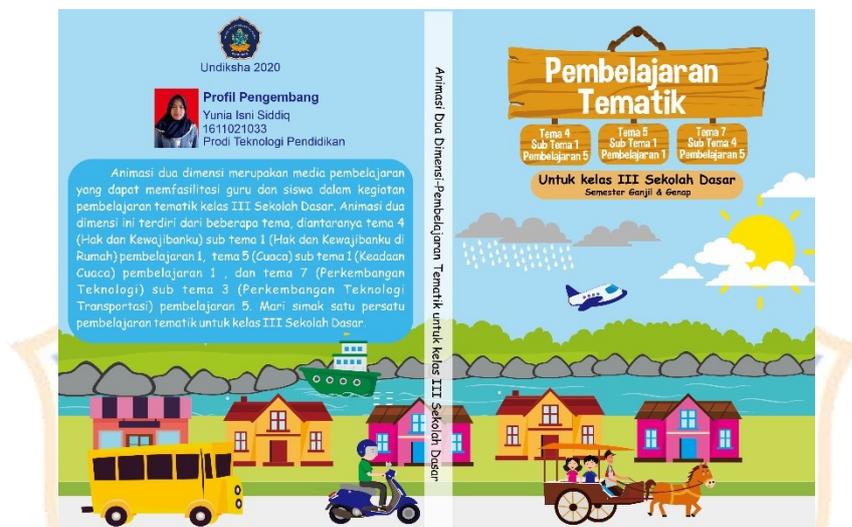
**Gambar 7**  
Karakter Kak Tia  
(Sumber: Hasil  
Pengamatan Sendiri)

### d) Konsep audio

Pada animasi dua dimensi terdapat musik latar, pengisi suara, dan *sound fx*. Musik latar yang digunakan dalam animasi dua dimensi ini adalah musik akustik yang berjudul *smile* dan musik jazz yang berjudul *jazzy Frenchy*. Pengisi suara pada animasi dua dimensi dilakukan oleh tiga orang. Pada animasi dua dimensi ini terdapat beberapa *sound fx* diantaranya, *sound fx* rel kereta api, kuda berjalan, bus, dan sepeda motor.

### e) Konsep media

Konsep media dilakukan untuk menyimpan hasil jadi animasi dua dimensi, yaitu CD (*Compact Disk*) yang diberi label disertai tempat/kotak CD (*Compact Disk*) yang diberi cover sesuai dengan materi yang dijelaskan pada animasi dua dimensi. Selain itu, dikembangkan juga buku panduan cara penggunaan animasi dua dimensi. Buku panduan ini bertujuan untuk mempermudah pemakaian pengguna. Adapun hasil dari desain cover CD (*Compact Disk*) animasi dua dimensi yang telah dikembangkan dapat disajikan pada gambar 8.



**Gambar 8**  
Cover CD (*Compact Disk*) Animasi Dua Dimensi  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

Adapun hasil desain label CD (*Compact Disk*) pada media animasi dua dimensi dapat disajikan pada gambar 9.



**Gambar 9**  
Label CD (*Compact Disk*) Animasi Dua Dimensi  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

Adapun hasil desain buku petunjuk penggunaan animasi dua dimensi dapat disajikan pada gambar 4.10.



**Gambar 10**

Cover Buku Petunjuk Penggunaan Animasi Dua Dimensi  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

### 3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, animasi dua dimensi dikembangkan dari *storyboard* dan *storyline* menjadi produk yang sesungguhnya. Kegiatan yang dilakukan ialah pengumpulan materi bahan ajar. Bahan ajar tersebut didapatkan dari buku siswa, buku guru, Lembar Kerja Siswa (LKS) tema 4, tema 5, dan tema 7 kelas III Sekolah Dasar, serta sumber lainnya yang relevan sesuai dengan materi yang diangkat.

Pengembangan animasi dua dimensi ini menggunakan *software* Adobe Flash CS5 dan Filmora9, serta didukung dengan *software* lainnya seperti Corel Draw 2019 dan Adobe Audition. Animasi dua dimensi yang telah dikembangkan pada tema 4 (Kewajiban dan Hakku), sub tema 1 (Kewajiban dan Hakku di Rumah), pembelajaran 5. Tema 5 (Keadaan Cuaca), sub tema 1 (Keadaan Cuaca) pembelajaran 1, dan Tema 7 (Perkembangan Teknologi), sub tema 4 (Perkembangan Teknologi Transportasi), pembelajaran 5 digabungkan menjadi satu media menggunakan aplikasi Power Point 2013 dan diisi tombol navigasi untuk menuju halaman yang diinginkan. Berikut ini adalah hasil pengembangan animasi dua dimensi yang telah dikembangkan.



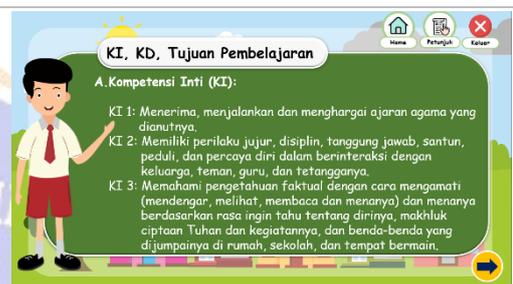
**Gambar 4.11**  
Tampilan awal media  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



**Gambar 4.12**  
Tampilan menu media  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



**Gambar 4.13**  
Tampilan petunjuk penggunaan media  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



**Gambar 4.14**  
Tampilan kompetensi media  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



**Gambar 4.15**  
Tampilan profil pengembang  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



**Gambar 4.16**  
Tampilan menu materi media  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



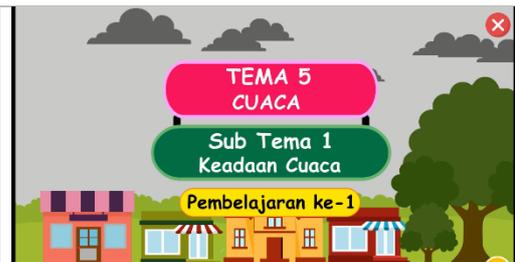
**Gambar 4.17**  
Tampilan *opening* animasi tema 4  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



**Gambar 4.18**  
Tampilan isi materi animasi tema 4  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



**Gambar 4.19**  
Tampilan penutup animasi tema 4  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



**Gambar 4.20**  
Tampilan *opening* animasi tema 5  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



**Gambar 4.21**  
Tampilan isi materi animasi tema 5  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



**Gambar 4.22**  
Tampilan penutup animasi tema 5  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



**Gambar 4.23**  
Tampilan *opening* animasi tema 7  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



**Gambar 4.24**  
Tampilan isi materi animasi tema 7  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



**Gambar 4.25**  
Tampilan penutup animasi tema 7  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



**Gambar 4.26**  
Tampilan evaluasi animasi  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

#### **4. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

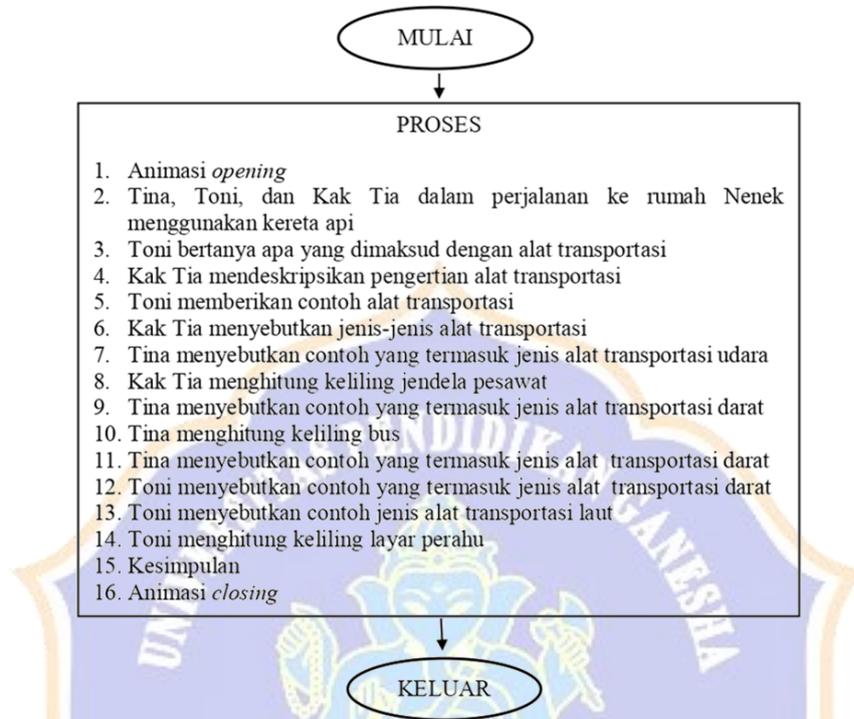
Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas produk animasi dua dimensi yang telah dikembangkan. Hal-hal yang dilakukan pada tahap implementasi ini, yaitu: uji validasi produk oleh ahli desain pembelajaran, uji validasi produk oleh ahli media pembelajaran, uji validasi produk oleh ahli isi pembelajaran. Uji coba produk meliputi uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Untuk uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali. Uji coba perorangan dilakukan oleh tiga orang siswa yang terdiri dari satu orang siswa dengan hasil belajar tinggi, satu orang siswa dengan hasil belajar sedang, dan satu orang siswa dengan hasil belajar rendah. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh enam orang siswa yang terdiri dari dua orang siswa dengan hasil belajar tinggi, dua orang siswa dengan hasil belajar sedang, dan dua orang siswa dengan hasil belajar rendah.

#### **5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

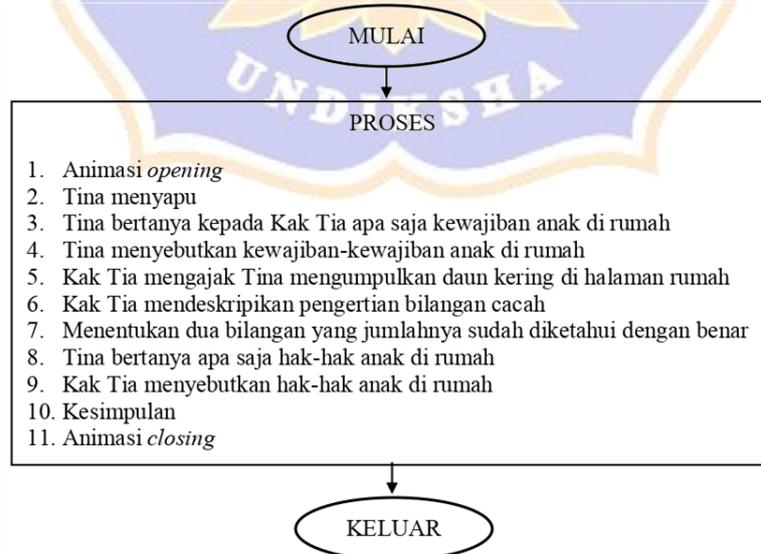
Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Evaluasi dalam penelitian pengembangan ini berupa evaluasi formatif. Evaluasi formatif bertujuan untuk menilai produk animasi dua dimensi yang telah dikembangkan mencakup uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji ahli isi pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

Lampiran 09. *Flowchart* Animasi Dua Dimensi

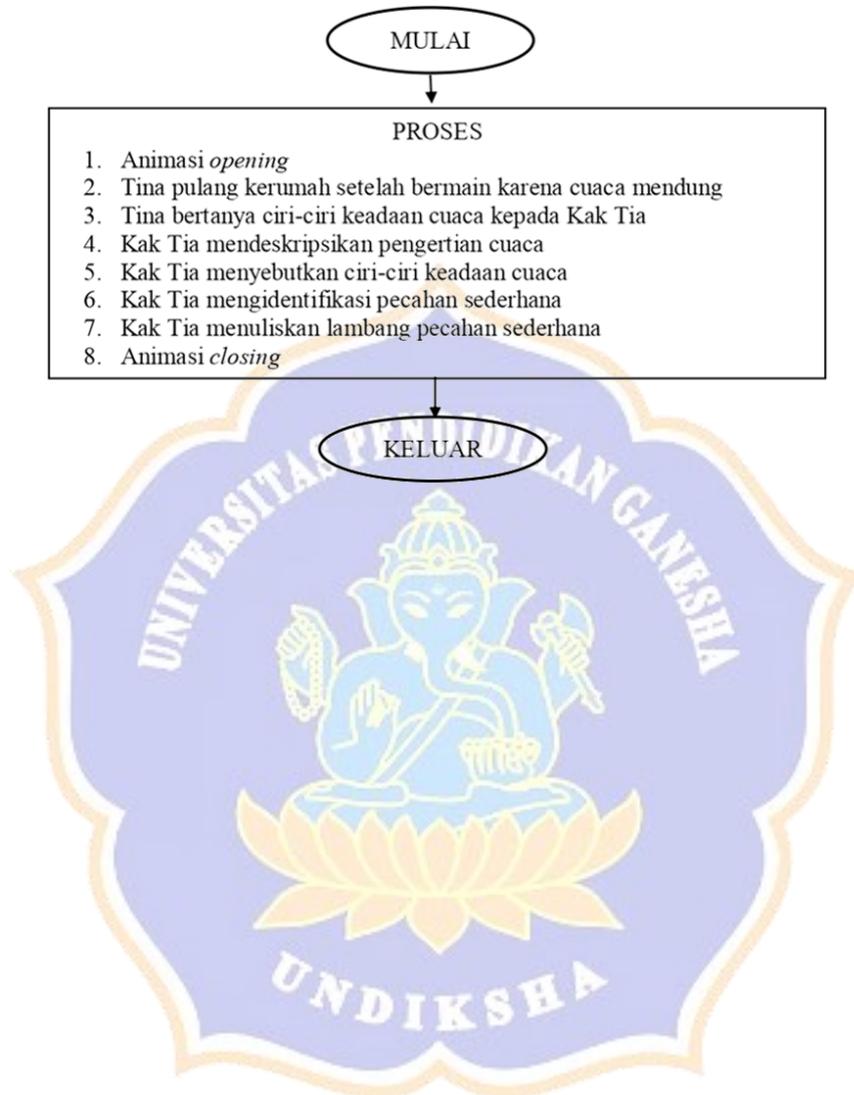
**FLOWCHART**  
**TEMA 4 (KEWAJIBAN DAN HAKKU), SUB TEMA 1 (KEWAJIBAN DAN HAKKU DI RUMAH), PEMBELAJARAN 5**

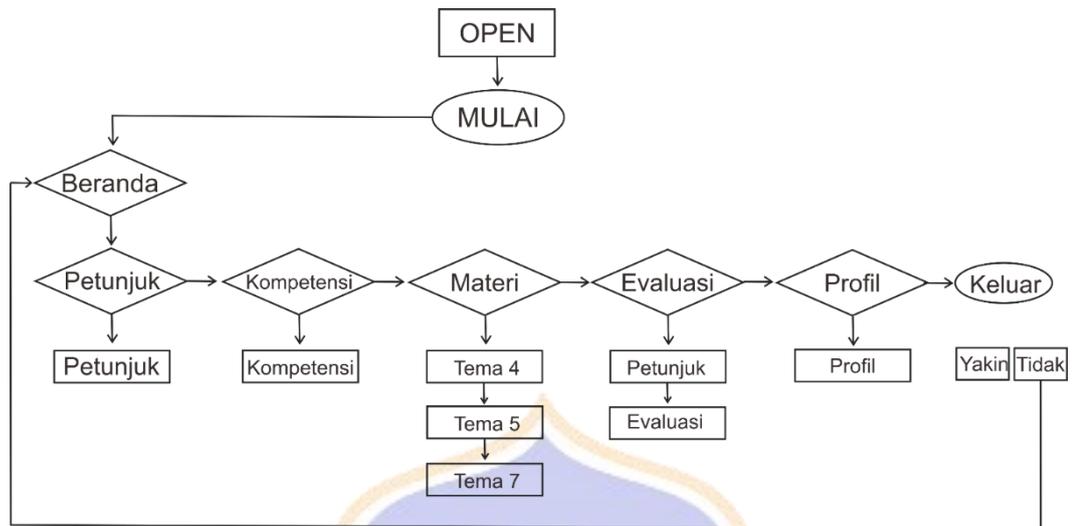


**FLOWCHART**  
**TEMA 5 (KEADAAN CUACA), SUB TEMA 1 (KEADAAN CUACA) PEMBELAJARAN 1**



**FLOWCHART**  
**TEMA 7 (PERKEMBANGAN TEKNOLOGI), SUB TEMA 4**  
**(PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TRANSPORTASI),**  
**PEMBELAJARAN 5**



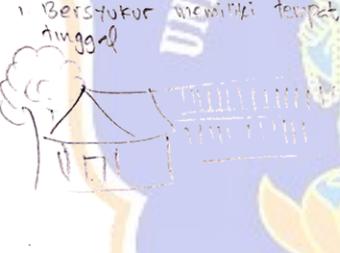
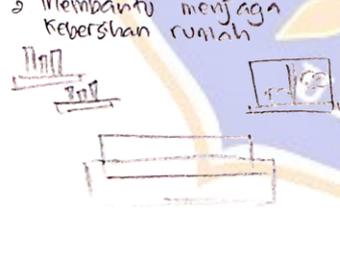
**Lampiran 10. Flowchart Multimedia**

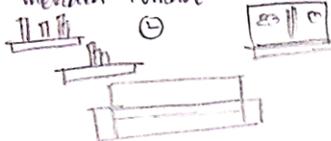
Lampiran 11. *Storyboard* dan *Storyline* Animasi Dua Dimensi

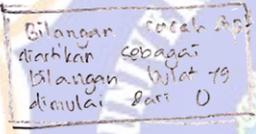
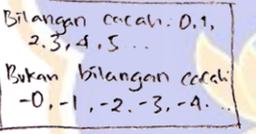
**STORYBOARD DAN STORYLINE**

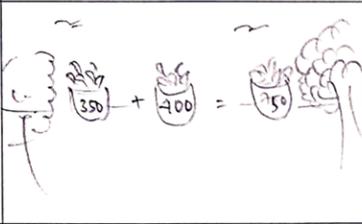
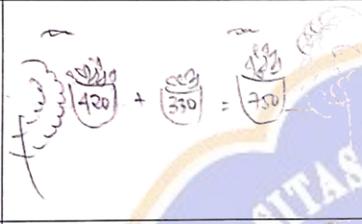
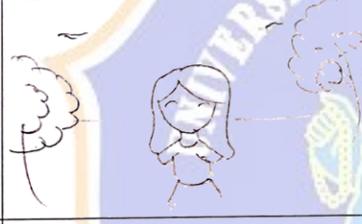
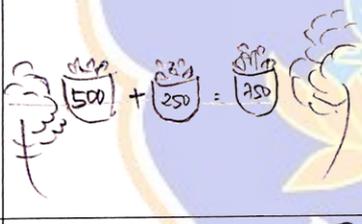
**TEMA 4 (KEWAJIBAN DAN HAKKU), SUB TEMA 1 (KEWAJIBAN DAN HAKKU DI RUMAH), PEMBELAJARAN 5**

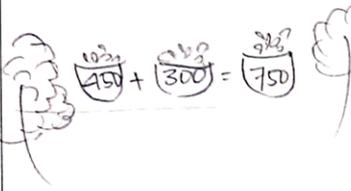
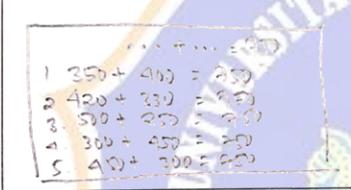
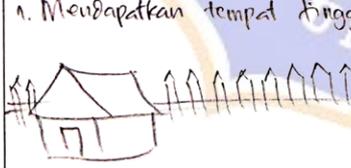
No	Storyboard			Storyline
	Sketsa Scene	Dialogue	Background & Sound FX	
1	Logo Unifiksha	-	Background: Musik latar	Opening
2	Tema 4 Kewajiban & Hakku  sub Tema 1 Kewajiban & Hakku di Rumah  Pembelajaran 5	-	Background: Musik latar	Opening
3		<b>Kak Tia:</b> "Hallo teman-teman, kalian tau tidak hak dan kewajiban apa saja sebagai anggota keluarga di rumah yang kalian ketahui? Kemudian, kalian tahu tidak apa itu bilangan cacah? Hari ini, Kak Tia dan Tina akan bermain sambil belajar tentang hak dan kewajiban anak di dalam rumah, serta mengenal bilangan cacah. yuk.. ikuti cerita Kak Tia dan Tina!"	Background: Didalam rumah  Sound FX: Musik latar	Opening
4		<b>Tina:</b> "Lalala..nyapu dulu ah. sekaliian bantuin Ibu membersihkan rumah"	Background: Didalam rumah  Sound FX: Musik latar	Tina sedang menyapu lantai di rumah

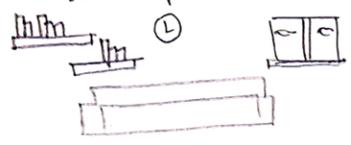
5		<p><b>Tina:</b> "Taraa.. yeayy. Uda selesai deh. Rumah jadi bersih"</p>	<p><b>Background:</b> Didalam rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	<p>Tina senang karena rumah menjadi bersih</p>
6		<p><b>Tia :</b> "Waaah Tina rajin sekali ya" <b>Tina:</b> "Iya dong Kak Tia. Menjaga kebersihan rumah adalah salah satu kewajiban kita di rumah. Kewajiban harus dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab."</p>	<p><b>Background:</b> Didalam rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	<p>Tina dan Kak Tia berbicara</p>
7	<p>Tina</p> <p>Apa saja kewajiban anak di rumah?</p> 	<p><b>Tina:</b> "Oh iya teman-teman, kalian tahu tidak Apa saja kewajiban-kewajiban seorang anak dalam sebuah keluarga ketika berada di rumah? Ya! Benar sekali".</p>	<p><b>Background:</b> Didalam rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
8	<p>1 Bersyukur memiliki tempat tinggal</p> 	<p><b>Tina:</b> "Yang pertama, wajib bersyukur karena memiliki tempat tinggal."</p>	<p><b>Background:</b> Didalam rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	<p>Menyebutkan kewajiban-kewajiban sebagai anggota keluarga di rumah</p>
9	<p>2 Membantu menjaga kebersihan rumah</p> 	<p><b>Tina:</b> "Yang kedua, wajib membantu menjaga kebersihan rumah.."</p>	<p><b>Background:</b> Didalam rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	<p>Menyebutkan kewajiban-kewajiban sebagai anggota keluarga di rumah</p>

10	<p>3. Membantu merapikan &amp; menata rumah</p> 	<p><b>Tina:</b> "Yang ketiga, wajib membantu merapikan dan menata rumah:"</p>	<p><b>Background:</b> Didalam rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	<p>Menyebutkan kewajiban-kewajiban sebagai anggota keluarga di rumah</p>
11	<p>4. Bersikap sopan kepada semua anggota keluarga</p> 	<p><b>Tina:</b> "Keempat, wajib bersikap sopan kepada semua anggota keluarga."</p>	<p><b>Background:</b> Didalam rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	<p>Menyebutkan kewajiban-kewajiban sebagai anggota keluarga di rumah</p>
12	<p>5. Saling menyayangi dan melindungi semua anggota keluarga.</p> 	<p><b>Tina:</b> "Dan yang kelima, saling menyayangi dan melindungi semua anggota keluarga"</p>	<p><b>Background:</b> Didalam rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	<p>Menyebutkan kewajiban-kewajiban sebagai anggota keluarga di rumah</p>
13		<p><b>Kak Tia:</b> "Iya, benar sekali! Sekarang, bantu kak Tia mengumpulkan daun kering yang berserakan di halaman rumah yuk"</p> <p><b>Tina:</b> "ayo"</p>	<p><b>Background:</b> Didalam rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
14		<p><b>Tina:</b> "Wahh ada banyak sekali daun kering yang berserakan"</p> <p><b>Kak Tia:</b> "ayo, kita bersihkan Tina"</p> <p><b>Tina:</b> "ayo"</p>	<p><b>Background:</b> Halaman rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
15		<p>-</p>	<p><b>Background:</b> Halaman rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	

16		<b>Tina:</b> "ye. Halaman rumah jadi bersih deh."	<b>Background:</b> Halaman rumah	
17		<b>Tina:</b> "Daun kering yang berjatuhan banyaknya 750 lembar."	<b>Background:</b> Halaman rumah	
18		<b>Kak Tia:</b> "Iya Tina, angka 750 ini bisa dikatakan sebagai bilangan cacah" <b>Tina:</b> "Hah? Bilangan cacah? Apa itu bilangan cacah?"	<b>Background:</b> Halaman rumah	
19	 <p>Bilangan cacah dapat diartikan sebagai bilangan bulat yg dimulai dari 0</p>	<b>Kak Tia:</b> "Bilangan cacah dapat diartikan sebagai bilangan bulat yang dii mulai dari 0. Dan bukan bagian bilangan negatif."	<b>Background:</b> Papan tulis	Menjelaskan bilangan cacah
20	 <p>Bilangan cacah: 0, 1, 2, 3, 4, 5 ... Bukan bilangan cacah: -0, -1, -2, -3, -4, ...</p>	<b>Kak Tia:</b> "Tidak pernah ada bilangan cacah yang memiliki tanda negatif".	<b>Background:</b> Papan tulis	
21		<b>Tina:</b> "Jadi, cacah itu bilangan ya? Seperti 0, 1, 2, 3, 4, 5, dan seterusnya"	<b>Background:</b> Halaman rumah	Tina menyebutkan bilangan cacah

22		<p><b>Kak Tia:</b> "Iya, benar sekali. Oh iya, kalian tau tidak berapa banyak daun yang dapat dikumpulkan oleh Kak Tia dan Tina dengan jumlah 750? Kemungkinan-kemungkinan banyak daun yang dikumpulkan kak Tia dan Tina berapa ya?"</p>	<p><b>Background:</b> Halaman rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
23		<p><b>Kak Tia:</b> "Bisa jadi, Kak Tia mengumpulkan 350 lembar daun ditambah Tina mengumpulkan 400 lembar daun. Jadi banyaknya daun 750 lembar."</p>	<p><b>Background:</b> Halaman rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Menyebutkan 2 bilangan yang jumlahnya sudah diketahui
24		<p><b>Tina:</b> "Bisa juga, kak Tia mengumpulkan 420 lembar daun dan ditambah Tina mengumpulkan 330 lembar daun. Kan hasilnya sama, yaitu 750 lembar daun."</p>	<p><b>Background:</b> Halaman rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Menyebutkan 2 bilangan yang jumlahnya sudah diketahui
25		<p><b>Tina:</b> "Iya, Tina. Tepat sekali. Oh iya, teman-teman tau tidak selain yang disebutkan tadi, ada berapa kemungkinan lagi yang bisa di kumpulkan oleh kak Tia dan Tina untuk jumlah 750?"</p>	<p><b>Background:</b> Halaman rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
26		<p><b>Kak Tia:</b> "Ya, bagus sekali. Bisa juga Tina mengumpulkan 500 lembar ditambah kak Tia mengumpulkan 250 lembar. Jadi hasilnya 750 lembar."</p>	<p><b>Background:</b> Halaman rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Menyebutkan 2 bilangan yang jumlahnya sudah diketahui
27		<p><b>Kak Tia:</b> "Selain itu bisa juga Tina mengumpulkan 300 lembar ditambah kak Tia mengumpulkan 450 lembar daun. Hasilnya sama, yaitu 750 lembar daun kering".</p>	<p><b>Background:</b> Halaman rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Menyebutkan 2 bilangan yang jumlahnya sudah diketahui

28		<b>Kak Tia:</b> "Berapa lagi ya agar hasilnya 750 lembar daun kering? Teman-teman ada yang tau? Ya hebat sekali!"	<b>Background:</b> Halaman rumah  <b>Sound FX:</b> Musik latar	
29		<b>Kak Tia:</b> "Tina bisa mengumpulkan 450 lembar di tambah kak Tia mengumpulkan 300 lembar daun. Jadi, hasilnya sama, yaitu 750 lembar daun kering."	<b>Background:</b> Halaman rumah  <b>Sound FX:</b> Musik latar	Menyebutkan 2 bilangan yang jumlahnya sudah diketahui
30		<b>Kak Tia:</b> "Jadi, kemungkinan-kemungkinan banyak daun kering yang telah di kumpulkan oleh Tina dan Kak Tia sebanyak 750 lembar daun, yaitu:"	<b>Background:</b> Halaman rumah  <b>Sound FX:</b> Musik latar	Menyebutkan 2 bilangan yang jumlahnya sudah diketahui
31		<b>Kak Tia:</b> 1. $350 + 400 = 750$ 2. $420 + 330 = 750$ 3. $500 + 250 = 750$ 4. $300 + 450 = 750$ 5. $450 + 300 = 750$ lembar daun kering.	<b>Background:</b> Papan  <b>Sound FX:</b> Musik latar	Menyebutkan 2 bilangan yang jumlahnya sudah diketahui
32		<b>Tina:</b> "Akhirnya.. selesai juga kak Tia". <b>Kak Tia:</b> "Iya Tina, setelah kamu menjalankan kewajiban membersihkan rumah, kamu juga mendapatkan hak loh". <b>Tina:</b> "Apa saja hak2 itu kak Tia?"	<b>Background:</b> Halaman rumah  <b>Sound FX:</b> Musik latar	
33	 a. Mendapatkan tempat tinggal	<b>Kak Tia:</b> "Yang pertama, hak mendaatkan tempat tinggal"	<b>Background:</b> Halaman rumah  <b>Sound FX:</b> Musik latar	Menyebutkan hak-hak sebagai anggota keluarga di rumah

34	<p>2. Mendapatkan rumah yg bersih &amp; rapi</p> 	<p><b>Kak Tia:</b> "Yang kedua hak mendapatkan rumah yang bersih dan rapi"</p>	<p><b>Background:</b> Di dalam rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	<p>Menyebutkan hak-hak sebagai anggota keluarga di rumah</p>
35	<p>3 Mendapatkan kasih sayang dari semua anggota keluarga</p> 	<p><b>Kak Tia:</b> "Yang ketiga,, hak mendapatkan kasih sayang dari semua anggota keluarga"</p>	<p><b>Background:</b> Di dalam rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	<p>Menyebutkan hak-hak sebagai anggota keluarga di rumah</p>
36	<p>4 Mendapatkan perlindungan dari semua anggota keluarga</p> 	<p><b>Kak Tia:</b> "Yang keempat hak mendapatkan perlindungan dari semua anggota keluarga"</p>	<p><b>Background:</b> Di dalam rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	<p>Menyebutkan hak-hak sebagai anggota keluarga di rumah</p>
37	<p>5. Mendapat perlakuan yg baik dari semua anggota keluarga</p> 	<p><b>Kak Tia:</b> "Dan yang kelima hak mendapatkan perlakuan yang baik dari semua anggota keluarga"</p>	<p><b>Background:</b> Di dalam rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	<p>Menyebutkan hak-hak sebagai anggota keluarga di rumah</p>
38		<p><b>Tina:</b> "Oh begitu,, makasih banyak ya kak Tia! Hari ini Tina jadi belajar banyak tentang hak dan kewajiban anak di dalam rumah serta mengetahui apa itu bilangan cacah"</p>	<p><b>Background:</b> Halaman rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
39		<p><b>Kak Tia:</b> "Sama-sama Tina. Jadi, kalian tau kan bilangan cacah itu? Ya benar sekali! Bilangan cacah merupakan bilangan bulat yang dii mulai dari 0. Dan bukan bagian bilangan negatif."</p>	<p><b>Background:</b> Halaman rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	<p>Kesimpulan</p>

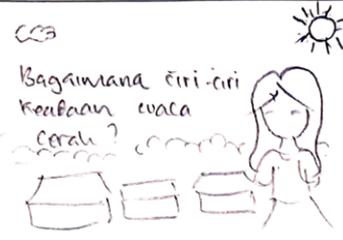
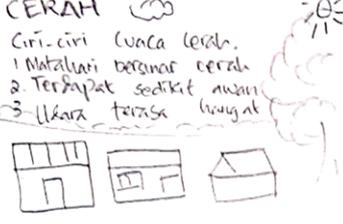
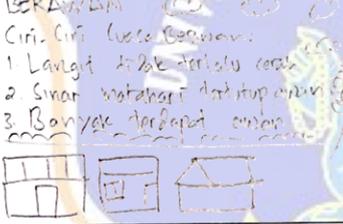
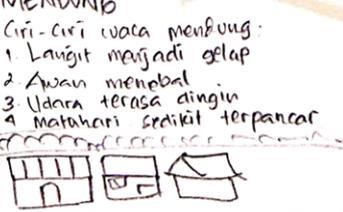
40		<p><b>Kak Tia:</b> "Selain itu, kalian tau kan apa saja kewajiban sebagai anak di rumah? ya bagus sekali!"</p>	<p><b>Background:</b> Halaman rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
41	<p>Kewajiban Anak di Rumah.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersyukur memiliki tempat tinggal</li> <li>2. Membantu menjaga kebersihan rumah</li> <li>3. Membantu merapikan &amp; menata rumah</li> <li>4. Bersikap sopan kepada semua anggota keluarga</li> <li>5. Saling menyayangi &amp; melindungi semua anggota keluarga</li> </ol>	<p><b>Kak Tia:</b> "Pertama, Wajib bersyukur karena memiliki tempat tinggal. Kedua Wajib Membantu menjaga kebersihan rumah. ketiga, wajib membantu merapikan dan menata rumah. ke empat, wajib bersikap sopan kepada semua anggota keluarga. Dan saling menyayangi dan melindungi semua anggota keluarga."</p>	<p><b>Background:</b> Papan tulis</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Kesimpulan
42		<p><b>Kak Tia:</b> "Kewajiban dan hak harus dikerjakan dengan seimbang. Sebelum kamu mendapatkan hak, kam harus mengerjakan kewajiban-kewajiban ya. Nah, sekian dulu ya animasi pembelajaran hari ini. Sampai jumpa di animasi pembelajaran lainnya. dada"</p>	<p><b>Background:</b> Halaman rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Closing
43	<p>Dosen Pembimbing 1: Dr. I Komang Suarna, M.Pd</p> <p>Dosen Pembimbing 2: Alexander Hamanangan Sumanora, S.E., M.Pd</p>		<p><b>Background:</b> Halaman rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Ucapan terimakasih

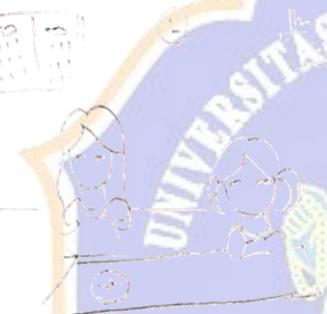
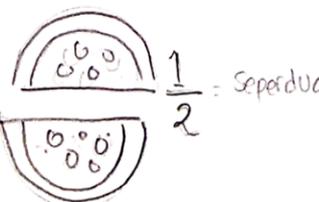
## STORYBOARD DAN STORYLINE

### TEMA 5 (KEADAAN CUACA), SUB TEMA 1 (KEADAAN CUACA) PEMBELAJARAN 1

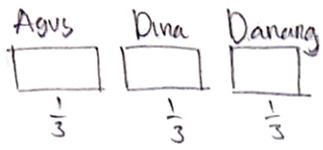
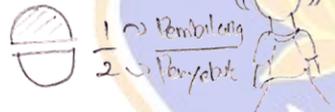
No	Storyboard			Storyline
	Sketsa Scene	Dialogue	Background & Sound FX	
1	Logo Undiksha	-	Background: -  Sound FX: Musik latar	Opening
2	TEMA 5 CUACA  SUB TEMA Keadaan Cuaca Pembelajaran 1	-	Background:  Sound FX: Musik latar	Opening
3		<b>Kak Tia:</b> "Hallo teman-teman, kalian tau tidak apa saja ciri-ciri dari keadaan cuaca? Dan apakah kalian tau, bagaimana menuliskan bilangan pecahan sederhana? Yuk, kita cari tahu ciri-ciri keadaan cuaca dan menuliskan bilangan pecahan sederhana bersama kak Tia dan Tina"	Background: Didalam rumah  Sound FX: Musik latar	Opening
4		<b>Tina:</b> "Yahh.. mendung. Tina pulang aja deh"	Background: Tina bermain layangan  Sound FX: Musik latar	Tina bermain
5		-	Background: Tina pulang ke rumah  Sound FX: Musik latar	

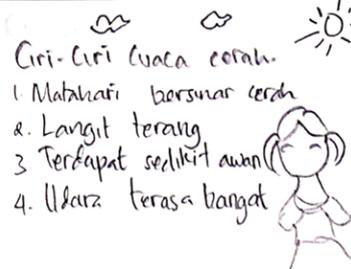
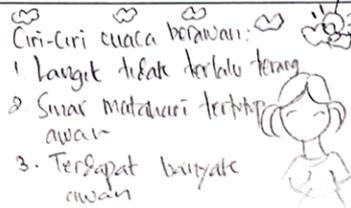
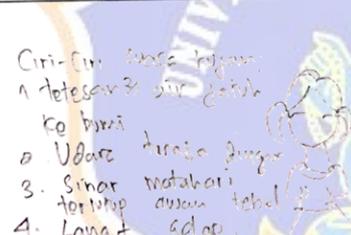
6		<p><b>Kak Tia:</b> "Tina uda selesai bermain?"</p> <p><b>Tina:</b> "Uda Kak Tia, tiba-tiba cuaca mendung. Jadi pulang deh, sebelum hujan"</p>	<p><b>Background:</b> Rumah</p>	
7	 <p>CERAH BERAWAN MENDUNG HUJAN</p>	<p><b>Kak Tia:</b> "Cuaca dapat berubah sewaktu-waktu. Terkadang cerah, berawan, mendung, atau hujan"</p>	<p><b>Background:</b> cuaca</p>	<p>Kak Tia memberitahu Tina, bahwa cuaca dapat berubah-ubah</p>
8		<p><b>Tina:</b> "Apa saja sih ciri-ciri dari keadaan cuaca cerah, berawan, mendung, dan hujan kak Tia"</p>	<p><b>Background:</b> Rumah</p>	<p>Tina bertanya tentang ciri-ciri keadaan cuaca</p>
9		<p><b>Kak Tia:</b> "Kak Tia jelaskan ya.. tetapi sebelum menjelaskan ciri-ciri keadaan cuaca, yuk kita cari tau apa itu cuaca."</p>	<p><b>Background:</b> Papan tulis</p>	
10	 <p>Cuaca adalah keadaan udara di suatu tempat dan waktu tertentu</p>	<p><b>Kak Tia:</b> "Cuaca adalah keadaan udara di suatu tempat dalam waktu tertentu".</p>	<p><b>Background:</b> Papan tulis</p>	<p>Menjelaskan pengertian cuaca</p>
11		<p><b>Kak Tia:</b> "Oleh sebab itu, sering terjadi pada suatu tempat cuaca terang benderang,, tetapi di tempat lain terjadi hujan lebat".</p>	<p><b>Background:</b> -</p>	<p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>

12	 <p>Bagaimana ciri-ciri keadaan cuaca cerah?</p>	<p><b>Kak Tia:</b> "Apakah kalian tahu, bagaimana ciri-ciri keadaan cuaca cerah?" Ya benar sekali!</p>	<p><b>Background:</b> Cuaca cerah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
13	<p><b>CERAH</b></p> <p>Ciri-ciri cuaca cerah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Matahari bersinar cerah</li> <li>2. Terdapat sedikit awan</li> <li>3. Udara terasa hangat</li> </ol> 	<p><b>Kak Tia:</b> "Cuaca cerah ditandai dengan matahari yang bersinar cerah, langit terang, awan yang ada di langit jumlahnya sangat sedikit, serta udara terasa hangat."</p>	<p><b>Background:</b> Cuaca cerah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Menyebutkan ciri-ciri keadaan cuaca cerah
14	<p>Bagaimana ciri-ciri keadaan cuaca berawan?</p> 	<p><b>Kak Tia:</b> Selanjutnya ada cuaca berawan. Tahukah kalian bagaimana ciri-ciri keadaan cuaca berawan? Ya tepat sekali!"</p>	<p><b>Background:</b> Cuaca berawan</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
15	<p><b>BERAWAN</b></p> <p>Ciri-ciri cuaca berawan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Langit tidak terlihat cerah</li> <li>2. Sinar matahari ditutupi awan</li> <li>3. Banyak terdapat awan</li> </ol> 	<p><b>Kak Tia:</b> "Cuaca berawan ditandai dengan langit yang tidak terlihat terang, sinar matahari tertutup oleh awan dan banyak terdapat awan"</p>	<p><b>Background:</b> Cuaca berawan</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Menyebutkan ciri-ciri keadaan cuaca berawan
16	<p>Bagaimana ciri-ciri keadaan cuaca mendung?</p> 	<p><b>Kak Tia:</b> "Kemudian, ada cuaca mendung. Tahukah kalian bagaimana ciri-ciri keadaan cuaca mendung? Ya tepat sekali!"</p>	<p><b>Background:</b> Cuaca mendung</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
17	<p><b>MENDUNG</b></p> <p>Ciri-ciri cuaca mendung:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Langit menjadi gelap</li> <li>2. Awan menebal</li> <li>3. Udara terasa dingin</li> <li>4. Matahari sedikit terpancar</li> </ol> 	<p><b>Kak Tia:</b> "Cuaca mendung ditandai dengan langit menjadi gelap. Awan menebal, udara terasa dingin, dan cahaya matahari hanya sedikit terpancar"</p>	<p><b>Background:</b> Cuaca mendung</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Menyebutkan ciri-ciri keadaan cuaca mendung

18	 <p>Bagaimana ciri-ciri keadaan cuaca hujan?</p>	<p><b>Kak Tia:</b>          “dan yang terakhir, ada keadaan cuaca hujan.”          Tahukah kalian bagaimana ciri-ciri keadaan cuaca hujan?          Ya pintar sekali!”</p>	<p><b>Background:</b>          Cuaca hujan</p> <p><b>Sound FX:</b>          Musik latar</p>	
19	<p>Hujan</p> <p>Ciri-ciri cuaca hujan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tetesan-tetesan air jatuh ke bumi</li> <li>2. Udara terasa dingin</li> <li>3. Matahari tertutup awan tebal</li> <li>4. langit menjadi gelap.</li> </ol> 	<p><b>Kak Tia:</b>          “Cuaca hujan ditandai dengan tetesan-tetesan air jatuh ke bumi. Udara terasa dingin, sinar matahari tertutup awan tebal, dan langit menjadi gelap”</p>	<p><b>Background:</b>          Cuaca hujan</p> <p><b>Sound FX:</b>          Musik latar</p>	Menyebutkan ciri-ciri keadaan cuaca hujan
20		<p><b>Tina:</b>          “Oh.. jadi seperti itu ciri-ciri dari keadaan cuaca cerah, berawan, mendung, dan hujan ya. Eh, hujan uda mulai turun kak Tia..”</p> <p><b>Kak Tia:</b>          “Iya Tina. Hujan-hujan gini, Kak Tia buat pizza loh..”</p> <p><b>Tina:</b>          “Tina mau kak Tia”</p>	<p><b>Background:</b>          Rumah</p> <p><b>Sound FX:</b>          Musik latar</p>	
21		<p><b>Kak Tia:</b>          “Iya Tina. Coba kamu perhatikan pizza ini. 1 buah pizza akan dibagi menjadi dua bagian yang sama besar. Berapa bagiankah yang Kak Tia dan Tina dapatkan? Ya benar sekali! atau setengah dari potongan pizza.”</p>	<p><b>Background:</b>          -</p> <p><b>Sound FX:</b>          Musik latar</p>	
22	 <p><math>\frac{1}{2}</math> = Seperdua</p>	<p><b>Kak Tia:</b>          “Lambang pecahan dari <math>\frac{1}{2}</math> dapat di tulis seperti ini <math>\frac{1}{2}</math>. <math>\frac{1}{2}</math> sering disebut dengan seperdua atau setengah. <math>\frac{1}{2}</math> merupakan bagian pecahan”</p>	<p><b>Background:</b>          -</p> <p><b>Sound FX:</b>          Musik latar</p>	Menusikan lambang pecahan seperdua

29	 <p>Berapa bagiankah <math>\frac{1}{4}</math> Kak Tia, Tina, Ibu, &amp; Ayah dapatkan?</p>	<p><b>Kak Tia:</b>          “Lalu, bagaimana jika Ayah juga menginginkan pizza tersebut? Berapa bagiankah yang Kak Tia, Tina, Ibu dan Ayah dapatkan? Ya benar sekali! Masing-masing mendapatkan <math>\frac{1}{4}</math> potongan pizza”</p>	<p><b>Background:</b> -</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
30	 <p><math>\frac{1}{4}</math> = Sepersempat</p>	<p><b>Kak Tia:</b>          “Lambang pecahan dari <math>\frac{1}{4}</math> dapat di tulis seperti ini <math>\frac{1}{4}</math>. <math>\frac{1}{4}</math> sering disebut dengan seperempat. <math>\frac{1}{4}</math> merupakan bagian pecahan”</p>	<p><b>Background:</b> -</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	<p>Menuslikan lambang pecahan seperempat</p>
31	 <p>1 = Bilangan Pembilang 4 = Penyebut</p>	<p><b>Kak Tia:</b>          “Dimana, angka 1 dinamakan pembilang yang artinya berapa jumlah bagian yang kita maksud dan angka 4 dinamakan penyebut yang artinya jumlah dari semua potongan”</p>	<p><b>Background:</b> -</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	<p>Mengidentifikasi pecahan sederhana sebagai bagian dari keseluruhan</p>
32	<p>Kak Tia Tina Ibu Ayah</p>  <p><math>\frac{1}{4}</math> <math>\frac{1}{4}</math> <math>\frac{1}{4}</math> <math>\frac{1}{4}</math></p>	<p><b>Kak Tia:</b>          “Jadi, kak Tia, Tina, dan Ibu masing-masing mendapatkan sepertiga bagian pizza”</p>	<p><b>Background:</b> -</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
33	 <p>Berapa bagian coklat kah yg di dapatkan setiap teman Tina?</p>	<p><b>Kak Tia:</b>          “Coba, kalian jawab pertanyaan ini!”          Tina, membawa coklat ke sekolah. Tina ingin membaginya untuk 3 orang. Satu bagian diberikan untuk Agus, Dina, dan Danang. Berapa bagian coklat kah yang didapatkan setiap teman?”</p>	<p><b>Background:</b> Sekolah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	

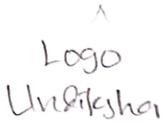
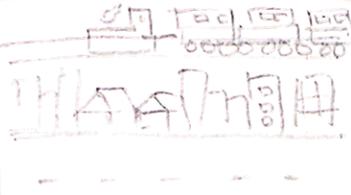
34		<p><b>Kak Tia:</b> "Ya! Benar sekali <math>\frac{1}{3}</math> cokelat! Setiap potongannya disebut satu pertiga atau sepertiga. <math>\frac{1}{3}</math> untuk Agus, <math>\frac{1}{3}</math> untuk Dina, dan <math>\frac{1}{3}</math> untuk Danang"</p>	<p><b>Background:</b> Sekolah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Menuslikan lambang pecahan sepertiga
35	 <p>Kak Tia memiliki 1 loyang kue bolu, &amp; akan membagikannya kepada 6 teman-temannya. Berapa bagian kue bolu yang didapatkan setiap anggota keluarga? Jadi, masing-masing mendapatkan <math>\frac{1}{6}</math> potongan kue bolu"</p>	<p><b>Kak Tia:</b> "Pertanyaan selanjutnya. Jika Kak Tia memiliki 1 loyang kue bolu, dan akan membagikannya kepada 6 teman-temannya. Berapa bagian kue bolu yang didapatkan oleh setiap anggota keluarga? Jadi, masing-masing mendapatkan <math>\frac{1}{6}</math> potongan kue bolu"</p>	<p><b>Background:</b> -</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Menuslikan lambang pecahan seperenam
36		<p><b>Kak Tia:</b> "Bagaimana? Tina sudah mengerti kan" <b>Tina:</b> "Iya kak Tia."</p>	<p><b>Background:</b> Rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
37	<p>Bilangan pecahan adalah bilangan yg menunjukkan bagian sesuatu</p> 	<p><b>Tina:</b> "Jadi, kesimpulannya adalah bilangan pecahan adalah bilangan yang menunjukkan bagian sesuatu. Apabila kita memotong kue menjadi dua bagian, maka bisa disebut <math>\frac{1}{2}</math>. dimana angka 1 dinamakan pembilang dan angka 2 dinamakan penyebut ""</p>	<p><b>Background:</b> Rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Kesimpulan
38		<p><b>Kak Tia:</b> "Ya Tina hebat sekali!" <b>Tina:</b> "Terimakasih ya Kak Tia. Hari ini Tina jadi belajar banyak tentang bilangan pecahan sederhana, selain itu, Tina mengetahui ciri-ciri keadaan cuaca "</p>	<p><b>Background:</b> Rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	

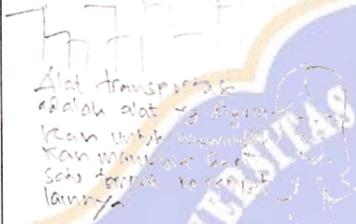
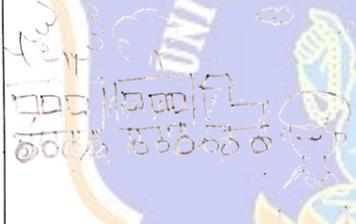
39	 <p>Ciri-ciri cuaca cerah.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Matahari bersinar cerah</li> <li>2. Langit terang</li> <li>3. Terdapat sedikit awan</li> <li>4. Udara terasa hangat</li> </ol>	<p><b>Tina:</b> "Jadi, Cuaca cerah ditandai dengan matahari yang bersinar cerah, langit terang, awan yang ada di langit jumlahnya sangat sedikit, serta udara terasa hangat"</p>	<p><b>Background:</b> Cuaca cerah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Kesimpulan
40	 <p>Ciri-ciri cuaca berawan.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Langit tidak terlalu terang</li> <li>2. Sinar matahari tertutup awan</li> <li>3. Terdapat banyak awan</li> </ol>	<p><b>Tina:</b> "Cuaca berawan ditandai dengan langit yang tidak terlalu terang, sinar matahari tertutup oleh awan dan terdapat banyak awan"</p>	<p><b>Background:</b> Cuaca berawan</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Kesimpulan
41	 <p>Ciri-ciri cuaca mendung.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Langit gelap</li> <li>2. Awan menebal</li> <li>3. Udara terasa dingin</li> <li>4. Cahaya matahari sedikit terpancar</li> </ol>	<p><b>Tina:</b> "Sedangkan cuaca mendung ditandai dengan langit menjadi gelap. Awan menebal, udara terasa dingin, dan cahaya matahari hanya sedikit terpancar"</p>	<p><b>Background:</b> Cuaca mendung</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Kesimpulan
42	 <p>Ciri-ciri cuaca hujan.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tetesan air jatuh ke bumi</li> <li>2. Udara terasa dingin</li> <li>3. Sinar matahari tertutup awan tebal</li> <li>4. Langit gelap</li> </ol>	<p><b>Tina:</b> "dan terakhir cuaca hujan ditandai dengan tetesan-tetesan air jatuh ke bumi. Udara terasa dingin, sinar matahari tertutup awan tebal, dan langit menjadi gelap"</p>	<p><b>Background:</b> Cuaca hujan</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Kesimpulan
43		<p><b>Kak Tina:</b> "Ya! Bagus sekali Tina. Naah.. sekian dulu ya, animasi pembelajaran hari ini, sampai jumpa di animasi pembelajaran lainnya. dadada"</p>	<p><b>Background:</b> Rumah</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Kesimpulan
44	<p>Dosen Pembimbing 1 Dr. I Komang Sularna, M.Pd</p> <p>Dosen Pembimbing 2 Alexander Hamonangan Simomara, S.E., M.Pd</p>		<p><b>Background:</b> -</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Ucapan terimakasih

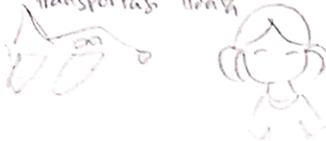
## STORYBOARD DAN STORYLINE

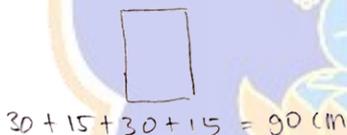
### TEMA 7 (PERKEMBANGAN TEKNOLOGI), SUB TEMA 4 (PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TRANSPORTASI), PEMBELAJARAN

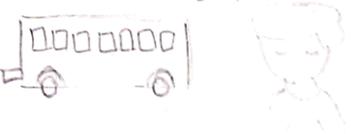
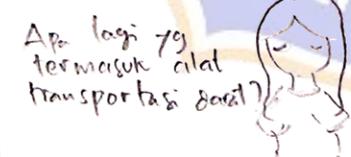
#### 5

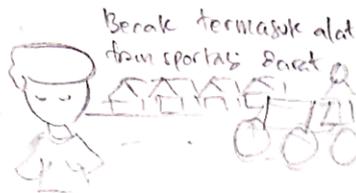
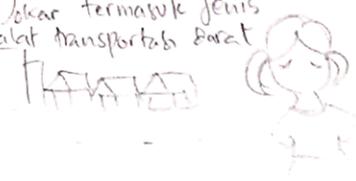
No	Storyboard			Storyline
	Sketsa Scene	Dialogue	Background & Sound FX	
1		-	<b>Background:</b>  <b>Sound FX:</b> Musik latar	Opening
2		-	<b>Background:</b>  <b>Sound FX:</b> Musik latar	Opening
3		<b>Kak Tia:</b> "Halo teman-teman.. kalian tahu tidak, apa saja jenis-jenis alat transportasi yang kalian ketahui? Dan apakah kalian tahu, bagaimana cara menentukan keliling persegi dan persegi panjang? Nah.. sekarangNahh.. yuk ikuti cerita kak Tia, Tina dan Toni dalam perjalanan ke rumah Nenek sambil belajar tentang alat transportasi, jenis-jeni alat transportasi, dan menentukan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang"	<b>Background:</b> Didalam rumah  <b>Sound FX:</b> Musik latar	Opening
4		-	<b>Background:</b> Kota  <b>Sound FX:</b> Bell kereta api dan Musik latar	

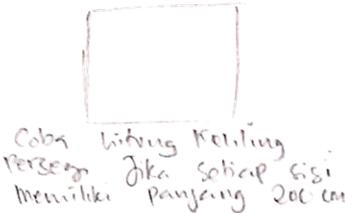
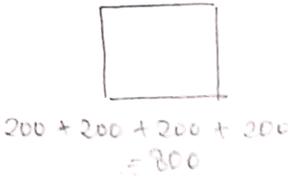
5		<p><b>Tina:</b> "Toni-toni, lihat deh banyak sekali ada mobil, bus dan sepeda motor"</p> <p><b>Toni:</b> "Waaah iyaa banyak sekali ya"</p>	<p><b>Background:</b> Didalam kereta api</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	<p>Tina dan Toni melihat kendaraan yang melintas dari jendela kereta api</p>
6		<p><b>Tina:</b> "Mobil, bus, dan sepeda motor termasuk alat transportasi kan Kak Tia?"</p> <p><b>Kak Tia:</b> "Yaaa. Benar sekali Tina!"</p> <p><b>Toni:</b> "Tapi, alat transportasi itu apa kak Tia?"</p>	<p><b>Background:</b> Didalam kereta api</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
7	 <p>Alat transportasi adalah alat yg digunakan untuk untuk memindahkan orang atau barang dari satu tempat ke tempat lainnya</p>	<p><b>Kak Tia:</b> "Alat transportasi adalah alat yang dapat digunakan untuk memindahkan manusia seperti kita atau barang dari satu tempat ke tempat lainnya"</p>	<p><b>Background:</b> Jalan raya</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	<p>Menjelaskan pengertian alat transportasi</p>
8		<p><b>Toni:</b> "Contohnya, kereta api ya kak Tia? Kereta api kan membawa kita pergi dari rumah menuju rumah Nenek yang jauh"</p>	<p><b>Background:</b> Rel kereta api</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	<p>Menyebutkan contoh alat transportasi</p>
9		<p><b>Kak Tia:</b> "Benar sekali Toni. Toni pintar. Ayo, kita mengenal alat transportasi lainnya!".</p> <p>Jenis-jenis alat transportasi ada tiga. Yang pertama, alat transportasi darat, yang kedua alat transportasi udara, dan yang ketiga alat transportasi air"</p>	<p><b>Background:</b> -</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	<p>Menyebutkan jenis-jenis alat transportasi</p>

10	<p>Yang termasuk jenis alat transportasi udara apa saja?</p> 	<p><b>Kak Tia:</b> "Ayo tebak, yang termasuk alat transportasi udara apa saja?"</p>	<p><b>Background:</b> -</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
11	<p>Pesawat termasuk alat transportasi udara</p> 	<p><b>Tina:</b> "Tina tahu, Tina tahu. Pesawat termasuk alat transportasi udara"</p>	<p><b>Background:</b> -</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Menyebutkan pesawat termasuk salah satu contoh jenis alat transportasi udara
12		<p><b>Kak Tia:</b> "Benar sekali Tina! Pesawat terbang adalah contoh alat transportasi udara"</p>	<p><b>Background:</b> -</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
13		<p><b>Tina:</b> "Lihat deh Ton.. Pesawat dilengkapi banyak jendela ya?"</p>	<p><b>Background:</b> Didalam kereta api</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Menyebutkan kewajiban-kewajiban sebagai anggota keluarga di rumah
14		<p><b>Toni:</b> "Tapi, jendela pesawatnya berbentuk apa ya?"</p>	<p><b>Background:</b> -</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
15	<p>Lebar 15 cm</p>  <p>Panjang 30 cm</p>	<p><b>Kak Tia:</b> "Jendela pesawat berbentuk persegi panjang. Misalnya, Jendela pesawat lebarnya 15 cm dan panjangnya 30 cm. Jika sekeliling jendela ingin diberi karet pelindung, berapa</p>	<p><b>Background:</b> Kota</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Menyebutkan kewajiban-kewajiban sebagai anggota keluarga di rumah

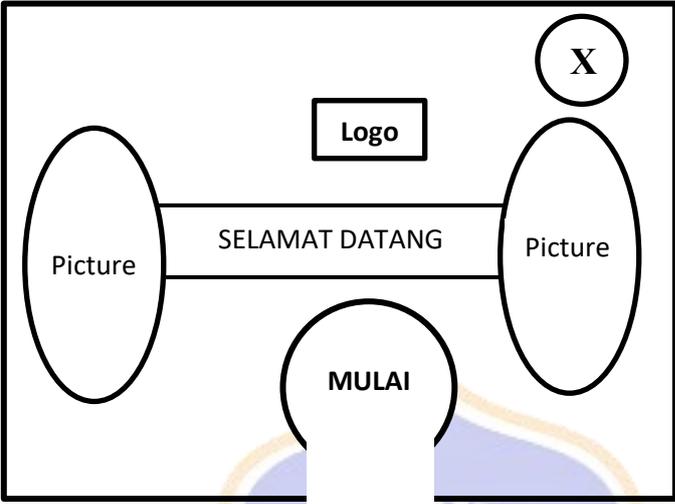
		panjang atau keliling karet yang dibutuhkan?"		
16		<p><b>Toni:</b> "Toni tau! 95 cm kak Tia"</p>	<p><b>Background:</b> Kota</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
17		<p><b>Kak Tia:</b> "Ya benar sekali Toni. Untuk menghitung panjang karet yang dibutuhkan kita harus menjumlahkan semua sisinya. Ayo tebak, Berapakah banyak sisi yang terdapat pada persegi panjang? Ya! Benar! terdapat 4 sisi. 2 sisinya sama panjang. Ada sisi apa saja? Ya! Benar! Ada sisi panjang dan juga sisi lebar. Sisi yang lebih panjang disebut panjang. dan sisi yang lebih pendek di sebut dengan lebar. Untuk mengetahui panjang karet yang dibutuhkan, kita harus menjumlahkan semua sisinya. Yaitu <math>15 + 30 + 15 + 30</math> sama dengan 95 cm"</p>	<p><b>Background:</b> Kota</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Menentukan kelilik persegi panjang
18		<p><b>Tina:</b> "Jadi, panjang karet pelindung yang dibutuhkan adalah 95 cm ya kak Tia"</p>	<p><b>Background:</b> Kota</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
19		<p><b>Tina:</b> Oh iya Kak Tia, Berarti, mobil sepeda motor, bus, dan kereta api termasuk alat transportasi darat ya Mobil, sepeda motor, dan bus kan berjalan di jalan raya, sedangkan kereta api berjalan di atas rel.</p>	<p><b>Background:</b> Jalan raya</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Menyebutkan contoh-contoh dari jenis alat transportasi darat

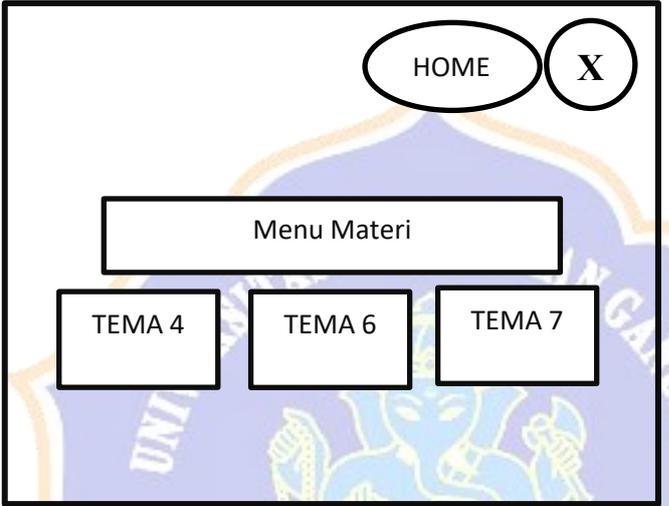
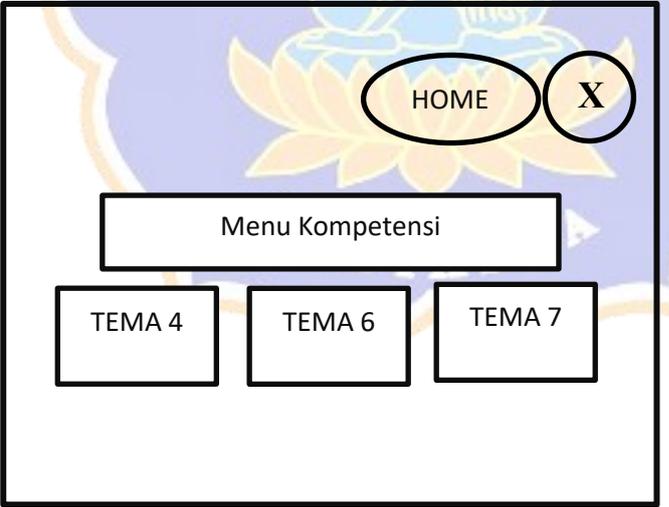
20		<p><b>Kak Tia:</b> "Iya benar sekali. Tina pintar! Coba kalian perhatikan, bus-bus itu berbentuk apa sih?"</p>	<p><b>Background:</b> Jalan raya</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
21	<p>Berbentuk persegi panjang</p> 	<p><b>Toni:</b> "Kalau dilihat-lihat, bus berbentuk bangun datar persegi panjang kak Tia"</p>	<p><b>Background:</b> Kota</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
22	<p>Panjang 350 cm</p>  <p>Lebar 100 cm</p> <p>Berapakah keliling bus tersebut?</p>	<p><b>Kak Tia:</b> "Benar Toni. Bus memiliki bentuk persegi panjang. Jika panjang bus 350 cm dan lebarnya 100 cm, ada yang tahu? berapakah keliling bus tersebut?"</p>	<p><b>Background:</b> -</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
23		<p><b>Tina dan Toni:</b> umm...</p>	<p><b>Background:</b> Papan tulis</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	
24	<p>Panjang 350 cm</p>  <p>Lebar 100 cm</p> $350 + 100 + 350 + 100 = 900$	<p><b>Tina:</b> "900 cm kak Tia! Bus memiliki panjang yaitu 350 cm dan lebarnya yaitu 100 cm. Untuk mengetahui keliling bus tersebut harus menjumlahkan semua sisinya. Yaitu, <math>350 + 100 + 350 + 100 = 900</math>. Jadi, keliling dari bus adalah 900 cm"</p>	<p><b>Background:</b> -</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	Menentukan keliling persegi panjang
25	<p>Apalagi yg termasuk alat transportasi darat?</p> 	<p><b>Kak Tia:</b> "Waaah Tina hebat. Benar sekali. Ayo coba tebak... kira-kira apa lagi yang termasuk alat transportasi darat?"</p>	<p><b>Background:</b> Jalan raya</p> <p><b>Sound FX:</b> Musik latar</p>	

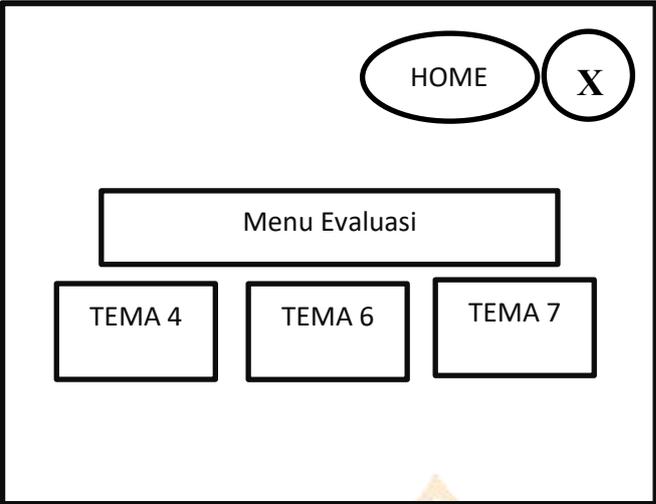
26	 <p>Becak termasuk alat transportasi darat</p>	<p><b>Toni:</b>        “Umm.. Toni tahu Toni tahu!        Becak juga termasuk alat transportasi darat”</p>	<p><b>Background:</b>        Jalan raya</p> <p><b>Sound FX:</b>        Musik latar</p>	<p>Menyebutkan contoh-contoh dari jenis alat transportasi darat</p>
27	 <p>Dokar termasuk jenis alat transportasi darat</p>	<p><b>Tina:</b>        “Dokar juga kak Tia termasuk alat transportasi darat”</p>	<p><b>Background:</b>        Jalan raya</p> <p><b>Sound FX:</b>        Musik latar</p>	<p>Menyebutkan contoh-contoh dari jenis alat transportasi darat</p>
28		<p><b>Kak Tia:</b>        “Ya! Benar sekali”  <b>Tina:</b>        “Toni-Toni lihat deh.. itu ada kapal”  <b>Toni:</b>        “Wahh.. iya. Kapal nya besar sekali ya!”</p>	<p><b>Background:</b>        Di dalam kereta api</p> <p><b>Sound FX:</b>        Musik latar</p>	
29	 <p>Kapal termasuk jenis alat transportasi air</p>	<p><b>Kak Tia:</b>        “Naaah.. Kalau kapal termasuk alat transportasi apa? Ada yang tahu? Ayo coba tebak!”</p>	<p><b>Background:</b>        Sungai</p> <p><b>Sound FX:</b>        Musik latar</p>	
30	 <p>Kapal termasuk jenis alat transportasi air</p>	<p><b>Tina:</b>        “Kapal termasuk alat transportasi air Kak Tia! Selain kapal.. apa lagi ya?”</p>	<p><b>Background:</b>        Sungai</p> <p><b>Sound FX:</b>        Musik latar</p>	<p>Menyebutkan contoh-contoh dari jenis alat transportasi air</p>
31	 <p>Perahu kak Tia</p>	<p><b>Toni:</b>        “Perahu kak Tia”  <b>Kak Tia:</b>        Benar Toni.  <b>Tina:</b>        “Kak Tia, Lihat deh. ada layar di perahu itu ya kak Tia. Layar perahu berbentuk persegi kan kak Tia?”  <b>Kak Tia:</b></p>	<p><b>Background:</b>        Di dalam kereta api</p> <p><b>Sound FX:</b>        Musik latar</p>	

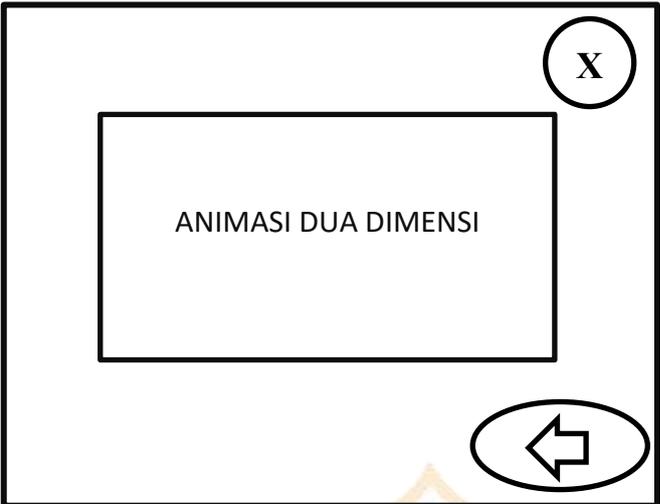
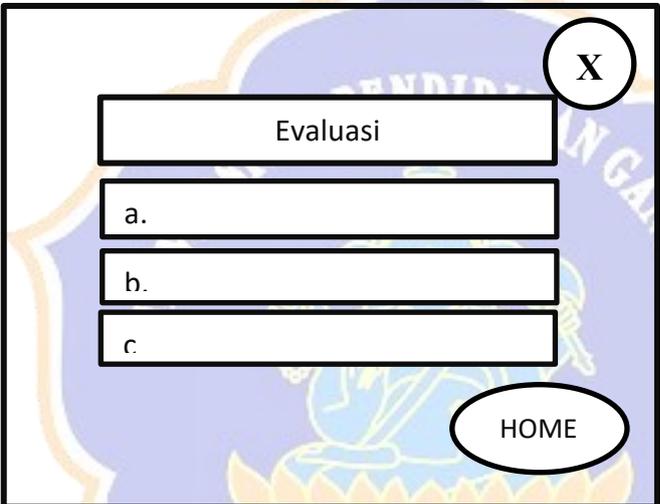
		“Ya Tiina. Benar. Layar perahu berbentuk persegi”		
32		<b>Kak Tia:</b> “Ayo, coba menghitung keliling layar perahu jika setiap sisinya memiliki panjang 230 cm?”	<b>Background:</b> -  <b>Sound FX:</b> Musik latar	
33		<b>Toni:</b> “800 cm kak! Benar tidak? Untuk menghitung keliling persegi, kita harus menjumlahkan semua sisinya. Yaitu, 200 + 200 + 200 + 200 sama dengan 800”	<b>Background:</b> -  <b>Sound FX:</b> Musik latar	Menentukan keliling persegi
34		<b>Tina:</b> “Wah kita uda mau sampai. Terimakasih Kak Tia, kita jadi mengetahui apa saja yang termasuk alat transportasi darat, alat transportasi udara, dan alat transportasi air. Selain itu, kita bisa menentukan keliling persegi dan persegi panjang dengan cara menjumlahkan semua sisinya”	<b>Background:</b> Di dalam kereta api  <b>Sound FX:</b> Musik latar	Kesimpulan
35		<b>Kak Tia:</b> “Sama-sama Tina dan Toni. Sekian dulu ya animasi pembelajaran hari ini. Sampai jumpa di animasi pembelajaran lainnya. Dadaaa”	<b>Background:</b> Halaman rumah  <b>Sound FX:</b> Musik latar	
36	Dosen Pembimbing 1: Dr. J Komang Sudarna, M.Pd.  Dosen Pembimbing 2: Alexander Hamonangari Sumamora, S.E., M.Pd.		<b>Background:</b> -  <b>Sound FX:</b> Musik latar	Ucapan terimakasih

Lampiran 12. *Storyboard Multimedia*

No.	VISUAL	KETERANGAN
1.		<p>Halaman ini terdapat salam pembuka dan button untuk memulai</p>
2.		<p>Pada halaman ini berisi tentang navigasi petunjuk untuk menuju petunjuk penggunaan media, navigasi kompetensi untuk menuju kompetensi, navigasi materi untuk menuju animasi pembelajaran, navigasi evaluasi untuk menuju kompetensi dan navigasi profil pengembang untuk menuju ke halaman profil pengembang</p>

3.		<p>Pada halaman ini berisi tentang prtunjuk penggunaan media.</p>
4.		<p>Pada halaman ini berisi navigasi tema 4 untuk menuju animasi pembelajaran tema 4, navigasi tema 6 untuk menuju animasi pembelajaran tema 6, dan navigasi tema 7 untuk menuju tampilan animasi pembelajaran tema 7</p>
5.		<p>Pada halaman ini berisi navigasi tema 4 untuk menuju kompetensi tema 4, navigasi tema 6 untuk menuju kompetensi tema 6, dan navigasi tema 7 untuk menuju kompetensi tema 7</p>

6.		<p>Pada halaman ini berisi navigasi tema 4 untuk menuju evaluasi tema 4, navigasi tema 6 untuk menuju evaluasi tema 6, dan navigasi tema 7 untuk menuju evaluasi tema 7</p>
7.		<p>Pada halaman ini berisi tentang profil pengembang</p>
8.		<p>Pada halaman ini berisi tentang Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran</p>

9.		Pada halaman ini berisi tentang video animasi dua dimensi pembelajaran tema 4, 6, dan 7
10.		Pada halaman ini berisi evaluasi untuk mengukur pengetahuan siswa terhadap materi yang di pelajari. Siswa harus menjawab pertanyaan dengan benar untuk menjawab soal berikutnya

### Lampiran 13. Instrumen Penilaian

#### INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

No	Kriteria
1	Kejelasan judul animasi
2	Kejelasan sasaran pengguna
3	Kesesuaian indikator pembelajaran pada animasi dengan kompetensi dasar
4	Kesesuaian tujuan pembelajaran pada animasi dengan rumusan indikator dan kompetensi dasar
5	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan format ABCD
6	Ketepatan cara penyajian materi
7	Penggunaan ilustrasi/ccontoh yang relevan
8	Ketepatan pemberian umpan balik
9	Memicu ketertarikan dan keterlibatan sasaran belajar menggunakan animasi
10	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik sasaran
11	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal
12	Kesesuaian soal dengan materi

#### INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria
1	Kesesuaian pemilihan jenis huruf
2	Keterbacaan teks
3	Ketepatan sajian huruf
4	Penggunaan gambar mendukung pemahaman materi
5	Kualitas atau resolusi gambar dalam animasi standar
6	Kesesuaian <i>background</i>
7	Kemenarikan gambar
8	Kesesuaian proporsi dan variasi warna
9	Kejelasan suara <i>narrator/dubber</i> (artikulasi dan intonasi)
10	Narasi memperjelas/mendukung materi
11	Kesesuaian penggunaan <i>sound effect</i>
12	Kesesuaian penggunaan musik latar
13	Kesesuaian animasi dengan <i>storyboard</i>
14	Keterpaduan antara gerakan/bahasa tubuh karakter dengan dialog/ekspresi
15	Kejelasan pesan dalam animasi
16	Kemenarikan animasi
17	Kemenarikan desain cover CD
18	Pencantuman judul, sasaran, dan identitas pengembang jelas
19	Kemudahan penggunaan
20	Kelancaran link interaktif

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK  
REVIEW AHLI ISI PEMBELAJARAN**

No	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran
3	Cakupan materi sesuai dengan cakupan tujuan pembelajaran
4	Kejelasan penyajian materi
5	Penggunaan ilustrasi/ccontoh yang relevan
6	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi pembelajaran
7	Kelengkapan penyajian materi
8	Ketepatan pemberian umpan balik
9	Penggunaan kalimat jelas dan tepat
10	Kesesuaian penggunaan intonasi kata dengan perkembangan peserta didik
11	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal
12	Kesesuaian soal dengan materi

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK  
REVIEW UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL**

No	Kriteria
1	Penggunaan gambar pada media mempermudah saya memahami materi
2	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik
3	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca
4	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah saya memahami materi
5	Penggunaan contoh pada media mempermudah saya memahami materi
6	Materi pada media mudah dimengerti
7	Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari di sekolah
8	Penggunaan media dapat menarik perhatian saya dalam belajar
9	Petunjuk pengerjaan soal jelas
10	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari
11	Penggunaan animasi dapat mempermudah proses pembelajaran

## Lampiran 14. Surat Pengantar Uji Ahli Desain Pembelajaran



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

Nomor : 955/UN48.04.29/KP/2020  
Lampiran : 3 (tiga) lembar  
Perihal : Permohonan Uji Ahli Desain Pembelajaran

Kepada Yth:  
**Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.**

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji validasi produk dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2019/2020". Saya mohon kesediaan Bapak untuk *review* sekaligus memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Adapun instrumen penilaian ahli desain pembelajaran terlampir pada surat ini. Demikian yang dapat saya sampaikan, atas kerjasama Bapak saya ucapkan banyak terimakasih.

Peneliti,

Yunia Isni Siddiq  
NIM 1611021033

Singaraja, 23 Juni 2020  
Pembimbing I

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19720420 200112 1 001

Mengetahui,  
Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan,

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19720420 200112 1 001

## Lampiran 15. Hasil *Review* Uji Ahli Desain Pembelajaran

### INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

**Petunjuk:**

- Berikan penilaian dengan mengisi tanda ceklist (√) pada kolom setiap aspek yang dinilai, sesuai dengan media yang dikembangkan
- Setelah memberikan penilaian, berikan, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti. Ada 5 skor yang terdiri atas:  
**5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Tidak Baik, 1 = Sangat Tidak Baik**

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kejelasan judul animasi		√			
2	Kejelasan sasaran pengguna	√				
3	Kesesuaian indikator pembelajaran pada animasi dengan kompetensi dasar	√				
4	Kesesuaian tujuan pembelajaran pada animasi dengan rumusan indikator dan kompetensi dasar	√				
5	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan format ABCD	√				
6	Ketepatan cara penyajian materi		√			
7	Penggunaan ilustrasi/ccontoh yang relevan	√				
8	Ketepatan pemberian umpan balik	√				
9	Memicu ketertarikan dan keterlibatan sasaran belajar menggunakan animasi	√				
10	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik sasaran	√				
11	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal		√			
12	Kesesuaian soal dengan materi	√				
<b>Jumlah</b>		<b>45</b>	<b>12</b>			
<b>Total</b>		<b>57</b>				

**Masukan, Saran, Komentar:**

- Pada halaman paling depan, beri identitas pengembang, judul, kelas, semester, jenjang.
- Pada tujuan pembelajaran Tema 5 ada salah ketik, sederhan, seharusnya sederhana

## Lampiran 16. Surat Keterangan Uji Ahli Desain Pembelajaran



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd  
NIP : 1971 0815 200112 1001

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Yunia Isni Siddiq  
NIM : 1611021033  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan uji validitas konstruk ahli desain pembelajaran, untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Singaraja, 05 Juli 2020  
Penilai

  
Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd  
NIP 1971 0815 200112 1001

## Lampiran 17. Surat Pengantar Uji Ahli Media Pembelajaran



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

Nomor : 955/UN48.04.29/KP/2020  
 Lampiran : 3 (tiga) lembar  
 Perihal : Permohonan Uji Ahli Media Pembelajaran

Kepada Yth:  
**Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd**

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji validasi produk dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Animasi Dimensi pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2019/2020". Saya mohon kesediaan Bapak untuk *review* sekaligus memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Adapun instrumen penilaian ahli media pembelajaran terlampir pada surat ini.

Demikian yang dapat saya sampaikan, atas kerjasama Bapak saya ucapkan banyak terimakasih.

Peneliti,

Yunia Isni Siddiq  
 NIM 1611021033

Singaraja, 23 Juni 2020  
 Pembimbing I

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.  
 NIP 19720420 200112 1 001

Mengetahui,  
 Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan,

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.  
 NIP 19720420 200112 1 001

## Lampiran 18. Hasil *Review* Uji Ahli Media Pembelajaran

### INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

**Petunjuk:**

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda ceklist (√) pada kolom setiap aspek yang dinilai, sesuai dengan media yang dikembangkan
2. Setelah memberikan penilaian, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti. Ada 5 skor yang terdiri atas:  
**5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Tidak Baik, 1 = Sangat Tidak Baik**

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	√				
2	Keterbacaan teks	√				
3	Ketepatan sajian huruf	√				
4	Penggunaan gambar mendukung pemahaman materi	√				
5	Kualitas atau resolusi gambar dalam animasi standar	√				
6	Kesesuaian <i>background</i>	√				
7	Kemenarikan gambar	√				
8	Kesesuaian proporsi dan variasi warna	√				
9	Kejelasan suara <i>narrator/dubber</i> (artikulasi dan intonasi)		√			
10	Narasi memperjelas/mendukung materi		√			
11	Kesesuaian penggunaan <i>sound effect</i>	√				
12	Kesesuaian penggunaan musik latar	√				
13	Kesesuaian animasi dengan <i>storyboard</i>	√				
14	Keterpaduan antara gerakan/bahasa tubuh karakter dengan dialog/ekspresi		√			
15	Kejelasan pesan dalam animasi		√			
16	Kemenarikan animasi	√				
17	Kemenarikan desain cover CD	√				
18	Pencantuman judul, sasaran, dan identitas pengembang jelas	√				

19	Kemudahan penggunaan		√			
20	Kelancaran link interaktif	√				
<b>Jumlah</b>						
<b>Total</b>						

**Masukan, Saran, Komentar:**

1. Secara umum sudah bagus
2. Pada saat klik petunjuk belajar agar ada tombol close agar tidak menggunakan tombol next dan back
3. Pada halaman beranda sajikan menu yang dianggap penting, seperti pendahuluan, materi, evaluasi Sedangkan profil pengembangan bisa disajikan pada header atau footer. Perhatikan gambar berikut



4. Pada saat klik animasikan lebih baik digunakan screen shoot animasi sebagai tombol bukan berupa hiperlink
5. Perlu disediakan media animasi secara offline seandainya siswa tidak terkoneksi dengan internet
6. Pada bagian animasi ini agar nama-nama anggota keluarga disertai ikon gambarnya



UNDIKSHA

## Lampiran 19. Surat Keterangan Uji Ahli Media Pembelajaran



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd  
NIP :

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Yunia Isnı Siddiq  
NIM : 1611021033  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

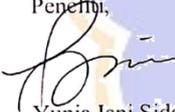
Telah melakukan uji validitas konstruk ahli media pembelajaran, untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Singaraja, 7 Juli 2020  
Penilai

Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.  
2013.5.108

UNDIKSHA

## Lampiran 20. Surat Pengantar Uji Ahli Isi Pembelajaran oleh Dosen

	<p>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI</p> <p>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</p> <p>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</p>
	<p>Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116</p>
<p>Nomor : 955/UN48.04.29/KP/2020</p> <p>Lampiran : 2 (dua) lembar</p> <p>Perihal : Permohonan Uji Ahli Isi Pembelajaran</p>	
<p>Kepada Yth:</p> <p><b>Dra. Nyoman Kusmariyatni, S.Pd., M.Pd</b></p>	
<p>Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji validasi produk dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2019/2020”. Saya mohon kesediaan Ibu untuk mereview sekaligus memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Adapun instrumen penilaian ahli isi pembelajaran terlampir pada surat ini.</p> <p>Demikian yang dapat saya sampaikan, atas kerjasama Ibu saya ucapkan banyak terimakasih.</p>	
<p>Peneliti,</p>  <p>Yunia Isnı Siddiq NIM 1611021033</p>	<p>Singaraja, 28 Juli 2020</p> <p>Pembimbing I</p>  <p><u>Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.</u> NIP 19720420 200112 1 001</p>
<p>Mengetahui,</p> <p>Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan,</p>  <p><u>Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.</u> NIP 19720420 200112 1 001</p>	

## Lampiran 21. Hasil Review Uji Ahli Isi Pembelajaran oleh Dosen

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK**  
**REVIEW AHLI ISI PEMBELAJARAN**

**Petunjuk:**

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda ceklist (√) pada kolom setiap aspek yang dinilai, sesuai dengan media yang dikembangkan
2. Setelah memberikan penilaian, berikan, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti. Ada 5 skor yang terdiri atas:

**5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Tidak Baik, 1 = Sangat Tidak Baik**

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	√				
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	√				
3	Cakupan materi sesuai dengan cakupan tujuan pembelajaran	√				
4	Kejelasan penyajian materi	√				
5	Penggunaan ilustrasi/ccontoh yang relevan		√			
6	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi pembelajaran	√				
7	Kelengkapan penyajian materi	√				
8	Ketepatan pemberian umpan balik	√				
9	Penggunaan kalimat jelas dan tepat	√				
10	Kesesuaian penggunaan intonasi kata dengan perkembangan peserta didik		√			
11	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	√				
12	Kesesuaian soal dengan materi	√				
	<b>Jumlah</b>					
	<b>Total</b>					

**Masukan, Saran, Komentar:**

Animasi sudah bagus, sesuai dengan masing-masing tema.

Singaraja, 07 Agustus 2020  
Penilai,



Dra. Nyoman Kusmariyatni, S.Pd., M.Pd  
NIP 195903111986022001

## Lampiran 22. Surat Keterangan Uji Ahli Isi Pembelajaran oleh Dosen



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Nyoman Kusmaryatni, S.Pd., M.Pd  
NIP : 195903111986022001

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Yunia Isni Siddiq  
NIM : 1611021033  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan uji validitas konstruk ahli isi pembelajaran, untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Singaraja, 07 Agustus 2020  
Penilai,

Dra. Nyoman Kusmaryatni, S.Pd., M.Pd  
NIP 195903111986022001

UNDIKSHA

## Lampiran 23. Surat Pengantar Uji Ahli Isi Pembelajaran oleh Guru



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

Nomor : 955/UN48.04.29/KP/2020  
Lampiran : 2 (dua) lembar  
Perihal : Permohonan Uji Ahli Isi Pembelajaran

Kepada Yth:  
Ni Luh Raka Tirtawati, S.Pd., SD

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji validasi produk dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2019/2020”. Saya mohon kesediaan Ibu untuk *mereview* sekaligus memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Adapun instrumen penilaian ahli isi pembelajaran terlampir pada surat ini.

Demikian yang dapat saya sampaikan, atas kerjasama Ibu saya ucapkan banyak terimakasih.

Pencipta,

Yulia Isni Siddiq  
NIM 1611021033

Singaraja, 23 Juni 2020  
Pembimbing I

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19720420 200112 1 001

Mengetahui,  
Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan,

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19720420 200112 1 001

## Lampiran 24. Hasil *Review* Uji Ahli Isi Pembelajaran oleh Guru

### INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI ISI PEMBELAJARAN

**Petunjuk:**

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda ceklist (✓) pada kolom setiap aspek yang dinilai, sesuai dengan media yang dikembangkan
2. Setelah memberikan penilaian, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti. Ada 5 skor yang terdiri atas:  
5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Tidak Baik, 1 = Sangat Tidak Baik

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓				
3	Cakupan materi sesuai dengan cakupan tujuan pembelajaran	✓				
4	Kejelasan penyajian materi		✓			
5	Penggunaan ilustrasi/ccontoh yang relevan		✓			
6	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi pembelajaran	✓				
7	Kelengkapan penyajian materi		✓			
8	Ketepatan pemberian umpan balik	✓				
9	Penggunaan kalimat jelas dan tepat		✓			
10	Kesesuaian penggunaan intonasi kata dengan perkembangan peserta didik	✓				
11	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	✓				
12	Kesesuaian soal dengan materi	✓				
Jumlah						
Total						

Masukan, Saran, Komentar:

*Volume suara narasator dinilai kurang lagi*

Singaraja,  
Penilai,



Ni Luh Raka Tirtawati, S.Pd., SD  
NIP 19661010 199007 2 002

## Lampiran 25. Surat Keterangan Uji Ahli Isi Pembelajaran oleh Guru



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Luh Raka Tirtawati, S.Pd., SD  
NIP : 19661010 199007 2 002

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Yunia Isni Siddiq  
NIM : 1611021033  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan uji validitas konstruk ahli isi pembelajaran, untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Singaraja, 10 Juli 2020  
Penilai,

Ni Luh Raka Tirtawati, S.Pd., SD  
NIP 19661010 199007 2 002

UNDIKSHA

### Lampiran 26. Hasil *Review* Uji Coba Perorangan

#### INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW UJI COBA PERORANGAN

Nama : ZAYKA Ravisya  
 No. Absen : 20  
 Kelas : 4

**Petunjuk:**

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda ceklist (✓) pada kolom setiap aspek yang dinilai, sesuai dengan media yang dikembangkan
2. Setelah memberikan penilaian, berikan, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti. Ada 5 skor yang terdiri atas:  
 5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Tidak Baik, 1 = Sangat Tidak Baik

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan gambar pada media mempermudah saya memahami materi		✓			
2	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	✓				
3	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca		✓			
4	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah saya memahami materi	✓				
5	Penggunaan contoh pada media mempermudah saya memahami materi		✓			
6	Materi pada media mudah dimengerti		✓			
7	Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari di sekolah	✓				
8	Penggunaan media dapat menarik perhatian saya dalam belajar		✓			

9	Petunjuk pengerjaan soal jelas		✓			
10	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari		✓			
11	Penggunaan animasi dapat mempermudah proses pembelajaran		✓			
Jumlah			✓			
Total						

Masukan, Saran, Komentar:

Animasinya sangat bagus



**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK**  
**REVIEW UJI COBA PERORANGAN**

Nama : M. tegar Pratama  
 No. Absen : 17  
 Kelas : 4

**Petunjuk:**

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda ceklist (✓) pada kolom setiap aspek yang dinilai, sesuai dengan media yang dikembangkan
2. Setelah memberikan penilaian, berikan, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti. Ada 5 skor yang terdiri atas:  
 5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Tidak Baik, 1 = Sangat Tidak Baik

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan gambar pada media mempermudah saya memahami materi	✓				
2	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	✓				
3	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	✓				
4	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah saya memahami materi		✓			
5	Penggunaan contoh pada media mempermudah saya memahami materi	✓				
6	Materi pada media mudah dimengerti	✓				
7	Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari di sekolah	✓				
8	Penggunaan media dapat menarik perhatian saya dalam belajar		✓			

9	Petunjuk pengerjaan soal jelas		✓			
10	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari		✓			
11	Penggunaan animasi dapat mempermudah proses pembelajaran		✓			
<b>Jumlah</b>						
<b>Total</b>						

Masukan, Saran, Komentar:



**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK**  
**REVIEW UJI COBA PERORANGAN**

Nama : MELDA RAMADHANI  
 No. Absen : 19  
 Kelas : 1

**Petunjuk:**

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda ceklist (✓) pada kolom setiap aspek yang dinilai, sesuai dengan media yang dikembangkan
2. Setelah memberikan penilaian, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti. Ada 5 skor yang terdiri atas:  
**5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Tidak Baik, 1 = Sangat Tidak Baik**

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan gambar pada media mempermudah saya memahami materi	✓				
2	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik		✓			
3	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	✓				
4	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah saya memahami materi	✓				
5	Penggunaan contoh pada media mempermudah saya memahami materi	✓				
6	Materi pada media mudah dimengerti	✓				
7	Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari di sekolah	✓				
8	Penggunaan media dapat menarik perhatian saya dalam belajar	✓				

9	Petunjuk pengerjaan soal jelas	✓				
10	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	✓				
11	Penggunaan animasi dapat mempermudah proses pembelajaran	✓				
<b>Jumlah</b>						
<b>Total</b>						

Masukan, Saran, Komentar:

animasinya bagus



### Lampiran 27. Hasil *Review* Uji Coba Kelompok Kecil

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK**  
**REVIEW UJI COBA KELOMPOK KECIL**

Nama : Nazmi Maulina .....

No. Absen : 12 .....

Kelas : 4 .....

**Petunjuk:**

- Berikan penilaian dengan mengisi tanda ceklist (✓) pada kolom setiap aspek yang dinilai, sesuai dengan media yang dikembangkan
- Setelah memberikan penilaian, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti. Ada 5 skor yang terdiri atas:  
5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Tidak Baik, 1 = Sangat Tidak Baik

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan gambar pada media mempermudah saya memahami materi		✓			
2	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	✓				
3	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca		✓			
4	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah saya memahami materi	✓				
5	Penggunaan contoh pada media mempermudah saya memahami materi	✓				
6	Materi pada media mudah dimengerti	✓				
7	Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari di sekolah	✓				
8	Penggunaan media dapat menarik perhatian saya dalam belajar	✓				

9	Petunjuk pengerjaan soal jelas	✓					
10	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	✓					
11	Penggunaan animasi dapat mempermudah proses pembelajaran	✓					
Jumlah							
Total							

Masukan, Saran, Komentar:

animasinya sangat bagus dan menarik



**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK**  
**REVIEW UJI COBA KELOMPOK KECIL**

Nama : AZIZAH MADADI  
 No. Absen : 15  
 Kelas : 6

**Petunjuk:**

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda ceklist (✓) pada kolom setiap aspek yang dinilai, sesuai dengan media yang dikembangkan
2. Setelah memberikan penilaian, berikan, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti. Ada 5 skor yang terdiri atas:  
 5 – Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Tidak Baik, 1 – Sangat Tidak Baik

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan gambar pada media mempermudah saya memahami materi		✓			
2	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	✓				
3	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca		✓			
4	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah saya memahami materi		✓			
5	Penggunaan contoh pada media mempermudah saya memahami materi	✓				
6	Materi pada media mudah dimengerti	✓				
7	Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari di sekolah	✓				
8	Penggunaan media dapat menarik perhatian saya dalam belajar	✓				

9	Petunjuk pengerjaan soal jelas	✓				
10	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	✓				
11	Penggunaan animasi dapat mempermudah proses pembelajaran	✓				
<b>Jumlah</b>						
<b>Total</b>						

Masukan, Saran, Komentar:



**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK**  
**REVIEW UJI COBA KELOMPOK KECIL**

Nama : Nazira Elmisa Rusli

No. Absen : AA

Kelas : A

**Petunjuk:**

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda ceklist (✓) pada kolom setiap aspek yang dinilai, sesuai dengan media yang dikembangkan
2. Setelah memberikan penilaian, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti. Ada 5 skor yang terdiri atas:  
5 – Sangat Baik, 4 – Baik, 3 – Cukup, 2 – Tidak Baik, 1 – Sangat Tidak Baik

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan gambar pada media mempermudah saya memahami materi		✓			
2	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	✓				
3	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca		✓			
4	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah saya memahami materi		✓			
5	Penggunaan contoh pada media mempermudah saya memahami materi		✓			
6	Materi pada media mudah dimengerti		✓			
7	Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari di sekolah	✓				
8	Penggunaan media dapat menarik perhatian saya dalam belajar	✓				

9	Petunjuk pengerjaan soal jelas	✓				
10	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	✓				
11	Penggunaan animasi dapat mempermudah proses pembelajaran	✓				
Jumlah						
Total						

Masukan, Saran, Komentar:

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



**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK**  
**REVIEW UJI COBA KELOMPOK KECIL**

Nama : Devina Fitri Ramadhani

No. Absen : 9

Kelas : 4

**Petunjuk:**

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda ceklist (✓) pada kolom setiap aspek yang dinilai, sesuai dengan media yang dikembangkan
2. Setelah memberikan penilaian, berikan, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti. Ada 5 skor yang terdiri atas:  
5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Tidak Baik, 1 = Sangat Tidak Baik

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan gambar pada media mempermudah saya memahami materi		✓			
2	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	✓				
3	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	✓				
4	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah saya memahami materi	✓				
5	Penggunaan contoh pada media mempermudah saya memahami materi		✓			
6	Materi pada media mudah dimengerti	✓				
7	Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari di sekolah		✓			
8	Penggunaan media dapat menarik perhatian saya dalam belajar		✓			

9	Petunjuk pengerjaan soal jelas		✓				
10	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	✓					
11	Penggunaan animasi dapat mempermudah proses pembelajaran	✓					
Jumlah							
Total							

Masukan, Saran, Komentar:

Gambarnya lucu-lucu



**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK**  
**REVIEW UJI COBA KELOMPOK KECIL**

Nama : Amalia Putri Rahman  
 No. Absen : 6  
 Kelas : 4A

**Petunjuk:**

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda ceklist (✓) pada kolom setiap aspek yang dinilai, sesuai dengan media yang dikembangkan
2. Setelah memberikan penilaian, berikan, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti. Ada 5 skor yang terdiri atas:  
 5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Tidak Baik, 1 = Sangat Tidak Baik

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan gambar pada media mempermudah saya memahami materi	✓				
2	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	✓				
3	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	✓				
4	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah saya memahami materi		✓			
5	Penggunaan contoh pada media mempermudah saya memahami materi	✓				
6	Materi pada media mudah dimengerti	✓				
7	Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari di sekolah	✓				
8	Penggunaan media dapat menarik perhatian saya dalam belajar	✓				

9	Petunjuk pengerjaan soal jelas	✓				
10	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	✓				
11	Penggunaan animasi dapat mempermudah proses pembelajaran	✓				
<b>Jumlah</b>						
<b>Total</b>						

Masukan, Saran, Komentar:

*Animasinya bagus sekali*



**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK**  
**REVIEW UJI COBA KELOMPOK KECIL**

Nama : Gisel Aulia Armasah  
 No. Absen : 3  
 Kelas : 4

**Petunjuk:**

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda ceklist (✓) pada kolom setiap aspek yang dinilai, sesuai dengan media yang dikembangkan
2. Setelah memberikan penilaian, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti. Ada 5 skor yang terdiri atas:  
 5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Tidak Baik, 1 = Sangat Tidak Baik

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan gambar pada media mempermudah saya memahami materi	✓				
2	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik		✓			
3	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca		✓			
4	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah saya memahami materi	✓				
5	Penggunaan contoh pada media mempermudah saya memahami materi	✓				
6	Materi pada media mudah dimengerti	✓				
7	Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari di sekolah	✓				
8	Penggunaan media dapat menarik perhatian saya dalam belajar	✓				

9	Petunjuk pengerjaan soal jelas	✓				
10	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	✓				
11	Penggunaan animasi dapat mempermudah proses pembelajaran	✓				
Jumlah						
Total						

Masukan, Saran, Komentar:

Animasinya bagus dan lucu



**Lampiran 28. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Menggunakan Animasi Dua Dimensi**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

---

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 1 Banjar Bali
Kelas / Semester	: III / Genap
Tema 4	: Hak dan Kewajibanku
Sub Tema 1	: Hak dan Kewajibanku di Rumah
Muatan Terpadu	: PPKn dan Matematika
Pembelajaran ke	: 5
Alokasi waktu	: 1 hari

---

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar Dan Indikator**

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.2	Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	3.2.1 Menyebutkan kewajiban-kewajiban sebagai anggota keluarga berkaitan dengan tempat tinggal 3.2.1 Menyebutkan hak-hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan tempat tinggal

3.4	Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	3.4.1 Mendeskripsikan pengertian bilangan cacah.
		3.4.2 Menentukan dua bilangan yang jumlahnya sudah diketahui dengan benar.

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat menyebutkan kewajiban-kewajiban sebagai anggota keluarga di rumah dengan baik dan benar.
2. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat menyebutkan hak-hak sebagai anggota keluarga di rumah dengan baik dan benar.
3. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat mendeskripsikan tentang pengertian bilangan cacah dengan baik dan benar.
4. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat menentukan dua bilangan yang jumlahnya sudah diketahui dengan baik dan benar.

### D. Materi Pembelajaran

1. Menyebutkan kewajiban-kewajiban sebagai anggota keluarga di rumah
2. Menyebutkan hak-hak sebagai anggota keluarga di rumah
3. Menjelaskan pengertian bilangan cacah
4. Menentukan dua bilangan cacah yang jumlahnya sudah diketahui

### E. Metode Pembelajaran

1. Metode: penugasan, diskusi, tanya jawab, menyimak animasi dua dimensi.
2. Pendekatan: *Scientific*

### F. Media Pembelajaran dan Alat Pembelajaran

1. Media berupa animasi dua dimensi.
2. Alat penunjang proses pembelajaran berupa laptop, *speaker*, LCD, dan proyektor.

### G. Sumber Belajar

1. Buku siswa Tema: *Kewajiban dan Hakku* Kela III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Animasi Dua Dimensi

### H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pembuka</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>2. Guru dan siswa melakukan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa.</li> <li>3. Setelah itu, guru meminta setiap siswa menyampaikan satu kata yang menggambarkan dirinya saat ini. Minta siswa untuk menyampaikan satu kata sifat/karakter yang ingin mereka capai hari ini secara cepat, misalnya , “sopan”, bertanggung jawab”, “berani”, “tekun”, “bersungguh-sungguh”, dan lain-lain.</li> <li>4. Sampaikan pada siswa mengenai sikap baik yang ingin dilakukan oleh guru pada hari ini</li> <li>5. Tanyakan sikap baik apa yang ingin mereka kembangkan hari ini.</li> <li>6. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan pembelajaran.</li> <li>7. Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan belajar tentang kewajiban dan hak anak di rumah, serta menentukan bilangan cacah yang jumlahnya sudah diketahui.</li> </ol>	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati animasi pembelajaran tentang Tema 4, Sub Tema 1, Pembelajaran 5.</li> <li>2. Guru menanyakan (apa saja yang kamu amati?)               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Setiap kelompok mendiskusikan pertanyaan berikut.</li> <li>b. Apa yang diceritakan pada animasi tersebut?</li> </ol> </li> <li>3. Setiap kelompok akan menyampaikan jawabannya kepada kelompok sebelahnya.</li> <li>4. Secara bersama-sama, guru dan siswa membahas tentang animasi.</li> <li>5. Guru memberikan latihan kepada masing-masing kelompok.</li> <li>6. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk menyelesaikan latihan yang diberikan.</li> <li>7. Guru dan siswa bersama-sama membahas latihan yang telah diselesaikan.</li> </ol>	140 menit

	8. Guru menghimbau siswa untuk duduk secara individu, dan mengerjakan tes secara mandiri. 9. Siswa menjawab tes yang diberikan.	
<b>Kegiatan Penutup</b>	1. Guru meminta siswa menyampaikan penilaiannya tentang kegiatan hari ini. Siswa dapat menyampaikannya dengan satu kata. Misalnya, 'hebat', 'seru', 'semangat', 2. Kemudian siswa menyebutkan kegiatan apa saja yang sudah mereka lakukan sejak pagi, hal baru apa yang mereka pelajari, dan hal apa yang ingin dipelajari lebih lanjut 3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kegiatan yang paling disukai dan kegiatan yang masih belum mereka pahami. 4. Guru mengajak siswa untuk selalu bersyukur kepada Tuhan dan mengingatkan bahwa beragamnya bahan dasar pakaian yang ada di alam adalah salah satu bentuk kasih sayang Tuhan kepada manusia. 5. Kegiatan ditutup dengan doa bersama. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa.	15 menit

## I. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan kegiatan diskusi dengan rubric penilaian sebagai berikut.

### 1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	.....												
2	.....												
3	.....												
Dst	.....												

Keterangan: K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

## 2. Penilaian Pengetahuan

Latihan yang terdapat pada media animasi dua dimensi tema 4 (Kewajiban dan Hakku), Sub Tema 1 (Kewajiban dan Hakku di Rumah), Pembelajaran 5.

## 3. Penilaian Kegiatan Diskusi

No	Kriteria	Rubrik Kegiatan Diskusi			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
1	Keterlibatan	Terlibat aktif dalam perencanaan dan pelaksanaan tugas	Terlibat dalam perencanaan dan pelaksanaan, tapi tidak aktif	Terlibat diprencanaan atau dipelaksanaan tugas	Belum terlibat diprencanaan dan dipelaksanaan tugas
2	Penyelesaian tugas	Menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik dan tepat waktu	Menyelesaikan tugas yang diberikan tapi tidak tepat waktu	Sebagian tugas diselesaikan	Tidak mengerjakan tugas yang diberikan
3	Ketepatan pengambilan kesimpulan	Seluruhnya pernyataan sesuai dengan definisi	Ada satu kata atau pernyataan yang tidak sesuai dengan definisi	Hanya setengah pernyataan yang sesuai definisi	Kesimpulan tidak sesuai

Mengetahui,  
Kepala SD Negeri 1 Banjar Bali,

Singaraja,  
Wali Kelas III

Ni Made Sudarmi, S.Pd., SD  
NIP 196709151993081001

Ni Luh Raka Tirtawati, S.Pd., SD  
NIP 196610101990072002

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

---

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 1 Banjar Bali
Kelas / Semester	: III / Genap
Tema 5	: Cuaca
Sub Tema 1	: Keadaan Cuaca
Muatan Terpadu	: Matematika dan Bahasa Indonesia
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi waktu	: 1 hari

---

### A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. Kompetensi Dasar Dan Indikator

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.3	Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan Mengeneralisasi ide	3.3.1 Mendeskripsikan pengertian cuaca 3.3.2 Menyebutkan ciri-ciri keadaan cuaca
3.4	pecahan sebagai bagian dari keseluruhan	3.4.3 Mengidentifikasi pecahan sederhana sebagai bagian dari keseluruhan

		3.4.4 Menuliskan lambang pecahan sederhana sebagai bagian dari keseluruhan
--	--	--

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat mendeskripsikan pengertian cuaca dengan baik dan benar.
2. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat menyebutkan ciri-ciri keadaan cuaca dengan baik dan benar.
3. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat mengidentifikasi pecahan sederhana sebagai bagian dari keseluruhan.
4. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat menuliskan lambang pecahan sederhana sebagai bagian dari keseluruhan.

### D. Materi Pembelajaran

1. Mendeskripsikan pengertian cuaca
2. Menyebutkan ciri-ciri keadaan cuaca
3. Mengidentifikasi pecahan sederhana sebagai bagian dari keseluruhan
4. Menuliskan lambang pecahan sederhana sebagai bagian dari keseluruhan

### E. Metode Pembelajaran

1. Metode: penugasan, diskusi, tanya jawab, menyimak animasi dua dimensi.
2. Pendekatan: *Scientific*

### F. Media Pembelajaran dan Alat Pembelajaran

1. Media berupa animasi dua dimensi.
2. Alat penunjang proses pembelajaran berupa laptop, *speaker*, LCD, dan proyektor.

### G. Sumber Belajar

1. Buku siswa Tema: *Cuaca* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Animasi Dua Dimensi

## H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pembuka</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>2. Guru dan siswa melakukan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa.</li> <li>3. Setelah itu, guru meminta setiap siswa menyampaikan satu kata yang menggambarkan dirinya saat ini. Minta siswa untuk menyampaikan satu kata sifat/karakter yang ingin mereka capai hari ini secara cepat, misalnya , “sopan”, bertanggung jawab”, “ berani”, “tekun”, “bersungguh-sungguh”, dan lain-lain.</li> <li>4. Sampaikan pada siswa mengenai sikap baik yang ingin dilakukan oleh guru pada hari ini</li> <li>5. Tanyakan sikap baik apa yang ingin mereka kembangkan hari ini.</li> <li>6. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan pembelajaran.</li> <li>7. Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan belajar tentang keadaan cuaca dan mengidentifikasi pecahan sederhana sebagai bagian dari keseluruhan.</li> </ol>	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati animasi pembelajaran tentang Tema 5, Sub Tema 1, Pembelajaran 1</li> <li>2. Guru menanyakan (apa saja yang kamu amati?)               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Setiap kelompok mendiskusikan pertanyaan berikut.</li> <li>b. Apa yang diceritakan pada animasi tersebut?</li> </ol> </li> <li>3. Setiap kelompok akan menyampaikan jawabannya kepada kelompok sebelahnya.</li> <li>4. Secara bersama-sama, guru dan siswa membahas tentang animasi.</li> <li>5. Guru memberikan latihan kepada masing-masing kelompok.</li> <li>6. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk menyelesaikan latihan yang diberikan.</li> <li>7. Guru dan siswa bersama-sama membahas latihan yang telah diselesaikan.</li> <li>8. Guru menghimbau siswa untuk duduk secara individu, dan mengerjakan tes secara mandiri.</li> <li>9. Siswa menjawab tes yang diberikan.</li> </ol>	140 menit
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa menyampaikan penilaiannya tentang kegiatan hari ini. Siswa dapat menyampaikannya dengan satu kata. Misalnya, ‘hebat’, ‘seru’, ‘semangat’,</li> </ol>	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Kemudian siswa menyebutkan kegiatan apa saja yang sudah mereka lakukan sejak pagi, hal baru apa yang mereka pelajari, dan hal apa yang ingin dipelajari lebih lanjut</li> <li>3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kegiatan yang paling disukai dan kegiatan yang masih belum mereka pahami.</li> <li>4. Guru mengajak siswa untuk selalu bersyukur kepada Tuhan dan mengingatkan bahwa beragamnya bahan dasar pakaian yang ada di alam adalah salah satu bentuk kasih sayang Tuhan kepada manusia.</li> <li>5. Kegiatan ditutup dengan doa bersama. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa.</li> </ol>
--	---

## I. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan kegiatan diskusi dengan rubric penilaian sebagai berikut.

### 1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	.....												
2	.....												
3	.....												
<b>Dst</b>	.....												

Keterangan: K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

### 2. Penilaian Pengetahuan

Latihan yang terdapat pada media animasi dua dimensi tema 5 (Cuaca), Sub Tema 1 (Keadaan Cuaca), Pembelajaran 1.

#### 4. Penilaian Kegiatan Diskusi

No	Kriteria	Rubrik Kegiatan Diskusi			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
1	Keterlibatan	Terlibat aktif dalam perencanaan dan pelaksanaan tugas	Terlibat dalam perencanaan dan pelaksanaan, tapi tidak aktif	Terlibat diperencanaan atau dipelaksanaan tugas	Belum terlibat diperencanaan dan dipelaksanaan tugas
2	Penyelesaian tugas	Menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik dan tepat waktu	Menyelesaikan tugas yang diberikan tapi tidak tepat waktu	Sebagian tugas diselesaikan	Tidak mengerjakan tugas yang diberikan
3	Ketepatan pengambilan kesimpulan	Seluruhnya pernyataan sesuai dengan definisi	Ada satu kata atau pernyataan yang tidak sesuai dengan definisi	Hanya setengah pernyataan yang sesuai definisi	Kesimpulan tidak sesuai

Mengetahui,  
Kepala SD Negeri 1 Banjar Bali,

Singaraja,  
Wali Kelas III

Ni Made Sudarmi, S.Pd., SD  
NIP 196709151993081001

Ni Luh Raka Tirtawati, S.Pd., SD  
NIP 196610101990072002

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

---

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 1 Banjar Bali
Kelas / Semester	: III / Genap
Tema 7	: Perkembangan Teknologi
Sub Tema 3	: Perkembangan Teknologi Transportasi
Muatan Terpadu	: Matematika dan Bahasa Indonesia
Pembelajaran ke	: 5
Alokasi waktu	: 1 hari

---

### A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. Kompetensi Dasar Dan Indikator

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.6	Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat	3.6.1 Mendeskripsikan pengertian alat transportasi 3.6.2 Menyebutkan jenis-jenis alat transportasi 3.6.3 Menyebutkan contoh-contoh dari jenis-jenis alat transportasi
3.10	Menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar	3.10.1 Menentukan keliling persegi panjang 3.10.2 Menentukan keliling persegi

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat mendeskripsikan pengertian alat transportasi dengan baik dan benar.
2. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis alat transportasi dengan baik dan benar.
3. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat menyebutkan contoh-contoh dari jenis-jenis alat transportasi dengan tepat
4. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat menentukan keliling banun datar persegi panjang dengan tepat
5. Setelah menyimak animasi dua dimensi, siswa dapat menentukan keliling persegi dengan tepat

### D. Materi Pembelajaran

1. Mendeskripsikan pengertian alat transportasi
2. Menyebutkan jenis-jenis alat transportasi
3. Menyebutkan contoh-contoh jenis alat transportasi
4. Menentukan keliling persegi panjang
5. Menentukan keliling persegi

### E. Metode Pembelajaran

1. Metode: penugasan, diskusi, tanya jawab, menyimak animasi dua dimensi.
2. Pendekatan: *Scientific*

### F. Media Pembelajaran dan Alat Pembelajaran

1. Media berupa animasi dua dimensi.
2. Alat penunjang proses pembelajaran berupa laptop, *speaker*, LCD, dan proyektor.

### G. Sumber Belajar

1. Buku Siswa Tema 7: *Perkembangan Teknologi* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Animasi dua dimensi

## H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pembuka</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>2. Guru dan siswa melakukan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa.</li> <li>3. Setelah itu, guru meminta setiap siswa menyampaikan satu kata yang menggambarkan dirinya saat ini. Minta siswa untuk menyampaikan satu kata sifat/karakter yang ingin mereka capai hari ini secara cepat, misalnya , “sopan”, bertanggung jawab”, “ berani”, “tekun”, “bersungguh-sungguh”, dan lain-lain.</li> <li>4. Sampaikan pada siswa mengenai sikap baik yang ingin dilakukan oleh guru pada hari ini</li> <li>5. Tanyakan sikap baik apa yang ingin mereka kembangkan hari ini.</li> <li>6. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan pembelajaran.</li> <li>7. Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan belajar tentang alat transportasi dan menentukan keliling bangun datar.</li> </ol>	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati animasi pembelajaran tentang Tema 7, Sub Tema 3, Pembelajaran 5</li> <li>2. Guru menanyakan (apa saja yang kamu amati?)               <ol style="list-style-type: none"> <li>c. Setiap kelompok mendiskusikan pertanyaan berikut.</li> <li>d. Apa yang diceritakan pada animasi tersebut?</li> </ol> </li> <li>3. Setiap kelompok akan menyampaikan jawabannya Kepada kelompok sebelahnya.</li> <li>4. Secara bersama-sama, guru dan siswa membahas tentang animasi.</li> <li>5. Guru memberikan latihan kepada masing-masing kelompok.</li> <li>6. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk menyelesaikan latihan yang diberikan.</li> <li>7. Guru dan siswa bersama-sama membahas latihan yang telah diselesaikan.</li> <li>8. Guru menghimbau siswa untuk duduk secara individu, dan mengerjakan tes secara mandiri.</li> <li>9. Siswa menjawab tes yang diberikan.</li> </ol>	140 menit
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa menyampaikan penilaiannya tentang kegiatan hari ini. Siswa dapat menyampaikannya dengan satu kata. Misalnya, ‘hebat’, ‘seru’, ‘semangat’,</li> <li>2. Kemudian siswa menyebutkan kegiatan apa saja yang sudah mereka lakukan sejak pagi, hal baru apa</li> </ol>	15 menit

	<p>yang mereka pelajari, dan hal apa yang ingin dipelajari lebih lanjut</p> <p>3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kegiatan yang paling disukai dan kegiatan yang masih belum mereka pahami.</p> <p>4. Guru mengajak siswa untuk selalu bersyukur kepada Tuhan dan mengingatkan bahwa beragamnya bahan dasar pakaian yang ada di alam adalah salah satu bentuk kasih sayang Tuhan kepada manusia.</p> <p>5. Kegiatan ditutup dengan doa bersama. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa</p>	
--	--	--

## I. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan kegiatan diskusi dengan rubric penilaian sebagai berikut.

### 1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	.....												
2	.....												
3	.....												
Dst	.....												

Keterangan: K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

### 2. Penilaian Pengetahuan

Latihan yang terdapat pada media animasi dua dimensi tema 7 (Perkembangan Teknologi), Sub Tema 4 (Perkembangan Teknologi Transportasi), Pembelajaran 5.

### 3. Penilaian Kegiatan Diskusi

No	Kriteria	Rubrik Kegiatan Diskusi			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
1	Keterlibatan	Terlibat aktif dalam perencanaan dan pelaksanaan tugas	Terlibat dalam perencanaan dan pelaksanaan, tapi tidak aktif	Terlibat diperencanaan atau dipelaksanaan tugas	Belum terlibat diperencanaan dan dipelaksanaan tugas
2	Penyelesaian tugas	Menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik dan tepat waktu	Menyelesaikan tugas yang diberikan tapi tidak tepat waktu	Sebagian tugas diselesaikan	Tidak mengerjakan tugas yang diberikan
3	Ketepatan pengambilan kesimpulan	Seluruhnya pernyataan sesuai dengan definisi	Ada satu kata atau pernyataan yang tidak sesuai dengan definisi	Hanya setengah pernyataan yang sesuai definisi	Kesimpulan tidak sesuai

Mengetahui,  
Kepala SD Negeri 1 Banjar Bali,

Singaraja,  
Wali Kelas III

Ni Made Sudarmi, S.Pd., SD  
NIP 196709151993081001

Ni Luh Raka Tirtawati, S.Pd., SD  
NIP 196610101990072002

**Lampiran 28. Dokumentasi Penelitian****Dokumentasi Uji Coba Perorangan**

Gambar 1  
Uji Coba Perorangan  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



Gambar 2  
Uji Coba Perorangan  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



Gambar 3  
Uji Coba Perorangan  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

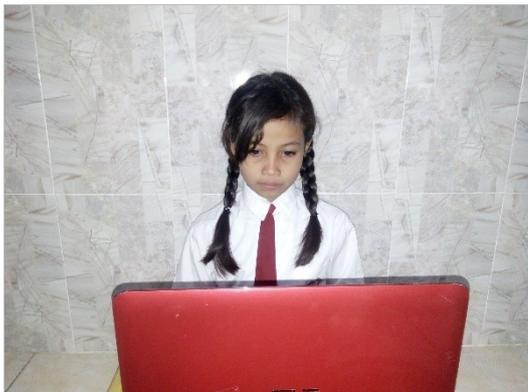


Gambar 4  
Uji Coba Perorangan  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



Gambar 5  
Uji Coba Perorangan  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

### Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 6  
Uji Coba Kelompok Kecil  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



Gambar 7  
Uji Coba Kelompok Kecil  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



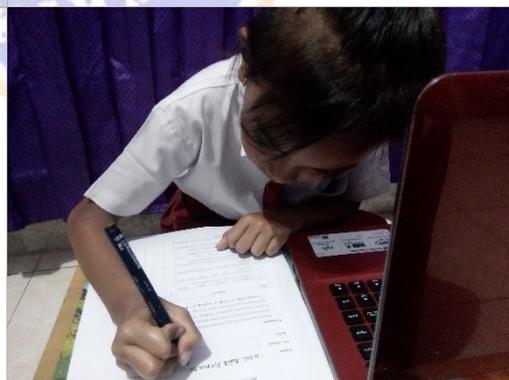
Gambar 8  
Uji Coba Kelompok Kecil  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



Gambar 9  
Uji Coba Kelompok Kecil  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



Gambar 10  
Uji Coba Kelompok Kecil  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



Gambar 11  
Uji Coba Kelompok Kecil  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



Gambar 7  
Uji Coba Kelompok Kecil  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



Gambar 8  
Uji Coba Kelompok Kecil  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



Gambar 4  
Uji Coba Kelompok Kecil  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



Gambar 4  
Uji Coba Kelompok Kecil  
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



## RIWAYAT HIDUP



Yunia Isni Siddiq lahir di Singaraja, pada tanggal 22 Juni 1998. Penulis lahir dari pasangan suami istri Siddiq Al-amin dan Siti Rohana. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Kini penulis beralamat di Jl. Ponogoro Gg. Salak Singaraja-Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Kampung Bugis dan lulus tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Mutiara Singaraja dan lulus pada tahun 2013. Penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 4 Singaraja, dan lulus tahun 2016. Pada tahun 2016, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha, pada Program S1 Teknologi Pendidikan. Pada akhir semester tahun 2020 penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2019/2020”. Mulai tahun 2016 sampai penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.