

## Lampiran 01. Surat Pengantar Pengumpulan Data



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR  
KAMPUS DENPASAR

Alamat : Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar

Fax & Telp. (0361)720964

**SURAT PENGANTAR**  
No. 2020/UN48.10.6/KM/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Unit Pelaksana Proses Belajar Mengajar Fakultas Ilmu Pendidikan Kampus Denpasar, menyatakan bahwa:

Nama : Ni Made Ayu Christina  
NIM : 1711031144  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Articulate* pada Muatan Bahasa Indonesia dalam Apresiasi Sastra Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa tersebut di atas disetujui untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa tersebut.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 1 Desember 2020

Prof. Dr. Agung Gede Agung, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data



**PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
KECAMATAN ABIANSEMAL  
SEKOLAH DASAR NO. 2 BONGKASA**

*Alamat : Br. Pengembungan Desa Bongkasa, Abiansemal, Badung*



**SURAT KETERANGAN  
Nomor : 045.2/48/Sd2Bks**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD No. 2 Bongkasa :

Nama : Si Luh Made Mundawati, S.Pd  
NIP : 19680205 200010 2 001  
Jabatan : Kepala SD No. 2 Bongkasa

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Ni Made Ayu Christina  
NIM : 1711031144  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Articulate* Pada Muatan Bahasa Indonesia Dalam Apresiasi Sastra Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Memang benar telah melakukan pengumpulan data penelitian untuk skripsi di SD No. 2 Bongkasa.

Dengan surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Badung, 11 Februari 2021  
Kepala Sekolah SD No. 2 Bongkasa

Si Luh Made Mundawati, S.Pd  
NIP. 19680205 200010 2 001

**Lampiran 03. Surat Pengantar Ahli Isi Materi Pembelajaran**



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR  
KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp.  
(0361)720964

---

Nomor : 0120/UN.48.10.6/KM/2021  
Lamp : 1 (satu) eks  
Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.  
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Made Ayu Christina  
NIM : 1711031144  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Muatan Bahasa Indonesia Dalam Apresiasi Sastra Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 7 Januari 2021  
Ketua,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
NIP 19560520 198303 1002

### Lampiran 04. Surat Pengantar Desain dan Media Pembelajaran



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR  
KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp.  
(0361)720964

---

Nomor : 0210/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : 1 (satu) eks

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.  
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Made Ayu Christina  
NIM : 1711031144  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Muatan Bahasa Indonesia Dalam Apresiasi Sastra Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 7 Januari 2021  
Ketua,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
NIP 19560520 198303 1002

**Lampiran 05. Surat Keterangan Uji Kualitas Instrumen****SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum.

NIP : 195904221986032001

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Ni Made Ayu Christina

NIM : 1711031144

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar telah melakukan validasi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian dengan judul pengembangan “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Muatan Bahasa Indonesia Dalam Apresiasi Sastra Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 04 Desember 2020

Dosen Pembimbing I,



Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum.

NIP 195904221986032001

## Lampiran 06. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Satuan Pendidikan** : SD No.2 Bongkasa  
**Kelas / Semester** : III (Tiga) / 1  
**Tema 2** : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan  
**Sub Tema 1** : Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia  
**Pembelajaran** : 2  
**Alokasi Waktu** : 1 Hari

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.  
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.  
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.  
 KI 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 (KD)****Bahasa Indonesia**

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI DASAR (KD)</b>	<b>INDIKATOR</b>
<b>1</b>	3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	3.8.1 menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng.

**PPKn**

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI DASAR (KD)</b>	<b>INDIKATOR</b>
<b>1</b>	1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	1.1.1 Memahami arti penting berterima kasih kepada sesama manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”
<b>2</b>	2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan silasila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”	2.1.1 Mengerti dua pengalaman berterima kasih pada sesama manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”
<b>3</b>	3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	3.1.1 Menemukan arti penting berterima kasih kepada sesama manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.

**PJOK**

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI DASAR (KD)</b>	<b>INDIKATOR</b>
<b>1</b>	3.2 Memahami kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.2.1 menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk.

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan mendengarkan video dongeng yang berjudul Pengembara dan Sebuah Pohon, siswa dapat menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng yang didengar.
2. Dengan mendengarkan video dongeng, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri secara lisan.
3. Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat menemukan arti penting berterima kasih kepada sesama manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
4. Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat menuliskan dua pengalaman berterima kasih pada sesama manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
5. Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk.

**D. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam kepada siswa.</li> <li>2. Guru mengecek kesiapan diri siswa untuk belajar.</li> </ol>	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>3. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. <i>Communication</i></p> <p>4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.</p> <p>5. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan salah satu kegiatan berikut yaitu tanya jawab, mengulas kembali beberapa hal tentang kegiatan sebelumnya, menceritakan pengalaman, atau kegiatan lainnya.</p>	
<b>Inti</b>	<p>6. Siswa ditugaskan oleh guru mengopraskan multimedia pembelajaran interaktif yang telah diberikan.</p> <p>7. Siswa diminta untuk menceritakan pesan moral yang terkandung dalam dongeng Pengembara dan Sebuah Pohon.</p> <p>8. Guru dan siswa mendiskusikan pesan moral yang terkandung pada dongeng Pengembara dan Sebuah Pohon <i>Collaboration</i></p> <p>9. Dari diskusi pesan moral yang terkandung pada dongeng, guru mengaitkan bahan diskusi dengan pentingnya arti berterima kasih kepada sesama makhluk Tuhan. Kita perlu menunjukkan perilaku berterima kasih kepada tumbuhan, binatang, dan khususnya kepada sesama manusia. <i>Communication</i></p> <p>10. Siswa menyimak dialog tentang cara berterima kasih kepada tumbuhan, binatang, dan manusia. Contoh cara berterima kasih kepada tumbuhan yaitu dengan merawat tanaman. Contoh berterima kasih kepada binatang yaitu dengan melindunginya atau</p>	35 Menit X JP

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>memberinya makan. Cara berterima kasih kepada sesama manusia yaitu dengan tidak lupa selalu mengucapkan terima kasih setelah dibantu atau ditolong. <i>Mandiri</i></p> <p>11. Siswa juga menjawab pertanyaan tentang fungsi kata terima kasih dan perasaan ketika mengucapkan terima kasih. <i>Mandiri</i></p> <p>12. Siswa menuliskan dua pengalaman berterima kasih pada tempat yang tersedia di buku siswa.</p> <p>13. Guru memberi contoh gerakan-gerakan kombinasi memutar dan meliuk. <i>Communication</i></p> <p>14. Gerakan kombinasi memutar dan meliuk dilakukan berdasarkan urutan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Badan berdiri tegak.</li> <li>b. Kedua tangan dikepalkan dan disimpan di pinggang.</li> <li>c. Badan diputar ke kanan dan ke kiri.</li> <li>d. Badan kembali berdiri tegak.</li> <li>e. Kedua tangan direntangkan ke depan.</li> <li>f. Badan diputar ke bawah (dibungkukkan).</li> <li>g. Badan diputar ke kanan bawah.</li> <li>h. Badan diputar ke kiri bawah.</li> <li>i. Meliukkan badan ke atas (melentingkan badan).</li> <li>j. Gerakan di atas dilakukan berulang-ulang.</li> </ol>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<p>15. Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi, guru memberikan salah satu pertanyaan berikut ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa yang kamu pelajari hari ini?</li> <li>b. Bagaimana perasaanmu saat menyampaikan pesan moral dalam dongeng/menuliskan pengalaman berterima kasih kepada sesama/ melakukan gerakan kombinasi memutar dan meliuk?</li> <li>c. Kegiatan apa yang paling kamu sukai?</li> <li>d. Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut?</li> <li>e. Bagaimana caramu untuk mendapatkan informasi tersebut?</li> </ol> <p>16. Pertanyaan yang diajukan guru pada kegiatan refleksi dapat dijawab siswa secara lisan atau tulisan. Jika guru menginginkan siswa menulis jawaban pertanyaan refleksi, sebaiknya siswa memiliki sebuah buku tulis khusus untuk refleksi. <b>Mandiri</b></p> <p>17. Mengajak semua siswa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.</p>	15 menit

#### E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

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

2. Buku Siswa Tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
3. Multimedia Pembelajaran Interaktif

## **F. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Bercerita tentang pesan moral pada dongeng secara lisan.

### **Unsur Intrinsik Dongeng**

Unsur intrinsik cerpen terdiri dari tema, tokoh atau penokohan, alur cerita, latar, gaya bahasa, sudut pandang dan amanat. Berikut penjelasannya:

#### 1) Tema

Unsur intrinsik cerpen yang pertama adalah tema. Dalam sebuah cerpen tema merupakan ruh atau nyawa dari setiap karya cerpen. Dengan kata lain tema merupakan ide atau gagasan dasar yang melatarbelakangi keseluruhan cerita yang ada dari cerpen. Tema memiliki sifat umum dan general yang dapat diambil dari lingkungan sekitar, permasalahan yang ada di masyarakat, kisah pribadi pengarang sendiri, Pendidikan, sejarah, perjuangan romansa, persahabatan dan lain-lain.

#### 2) Tokoh dan Penokohan

Unsur intrinsik cerpen yang kedua adalah tokoh. Tokoh atau penokohan adalah salah satu bagian yang wajib ada dalam sebuah cerpen. Namun, yang perlu diketahui adalah tokoh dan penokohan merupakan dua hal yang berbeda dalam sebuah penulisan cerpen.

Tokoh merupakan pelaku atau orang yang terlibat di dalam cerita tersebut. Sedangkan penokohan adalah penentuan watak atau sifat tokoh yang ada di dalam cerita. Watak yang diberikan dapat digambarkan dalam sebuah ucapan, pemikiran dan pandangan dalam melihat suatu masalah. Ada 4 jenis tokoh yang digambarkan dalam cerpen, antara lain:

- (a) Protagonis. Tokoh yang menjadi aktor atau pemeran utama dan mempunyai sifat yang baik.

- (b) Antagonis. Tokoh ini juga menjadi pemeran utama yang menjadi lawan daripada tokoh protagonis. Tokoh antagonis memiliki watak yang negatif seperti: iri, dengki, sombong, angkuh, congkak dan lain-lain.
- (c) Tritagonis. Tokoh ini adalah tokoh penengah dari protagonis dan antara antagonis. Tokoh ini biasanya memiliki sifat yang arif dan bijaksana.
- (d) Figuran. Tokoh ini merupakan tokoh pendukung yang memberikan tambahan warna dalam cerita.

Penokohan watak dari 4 tokoh diatas akan disampaikan dengan 2 metode, diantaranya:

- (a) Analitik, yaitu sebuah metode penyampaian oleh penulis mengenai sifat atau watak tokoh dengan cara memaparkan secara langsung. Seperti : keras kepala, penakut, pemberani, pemalu dan lain sebagainya.
- (b) Dramatik, yaitu sebuah metode penyampaian sifat tokoh secara tersirat. Biasanya disampaikan melalui tingkah laku si tokoh dalam cerita.

### 3) Alur (Plot)

Unsur intrinsik yang ketiga adalah alur. Alur adalah urutan jalan cerita dalam cerpen yang disampaikan oleh penulis. Dalam menyampaikan cerita, ada tahapan-tahapan alur yang disampaikan oleh sang penulis. Diantaranya:

- (a) Tahap perkenalan
- (b) Tahap penanjakan
- (c) Tahap klimaks
- (d) Anti klimaks
- (e) Tahap penyelesaian

Tahap-tahap alur tersebut harus ada di dalam sebuah cerita. Hal ini bertujuan agar cerita tidak membingungkan orang yang membacanya. Ada 2 macam alur yang kerap kali digunakan oleh para penulis, yakni:

- (a) Alur maju. Alur ini menggambarkan jalan cerita yang urut dari awal perkenalan tokoh, situasi lalu menimbulkan konflik hingga puncak konflik dan terakhir penyelesaian konflik. Intinya adalah, pada alur maju ditemukan jalan cerita yang runtut sesuai dengan tahapan-tahapannya.
- (b) Alur mundur. Di alur ini, penulis menggambarkan jalan cerita secara tidak urut. Bisa saja penulis menceritakan konflik terlebih dahulu, setelah itu

menengok kembali peristiwa yang menjadi sebab konflik itu terjadi.[/su\_note]

#### 4) Setting (Latar)

Setting atau latar mengacu pada waktu, suasana, dan tempat terjadinya cerita tersebut. Latar akan memberikan persepsi konkret pada sebuah cerita pendek. Ada 3 jenis latar dalam sebuah cerpen yakni latar tempat, waktu dan suasana.

#### 5) Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan strategi yang digunakan oleh pengarang cerpen untuk menyampaikan ceritanya. Baik itu sebagai orang pertama, kedua, ketiga. Bahkan acapkali para penulis menggunakan sudut pandang orang yang berada di luar cerita.

#### 6) Gaya bahasa

Gaya bahasa merupakan ciri khas sang penulis dalam menyampaikan tulisannya kepada publik. Baik itu penggunaan majasnya, diksi dan pemilihan kalimat yang tepat di dalam cerpennya.

#### 7) Amanat

Amanat (Moral value) adalah pesan moral atau pelajaran yang dapat kita petik dari cerita pendek tersebut. Di dalam suatu cerpen, moral biasanya tidak ditulis secara langsung, melainkan tersirat dan akan bergantung sesuai pemahaman pembaca akan cerita pendek tersebut.

## Cerita Dongeng

### Pengembara Dan Sebuah Pohon



Dua orang pengembara berjalan di sepanjang jalan yang berdebu dan tandus di hari yang sangat panas. Tidak lama kemudian, mereka menemukan sebuah pohon besar. Dengan gembira, keduanya lalu berteduh dari teriknya sinar matahari di

bawah naungan daun-daun pohon besar yang lebat. Saat beristirahat, mereka melihat ke atas pohon. Salah seorang pengembara berkata kepada teman seperjalanannya, *“Betapa tidak bergunanya pohon besar ini! Pohon ini tidak*

*memiliki buah sehingga tidak berguna untuk manusia sama sekali.*” Pohon besar tersebut lalu berkata, “Kamu manusia yang tidak tahu berterima kasih!” Pohon itu berkata lagi, “Kamu datang dan bernaung di bawah daun-daunku. Kamu menikmati teduhnya perlindungan cabang dan daunku. Kamu masih menyebutku tidak berguna sama sekali?”

## 2. Menuliskan pengalaman berterima kasih.

**Kita simak dialog di bawah ini, yuk!**

Beni : “Kenapa Ayah sering mengucapkan terima kasih?”

Ayah Beni : “Berterima kasih itu termasuk orang yang selalu bersyukur.”

Beni : “Apa hubungannya berterima kasih dengan bersyukur, Yah?”

Beni : “Ada dong. Berterima kasih itu salah satu cara kita bersyukur. Orang yang selalu bersyukur adalah orang yang





Dialog di atas tentang cara berterima kasih kepada tumbuhan, binatang, dan manusia. Contoh cara berterima kasih kepada tumbuhan yaitu dengan merawat tanaman. Contoh berterima kasih kepada binatang yaitu dengan melindunginya atau memberinya makan. Cara berterima kasih kepada sesama manusia yaitu dengan tidak lupa selalu mengucapkan terima kasih setelah dibantu atau ditolong.

### 3. Melakukan gerakan memutar dan meliukkan badan.

Gerakan kombinasi memutar dan meliuk dilakukan berdasarkan urutan:

k. Badan berdiri tegak.

1. Kedua tangan dikepalkan dan disimpan di pinggang.

- m. Badan diputar ke kanan dan ke kiri.
- n. Badan kembali berdiri tegak
- o. Kedua tangan direntangkan ke depan.
- p. Badan diputar ke bawah (dibungkukkan).
- q. Badan diputar ke kanan bawah.
- r. Badan diputar ke kiri bawah.
- s. Meliukkan badan ke atas (melentingkan badan).

Gerakan di atas dilakukan berulang-ulang

### G. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

### H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

#### 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	.....												
4	.....												
5	.....												

<b>Dst</b>	.....																		
------------	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**Keterangan:**

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

**Penilaian Pengetahuan**

Tes tertulis: Skor

Menjawab pertanyaan

Banyak soal: 2 buah

Skor maksimal: 100

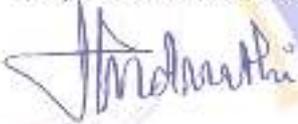
Skor setiap jawaban: 50

Kunci Jawaban

- 1) Terima kasih diucapkan sebagai salah satu cara bersyukur.
- 2) Ketika mengucapkan terima kasih, perasaan kita akan senang dan tentram.

Mengetahui

Kepala SD No.2 Bengkasa



**Si Luh Made Mundawati, S.Pd**

NIP. 196025 200010 2 001

Badung, 06 Januari 2021

Mahasiswa



**Ni Made Ayu Christina**

NIM. 171103114

## Lampiran 07. Kuesioner Uji Coba Produk Ahli Isi Materi Pembelajaran

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN  
AHLI ISI MATA PELAJARAN**

**A. Identitas**

Nama : Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.  
NIP : 19590321 198303 2 003

**B. Petunjuk**

1. Lembar Penilaian ini diisi oleh dosen Universitas Pendidikan Ganesha yang memiliki kualifikasi S2.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan, sebagai berikut.  
 SS = sangat setuju terhadap pernyataan tersebut  
 S = setuju terhadap pernyataan tersebut  
 TS = tidak setuju terhadap pernyataan tersebut  
 STS = sangat tidak setuju terhadap pernyataan tersebut
4. Apabila Bapak/Ibu merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar penilaian ini saya ucapkan terimakasih.

**C. Angket Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran**

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran berbasis Indonesia sesuai dengan Kurikulum 2013.				✓
2	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran berbasis Indonesia sesuai dengan indikator pembelajaran.				✓
3	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran berbasis Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak			✓	

4	dicapai. Penyajian materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.				✓
5	Konsep dan materi yang disajikan dalam media pembelajaran bahasa Indonesia telah sesuai dengan konsep dan definisi materi yang sebenarnya.				✓
6	Contoh-contoh yang terdapat pada media pembelajaran bahasa Indonesia disajikan dengan jelas.			✓	
7	Materi yang terdapat pada media pembelajaran bahasa Indonesia merupakan materi yang penting untuk diajarkan kepada peserta didik.				✓
8	Materi yang terdapat pada media pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan kenyataan kehidupan peserta didik.			✓	
9	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran bahasa Indonesia mudah dipahami.			✓	
10	Penggunaan bahasa Indonesia yang sesuai kaidah dalam media pembelajaran bahasa Indonesia				✓
11	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan perkembangan bahasa siswa.			✓	
12	Penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia mampu mendukung meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar siswa.				✓
13	Penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia mampu menambah pengetahuan dan pemahaman siswa.				✓
14	Proporsi soal latihan seimbang dengan materi yang diberikan.			✓	
15	Kesulitan soal sesuai dengan kompetensi.			✓	

**Catatan/Saran/Komentar**

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan:****Instrumen ini dapat:**

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 29 Desember 2020

Penilai,

  
Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd

NIP. 19590321 198303 2 003



## Lampiran 08. Kuesioner Uji Coba Produk Ahli Desain Pembelajaran

### LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

#### A. Identitas

Nama : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP : 198202142008121004

#### B. Petunjuk

1. Lembar penilaian ini diisi oleh dosen yang memiliki keahlian pada bidang desain pembelajaran.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda centang (√) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan, sebagai berikut.  
 SS = sangat setuju terhadap pernyataan tersebut  
 S = setuju terhadap pernyataan tersebut  
 TS = tidak setuju terhadap pernyataan tersebut  
 STS = sangat tidak setuju terhadap pernyataan tersebut
4. Apabila Bapak/Ibu merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar penilaian ini saya ucapkan terimakasih.

#### C. Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek/pernyataan	Skala			
		STS	TS	S	SS
1.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				✓
2.	Tujuan pembelajaran konsisten dengan materi dan evaluasi pada media pembelajaran				✓
3.	Penggunaan media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa			✓	

4.	Materi dalam media pembelajaran disampaikan secara sistematis			✓	
5.	Memberikan contoh-contoh materi dalam penyajiannya				✓
6.	Memberikan kesempatan siswa untuk melatih sendiri				✓
7.	Penggunaan media mampu menambah pengetahuan dan pemahaman siswa			✓	
8.	Penggunaan media dapat menarik perhatian siswa				✓
9.	Terdapat soal latihan untuk pemahaman konsep			✓	
10.	Terdapat petunjuk dalam mengerjakan soal				✓

#### Catatan/Saran/Komentar

.....

.....

#### D. Kesimpulan

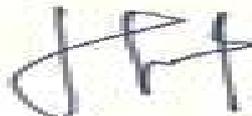
Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran (✓)
3. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 09 Januari 2021

Penilai,



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP. 198202142008121004

## Lampiran 09. Kuesioner Uji Coba Produk Ahli Media Pembelajaran

### LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

#### A. Identitas

Nama : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP : 198202142008121004

#### B. Petunjuk

1. Lembar Penilaian ini diisi oleh dosen Univeritas Pendidikan Ganesha yang memiliki keahlian pada media pembelajaran.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan, sebagai berikut.  
 SS = sangat setuju terhadap pernyataan tersebut  
 S = setuju terhadap pernyataan tersebut  
 TS = tidak setuju terhadap pernyataan tersebut  
 STS = sangat tidak setuju terhadap pernyataan tersebut
4. Apabila Bapak/Ibu merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar penilaian ini saya ucapkan terimakasih.

#### C. Angket Validasi Ahli Isi

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Tampilan media pembelajaran bahasa Indonesia menarik bagi siswa.				✓
2	Tampilan desain media pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan karakteristik siswa.			✓	

3	Narasi yang digunakan pada video sesuai dengan materi pembelajaran.				✓
4	Ketepatan pemilihan <i>font</i> sehingga mudah untuk dibaca.				✓
5	Kesesuaian penggunaan ukuran huruf atau <i>font</i> sehingga sehingga menarik dan mudah dibaca bagi siswa.				✓
6	Komposisi warna huruf atau <i>font</i> dalam media aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia tepat bagi siswa.			✓	
7	Penggunaan tombol navigasi dalam media aplikasi pembelajaran sudah tepat				✓
8	Secara keseluruhan, teks dalam media pembelajaran bahasa Indonesia sudah jelas sehingga dapat dengan mudah dibaca.				✓
9	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilihat dengan jelas.				✓
10	Kesesuaian warna pada tampilan video tepat dan menarik dilihat.				✓
11	Penggunaan animasi dalam media pembelajaran bahasa Indonesia menarik bagi siswa.			✓	
12	Pemilihan audio dalam media pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan proporsi.			✓	
13	Dukungan musik yang digunakan tidak mengganggu suara dubber			✓	
14	Durasi waktu dalam video sudah sesuai dan efektif dalam pembelajaran			✓	
15	Dalam penggunaannya, media pembelajaran mudah dioperasikan.				✓

### Catatan/Saran/Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### Kesimpulan

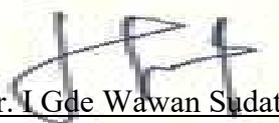
Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran (✓)
3. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 09 Januari 2021

Penilai,

  
Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP. 198202142008121004



## Lampiran 10. Kuesioner Uji Coba Perorangan

### LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN LAPANGAN

#### A. Identitas

Nama : I. DeWa Ayu Ari Pradnya.....  
 No Absen : 20.....  
 Kelas : II.....

#### B. Petunjuk

1. Lembar penilaian ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda centang (√) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan, sebagai berikut.
  - SS = sangat setuju terhadap pernyataan tersebut
  - S = setuju terhadap pernyataan tersebut
  - TS = tidak setuju terhadap pernyataan tersebut
  - STS = sangat tidak setuju terhadap pernyataan tersebut
4. Berilah saran/komentar apabila merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Diharapkan untuk menjawab semua pernyataan yang disediakan dengan jujur, sesuai keadaan diri, karena tidak ada salah satu jawaban yang benar ataupun salah dalam kuesioner ini!
6. Semua pernyataan harus dijawab (tidak boleh kosong).
7. Jawaban dari kuesioner ini tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran.

**C. Angket Validasi Uji Coba Produk (Uji Coba Peorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan)**

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Tampilan desain media pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik.				✓
2	Suara narasi yang tersedia dapat didengar dengan jelas				✓
3	Materi yang terdapat pada media pembelajaran bahasa Indonesia mudah dipahami.				✓
4	Materi yang terdapat pada media pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan kenyataan.			✓	
5	Materi yang terdapat pada media memberikan pengalaman baru				✓
6	Penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia mampu meningkatkan kemandirian dan motivasi dalam belajar.				✓
7	Penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia mampu menambah pemahaman dan pengetahuan.				✓
8	Soal yang diberikan pada media pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan materi yang diberikan.				✓
9	Dukungan musik yang digunakan tidak mengganggu suara dubber				✓
10	Teks yang ada pada media memudahkan untuk membacanya				✓
11	Gambar yang digunakan pada media pembelajaran dapat dilihat dengan jelas				✓
12	Kombinasi warna pada media pembelajaran tepat dan menarik dilihat.				✓

**Catatan/Saran/Komentar**

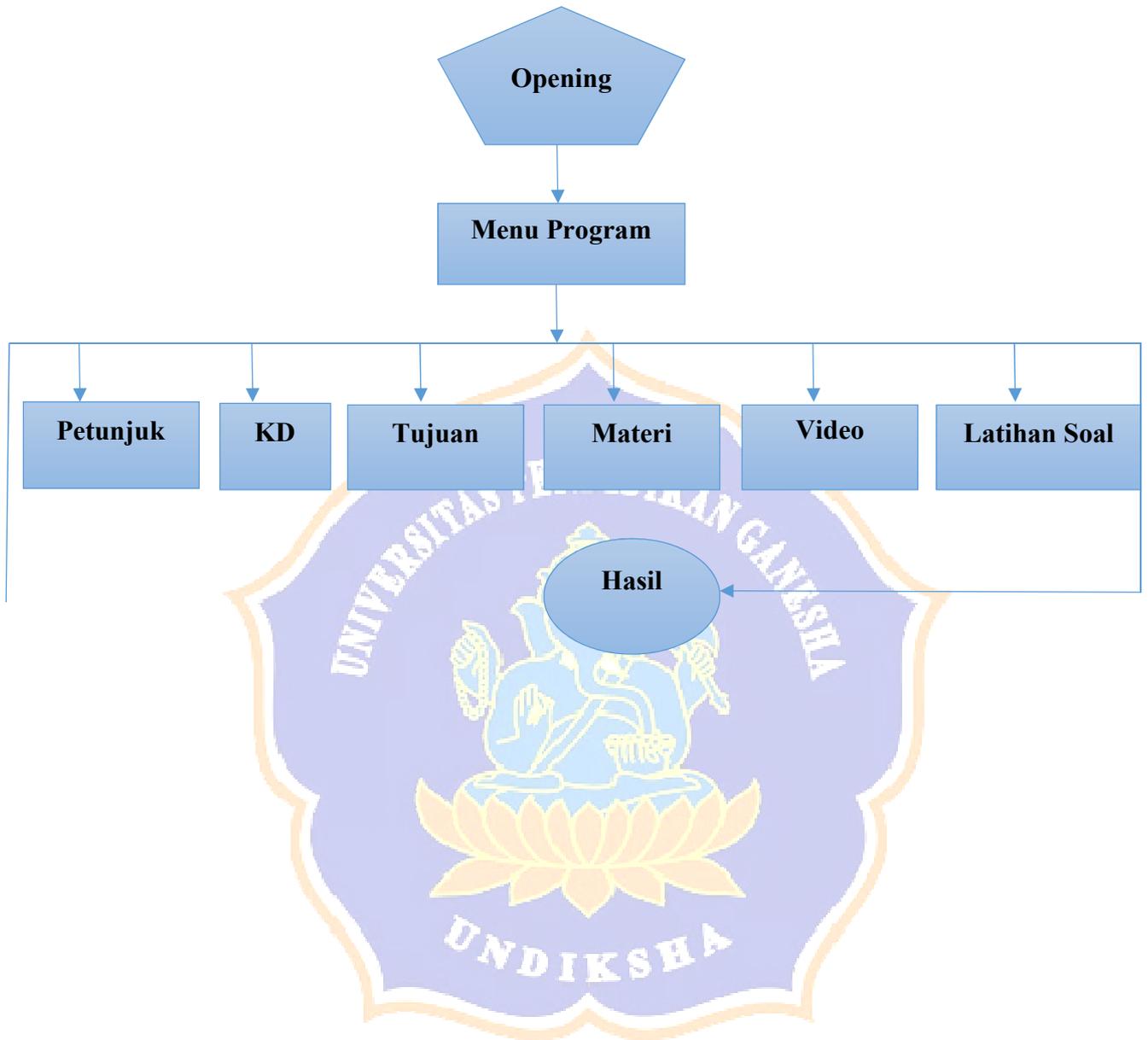
.....

.....

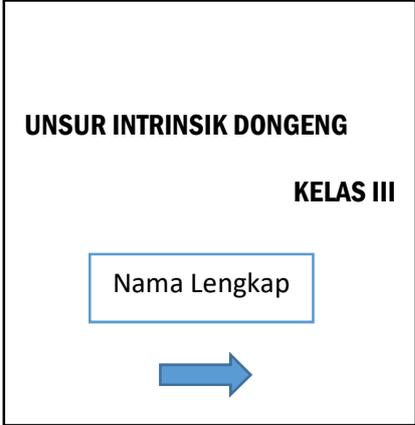
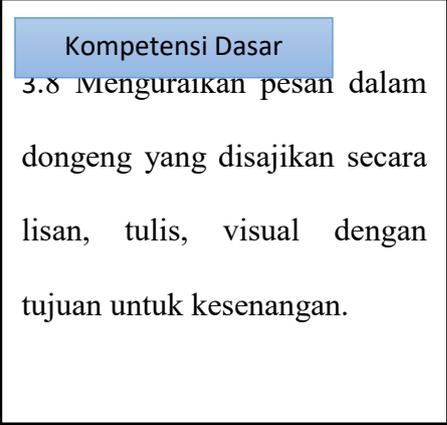
.....

.....

## Lampiran 11. Flowchart



## Lampiran 12. Storyboard

No	Gambar	Keterangan
1	 <p style="text-align: center;"><b>UNSUR INTRINSIK DONGENG</b></p> <p style="text-align: right;"><b>KELAS III</b></p> <p style="text-align: center;">Nama Lengkap</p> <p style="text-align: center;">→</p>	<p>Pada halaman masuk (<i>login</i>) berisi nama siswa.</p>
2.	 <p>Menu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Petunjuk</li> <li>❖ Kompetensi Dasar</li> <li>❖ Tujuan Pemelajaran</li> <li>❖ Materi</li> <li>❖ Video Dongeng</li> <li>❖ Latihn Soal</li> <li>❖ Hasil Akhir</li> </ul> <p style="text-align: right;">Home</p>	<p>Pada halaman <i>home</i> ini berisi tentang menu-menu yang ada sekaligus mendeskripsikan tentang ini materi. Pada halaman ini juga berisi tombol navigasi yang dapat memudahkan pengguna dalam mengoperasikan multimedia pembelajaran interaktif</p>
3.	 <p style="text-align: center;"><b>Kompetensi Dasar</b></p> <p>3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, visual dengan tujuan untuk kesenangan.</p>	<p>Pada halaman menu kompetensi dasar berisi penjabaran kompetensi dasar pada tema 2 kelas III SD serta didukung dengan adanya tombol navigasi pada halaman ini yang dapat memudahkan pengguna dalam mengoperasikan multimedia pembelajaran interaktif.</p>

4.	<p style="text-align: center;"><b>Tujuan Pembelajaran</b></p> <p>Setelah membaca ada media pembelajaran dongeng dan menyimak penjelasan guru, siswa mampu menemukan unsur intrinsic dalam cerita</p>	<p>Pada halaman menu tujuan berisi jabaran tujuan yang ingin dicapai pada tema 2 kelas III SD serta didukung juga adanya tombol navigasi pada halaman ini yang dapat memudahkan pengguna untuk mengoperasikan multimedia pembelajaran interaktif</p>
5.	<p style="text-align: center;"><b>Materi</b></p> <p><b>Apa itu dongeng?</b></p> <p>Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi, tetapi mengandung pesan moral. Bentuk cerita tradisional yang disampaikan secara turun temurun dari nenek moyang yang mempunyai fungsi untuk mengajarkan nilai-nilai moral juga sebagai hiburan.</p>	<p>Pada halaman menu materi berisi jabaran materi pengertian dongeng dan unsur intrinsic cerita dongeng. Pada halaman ini juga didukung dengan adanya tombol navigasi yang dapat memudahkan pengguna untuk mengoperasikan multimedia pembelajaran interaktif.</p>
6.	<p style="text-align: center;"><b>Video Dongeng</b></p> <p style="text-align: center;">“Pengembara dan ...”</p>	<p>Pada menu video dongeng ini dapat membantu siswa lebih memahami materi yang telah dipelajari. Pada halaman ini juga didukung dengan adanya tombol navigasi yang dapat memudahkan pengguna untuk mengoperasikan multimedia pembelajaran interaktif.</p>

7.	<p>1. Pesan yang terkandung dalam cerita dongeng “Pengembara dan Sebuah Pohon” adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Jangalah kebersihan lingkungan</li><li>Pantang menyerah</li><li>Membantu orang lain saat mengalami kesulitan</li><li>Belajar untuk selalu bersyukur</li></ol> <p>Lanjutkan</p>	<p>Pada halaman menu latihan soal berisi soal-soal yang dapat mengasah kemampuan siswa sehingga siswa dapat mengetahui seberapa jauh dirinya telah menguasai materi. Pada halaman ini juga didukung dengan adanya tombol navigasi yang dapat memudahkan pengguna untuk mengoperasikan multimedia pembelajaran interaktif</p>
----	---	--



### Lampiran 13. Waktu Pelaksanaan Penelitian

No.	Kegiatan	2020				2021	
		9	10	11	12	1	2
1.	Melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran ( <i>need assessment</i> )	■					
2.	Penyusunan proposal penelitian	■					
3.	Penyusunan instrumen penelitian		■				
4.	Pengumpulan data ke lapangan			■			
5.	Analisis data				■	■	
6.	Penyusunan artikel penelitian				■	■	
7.	Penyusunan laporan penelitian					■	
8.	Ujian skripsi						■



Lampiran 14. Dokumentasi Orientasi Penelitian

