

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan nilai analisis data tentang pengujian pengembangan media pembelajaran animasi bergerak berbasis kearifan lokal yang dilihat dari penilaian validator dan siswa, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

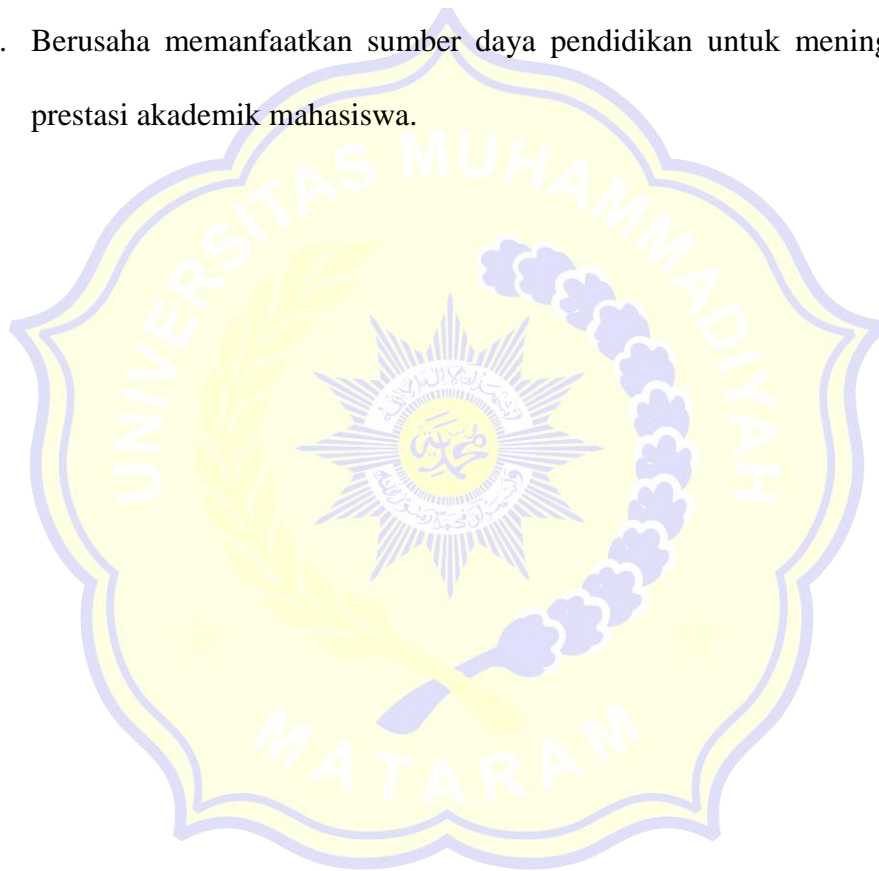
1. Berdasarkan hasil dari 3 validator ahli yaitu dapat dikategorikan” sangat valid” dan diperoleh hasil 88,66%
2. Berdasarkan hasil nilai angket respon siswa pada uji coba terbatas untuk melihat kepraktisan media video animasi bergerak yang dilakukan pada 10 Siswa di kelas V SDN 3 Suranadi diperoleh hasil 75%. Dengan demikian media animasi bergerak dapat dikatakan sangat praktis.
3. Berdasarkan hasil nilai pada uji keefektifan yang dilakukan maka didapatkan hasil perhitungan N-Gain yang memiliki rata-rata 71, di mana nilai tersebut berada pada kategori “Tinggi” atau dapat dikatakan sangat efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran yaitu:

1. Sebelum memulai proses pendidikan di kelas dengan menggunakan bahan ajar, sebaiknya terlebih dahulu mengkomunikasikan penggunaan bahan tersebut untuk memastikan bahwa siswa selanjutnya memahami media yang digunakan selama proses pembelajaran.

2. Pastikan guru menggunakan metode pengajaran yang menarik untuk setiap materi pelajaran untuk menarik minat siswa.
3. Seringnya pemanfaatan media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran agar materi yang ditawarkan mudah dipahami siswa.
4. Memanfaatkan bahan ajar di kelas yang menerapkan pendekatan pembelajaran bermain untuk mencegah kebosanan siswa.
5. Berusaha memanfaatkan sumber daya pendidikan untuk meningkatkan prestasi akademik mahasiswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad A. (2011). Media Pembelajaran. 23–35.
- Bilal, I., Darmurtika, L. A., Milandari, B. D., & Muhardini, S. (2020). *Meningkatkan ingatan Kemampuan Mendongeng dengan Pendekatan Kooperatif Tipe Role ole Playing Siswa Kelas VII SMPN 5 Praya Timur, Kabupaten Lombok Tengah*. 7(1), 107-112.
- Diana Dwi Lestari, Ida Sulistyawati, & Imas Srinana Wardani. (2022). Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Sekolah Dasar. *JISPENDIORA : Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 1(2), 01–05.
<https://doi.org/10.56910/jispendiora.v1i2.27>
- Ibrahim, I., Utami, L. S., & Damayanti, N. . W. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Fisika Asik (Gasik) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smp Kelas VIII Materi Pokok Cahaya Dan Sifat-Sifat Cahaya. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 4(2), 6.
<https://doi.org/10.31764/orbita.v4i2.572>.
- Mariyati, Y., Muhardini, S., & Fujiaturrahman, S. (2019). Identifikasi Kesulitan Siswa Sd Dalam Memahami Kemampuan Verbal Dan Numerik Berbasis Masalah Matematika Tahun Pelajaran 2018/2019:*Jurnal Ulul Alhab*, 23(1), 8.
<https://doi.org/10.31764/jua.v23il.644>.
- Mahadewi, L. P. Putrini, I Dw. Kade Tastra, dan I Km. Sudarma. 2012. Media Multimedia Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Milandari, B. D., Mus, A. H., & . . . (2020). Analisis Strategi Pengembangan TK ABA di Pulau Lombok Sebagai Upaya Menuju Muhammadiyah yang Berkemajuan. ... *Pendidikan Sekolah* ...,3(1), 16-20.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/view/1685>.
- Muhardini, S., Rahman, N., Mashup, M., Sudarwo, R., Anam, K., & Fujiaturrahman, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Box Nusantara Untuk Membentuk Kemampuan Memahami Konsep Tematik pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan*

Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran, 6 (2), 248-291.

Munandi, Y. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Munir, 2013. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Ponza, Putu Jerry Radita, dkk. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Ganesha*, 6(1).

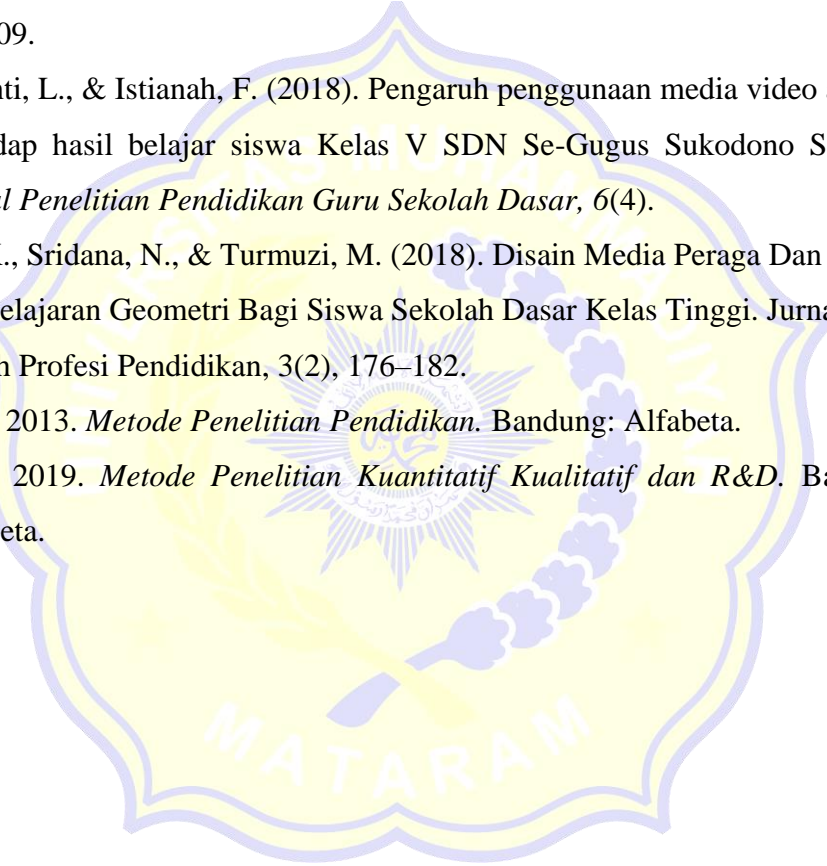
Rahyono. F.X. *Kearifan Budaya dalam Kata*. Jakarta: Wedatama Widyasastra. 2009.

Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).

Sarjana, K., Sridana, N., & Turmuzi, M. (2018). Disain Media Peraga Dan Bantu Pembelajaran Geometri Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(2), 176–182.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.


Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.



LAMPIRAN



LAMPIRAN 1 : SURAT PENNELITIAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
E-mail : kip@ummat.ac.id Website : <http://kip.ummat.ac.id>
Jalan KH. Ahmad Dahlan No 1 Telp. (0370) 630775 Mataram

Nomor : 532/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/IX/2023
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN 3 Suranadi
di
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

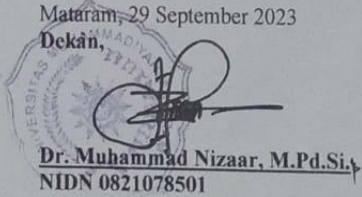
Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diperkenankan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Riska Aprianti Anisa
NIM : 2019A1H087
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Media Video Animasi Bergerak Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV SD Tahun Ajaran 2023/2024

Tempat Penelitian : SDN 3 Suranadi

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Billahitaufik Walhidayah
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Mataram, 29 September 2023
Dekan,

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.
NIDN 0821078501

Tembusan:

1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

LAMPIRAN 2 : SURAT PERNYATAAN DARI SEKOAH



PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK BARAT
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 SURANADI
Jln. Suranadi II Kalmanting Desa Suranadi Kec. Narmada (83371)

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor: 421.2/28/Srd.3/VII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : H. Ardi, S.Pd
NIP : 19671231 198708 1 005
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswi yang beridentitas:

Nama : Riska Aprianti Anisa
NIM : 2019A1H087
Program Studi : PGSD

Telah selesai melakukan penelitian dan pengambilan data penelitian di SDN 3 Suranadi terhitung mulai tanggal 2 – 6 Oktober 2023 untuk memperoleh data penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Video Animasi Bergerak Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV SDN 3 Suranadi Tahun Ajaran 2023/2024”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Suranadi, 6 Oktober 2023
Kepala Sekolah,

H. ARDI, S.Pd
19671231 198708 1 005



LAMPIRAN 3 : LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN GURU AHLI MATERI

Nama : *Ibu Fitriani*
 NIDN : *5109049801*
 Asal Instansi : *UMMA*

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas Bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikan tanda check list (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan.

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
	Isi Materi	1. Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.					✓
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.					✓
		2. Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas.					✓
		3. Penyajian materi dapat menunjang proses pembelajaran.					✓
	Pembelajaran	4. Media membuat materi lebih mudah dipahami siswa.					✓
		5. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.					✓
		6. Media membantu guru dan siswa dalam pembelajaran.					✓

Keterangan penilaian

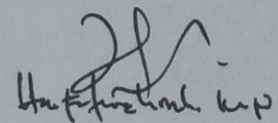
Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Kritik dan saran

No.	Jenis kesalahan	Saran dan perbaikan

Mataram, 29/9/2023

Validator/ penilaian



LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN GURU AHLI MATERI

Nama : WIWIN INDRAMATI, S.Pd.

NIDN : 19890824 202221 2 029

Asal Instansi : SDN 3 SUKAMADI

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas Bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikan tanda check list (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan.

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
	Isi Materi	1. Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.				✓	
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.					✓
		2. Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas.					✓
		3. Penyajian materi dapat menunjang proses pembelajaran.					✓
	Pembelajaran	4. Media membuat materi lebih mudah dipahami siswa.					✓
		5. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.					✓
		6. Media membantu guru dan siswa dalam pembelajaran.				✓	

Keterangan penilaian

Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Kritik dan saran

No.	Jenis kesalahan	Saran dan perbaikan

Mataram, 4/10/2023

Validator/ penilaian

WIWIN INDRAWATI, S.Pd
NIP. 19890824 200212 029

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN GURU AHLI MATERI

Nama : Murtomod Haudan Zaeni S.Pd
 NIDN : 1985 02 01 20221 1020
 Asal Instansi : SDN 3 Suranadi

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas Bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikan tanda check list (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan.

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
	Isi Materi	1. Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.					✓
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.					✓
		2. Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas.					✓
		3. Penyajian materi dapat menunjang proses pembelajaran.					✓
	Pembelajaran	4. Media membuat materi lebih mudah dipahami siswa.					✓
		5. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.					✓
		6. Media membantu guru dan siswa dalam pembelajaran.					✓

Keterangan penilaian


Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Kritik dan saran

No.	Jenis kesalahan	Saran dan perbaikan

Mataram, 4/10/2023

Validator/ penilaian


Mohamad Hamdan Zaeni S.B.

LAMPIRAN 4 : LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERGERAK BERBASIS KEARIFAN
LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS IV SD
TAHUN AJARAN 2023/2024

A. Identitas Responden

Nama : Syarifuddin Muhtar
 NIDN : 0813078701
 Asal Instansi : FKIP UMMAT

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas Bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikan tanda check list (√) pada kolom penilaian yang sudah disediakan.


No	Aspek Yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.				✓	
2	Sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar				✓	
3	Kemenarikan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.					✓
4	Penggunaan media dapat memfasilitaskan siswa untuk terlibat lebih aktif.				✓	
5	Penggunaan media dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif.				✓	
6	Gambar dan warna pada media terlihat jelas.				✓	
7	Penggunaan bahasa mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.					✓
8	Media bisa digunakan secara berulang-ulang.					✓
9	Media dapat menarik rasa ingin tahu siswa.					✓
10	Media dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.				✓	
	Jumlah					

Kritik dan saran

No.	Jenis kesalahan	Saran dan perbaikan
		perbaiki komposisi warna

Mataram, 27/9/2023

Validator/ penilaian


S/AFUDDIN MUFID
NIDN. 0813078701

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERGERAK BERBASIS KEARIFAN
LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS IV SD
TAHUN AJARAN 2023/2024

A. Identitas Responden

Nama : B. Sri M. Setiawati, S.Pd
 NIDN : 198306232009032010
 Asal Instansi : SMP 3 Surabaya

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas Bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikan tanda check list (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan.

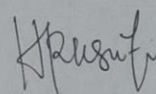
No	Aspek Yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.				✓	
2	Sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar				✓	
3	Kemenarikan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.					✓
4	Penggunaan media dapat memfasilitaskan siswa untuk terlibat lebih aktif.					✓
5	Penggunaan media dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif.					✓
6	Gambar dan warna pada media terlihat jelas.				✓	
7	Penggunaan bahasa mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.				✓	
8	Media bisa digunakan secara berulang-ulang.					✓
9	Media dapat menarik rasa ingin tahu siswa.					✓
10	Media dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.				✓	
	Jumlah					

Kritik dan saran

No.	Jenis kesalahan	Saran dan perbaikan

Mataram...4./10/2023

Validator/ penilaian



B. Sri M Setiawati s.pd
NIDN. 1983 062 2009032010

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERGERAK BERBASIS KEARIFAN
LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS IV SD
TAHUN AJARAN 2023/2024

A. Identitas Responden

Nama : H. ARDI, S.Pd
 NIDN : 19671231 198708 1005
 Asal Instansi : SDN 3 Suranadi

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas Bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikan tanda check list (√) pada kolom penilaian yang sudah disediakan.

No	Aspek Yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.				✓	
2	Sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar				✓	
3	Kemenarikan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.				✓	
4	Penggunaan media dapat memfasilitaskan siswa untuk terlibat lebih aktif.				✓	
5	Penggunaan media dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif.				✓	
6	Gambar dan warna pada media terlihat jelas.				✓	
7	Penggunaan bahasa mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.					✓
8	Media bisa digunakan secara berulang-ulang.					✓
9	Media dapat menarik rasa ingin tahu siswa.					✓
10	Media dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.					✓
	Jumlah					

Kritik dan saran

No.	Jenis kesalahan	Saran dan perbaikan

Mataram, 4/10/2023

Validator/ penilaian



H. ARDI, S.Pd
NIDN. 196712311987081005

LAMPIRAN 5 : MODUL AJAR

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

IPAS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Riska Aprianti Anisa
Instansi	: SD Negeri 3 Suranadi
Tahun Penyusunan	: Tahun 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / 4
BAB 6	: Indonesia Kaya Budaya
Topik	: A. Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.	
❖ Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,	
2) Berkebinekaan global,	
3) Bergotong-royong,	
4) Mandiri,	
5) Bernalar kritis, dan	
6) Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
• Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), dan Lembar kerja peserta didik	
• Pengenalan Tema	
1. Buku Guru bagian Ide Pengajaran	
2. Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah	
• Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:	
Buku tugas; alat tulis.	
• Persiapan lokasi:	
Pengaturan tempat duduk berkelompok	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler /tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	

E. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Model Pembelajaran : <i>Problem Based Learning</i> (PBL) ❖ Pendekatan : Scientific ❖ Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, dan tanya jawab ❖ Media pembelajaran : Video animasi
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN DAN TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Capaian Pembelajaran : Peserta didik mengenal keberagaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. ❖ Tujuan Pembelajaran Topik A : <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mendeskripsikan kearifan lokal di pulau lombok dengan benar. 2. Peserta didik dapat mengetahui cara melestarikan tradisi bau nyale dengan baik. 3. Peserta didik dapat mengetahui manfaat tradisi bau nyale di pulau lombok.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<p>Topik Pengenalan tema</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai perkenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar. <p>Topik A. Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi kearifan lokal di pulau Lombok mengenai tradisi bau nyale.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<p>Topik A. Norma dalam Adat Istiadat Daerahku</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang dimaksud dengan kearifan lokal? 2. Apa saja kearifan lokal yang ada di pulau lombok? 3. Apa yang diketahui tentang bau nyale?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan (15 menit)
<p>Kegiatan Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan Guru memulai dengan berdoa bersama. 2. Siswa disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru. <p>Kegiatan Apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru melakukan tanya jawab kepada siswa “apakah kalian pernah mendengar istilah kearifan lokal?”

“Apa yang dimaksud dengan kearifan lokal?”

2. Siswa diajak mengenal apa kearifan lokal yang ada di pulau Lombok.
3. Siswa diberi kesempatan untuk menceritakan pengalamannya terkait pertanyaan yang guru ajukan.
4. Siswa diberikan penjelasan tentang kearifan lokal tradisi bau nyale di pulau Lombok dan mengelaborasi tradisi bau nyale sesuai dengan pengalaman peserta didik ketika berada di daerah tempat tinggal.
5. Siswa mendengarkan guru yang sedang menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini.

Kegiatan Inti (35 menit)

Fase : Orientasi Masalah

1. Siswa melakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik A pada bahan ajar yang dibagikan oleh guru.
2. Siswa diberikan pertanyaan esensial dari bab ini dan hubungkan dengan kehidupan mereka sehari-hari, seperti:
 - a. Dari mana asal kalian?
 - b. apakah kalian pernah mengikuti tradisi bau nyale?

Fase : Mengorganisasikan Peserta didik

1. Siswa mencermati tayangan video tentang “tradisi bau nyale”
2. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai tayangan pada video.
3. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 5 peserta didik.
4. Siswa berkelompok diberikan LKPD 1

Fase : Membimbing penyelidikan secara Kelompok

1. Siswa melakukan kegiatan diskusi kelompok sesuai panduan pada LKPD 1.
2. Guru membimbing siswa dalam melakukan kegiatan diskusi.

Fase: Mengembangkan dan Menyajikan hasil Karya

1. Siswa melakukan diskusi bersama untuk membahas mengenai sejarah bau nyale, cara melestarikan tradisi bau nyale, dan manfaat bau nyale bagi kehidupan sehari-hari.

Fase : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

1. Siswa diberikan kesempatan untuk memberikan kesimpulan dari kegiatan ini dengan menggunakan bahasa sendiri. Peserta didik diberikan pertanyaan pemancingan seperti:
 - a. Bagaimana cerita bau nyale itu terjadi ?
 - b. Nilai moral apa yang kalian dapatkan dari sejarah bau nyale

Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Peserta didik dipandu oleh guru untuk menyimpulkan kegiatan hari ini dengan melakukan tanya jawab:

“Dari kegiatan ini, apa pendapat kalian mengenai tradisi bau nyale?”
2. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi terkait pembelajaran yang sudah dilaksanakan dengan memberi pertanyaan berikut:
 - a. Apa yang kalian pelajari hari ini?
 - b. Bagaimana perasaan kalian saat pembelajaran berlangsung?
 - c. Kegiatan apa yang paling kalian sukai?

3. Peserta didik melakukan tes evaluasi yang harus dikerjakan secara mandiri
4. Peserta didik diberikan umpan balik dan motivasi oleh guru.
5. Melakukan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu peserta didik

E. REFLEKSI

Refleksi Siswa

1. Apa kebiasaan masyarakat yang masih terlihat di lingkungan kalian?
Bervariasi, bisa penggunaan bahasa daerah, tradisi adat istiadat.
2. Apa manfaat dan fungsi kearifan lokal yang ada di daerah kalian?
Bervariasi, bisa memberikan pandangan dan nilai-nilai bermanfaat untuk menjalankan kehidupan.
3. Bagaimana sikap kalian terhadap perbedaan kearifan lokal yang ada?
Bervariasi, bisa menghargai perbedaan yang ada, toleransi terhadap perbedaan, dsb.
4. Bagaimana cara melestarikan kebiasaan masyarakat yang unik agar tetap lestari?
Bervariasi, bisa menggunakan produk lokal, mempromosikan kebiasaan masyarakat, mengambil nilai-nilai positif dari kebiasaan masyarakat, dsb.
5. Apa yang akan kalian terapkan dalam kehidupan sehari-hari setelah mempelajari kearifan lokal ini?
Bervariasi, bisa menerapkan hal-hal positif yang bermanfaat seperti minum jamu, memakai pakaian batik dan lain-lain.

Refleksi Guru

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

F. LAMPIRAN – LAMPIRAN

1. Bahan Ajar
2. Media Pembelajaran
3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
4. Kisi-kisi tes Formatif
5. Tes Formatif
6. Kunci Jawaban
7. Remedial dan Pengayaan
8. Rubrik Penilaian

G. KEGIATAN PENYAJIAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

H. GLOSARIUM

Norma: aturan atau ketentuan yang mengikat warga kelompok dalam masyarakat, dipakai sebagai panduan, tatanan, dan pengendali tingkah laku yang sesuai dan berterima.

Adat Istiadat: tata kelakuan yang kekal dan turun-temurun dari generasi satu ke generasi lain sebagai warisan sehingga kuat integrasinya dengan pola perilaku masyarakat.

Peraturan: tatanan (petunjuk, kaidah, ketentuan) yang dibuat untuk mengatur.

I. DAFTAR PUSTAKA

- Fitri Amalia, dkk. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Fitri Amalia, dkk. 2021. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.

MEDIA PEMBELAJARAN

1. Video Pembelajaran



<https://drive.google.com/file/d/1addqenj0iTMm1RLt0MD5vilM73nvH4a/view?usp=sharing>

LAMPIRAN 6 : LEMBAR ANGKET RESPON SISWA UJI TERBATAS

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : Aita Anastasya Pueri

NO. ABSEN : 1.5410

Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

NO	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1.	Media Video animasi bergerak lebih bermanfaat untuk belajar IPAS				√
2.	Menurut saya, media video animasi bergerak dalam pembelajaran IPAS mejemukan		√		
3.	Belajar IPAS dengan menggunakan video animasi bergerak membuat saya lebih aktif				√
4.	Video animasi membuat saya kurang aktif			√	
5.	Media video animasi mempersulit saya dalam menyelesaikan persoalan dalam pembelajaran IPAS		√		
6.	Video animasi bergerak mendorong saya menemukan ide-ide baru				√
7.	Belajar IPAS menggunakan media video animasi membuat saya merasa tertekan		√		
8.	Saya kurang mengerti materi, saat belajar IPAS dengan menggunakan video animasi bergerak		√		
9.	Belajar IPAS dengan menggunakan media video animasi bergerak membuat saya lebih memahami materi				√
10.	Media video animasi bergerak kurang bermanfaat untuk belajar IPAS			√	

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : Iwan Dika

NO. ABSEN :

Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

NO	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1.	Media Video animasi bergerak lebih bermanfaat untuk belajar IPAS				√
2.	Menurut saya, media video animasi bergerak dalam pembelajaran IPAS mejemukan			√	
3.	Belajar IPAS dengan menggunakan video animasi bergerak membuat saya lebih aktif				√
4.	Video animasi membuat saya kurang aktif		√		
5.	Media video animasi mempersulit saya dalam menyelesaikan persoalan dalam pembelajaran IPAS		√		
6.	Video animasi bergerak mendorong saya menemukan ide-ide baru				√
7.	Belajar IPAS menggunakan media video animasi membuat saya merasa tertekan		√		
8.	Saya kurang mengerti materi, saat belajar IPAS dengan menggunakan video animasi bergerak		√		
9.	Belajar IPAS dengan menggunakan media video animasi bergerak membuat saya lebih memahami materi				√
10.	Media video animasi bergerak kurang bermanfaat untuk belajar IPAS			√	

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : M. NOLAH AZMI

NO. ABSEN :

Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

NO	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1.	Media Video animasi bergerak lebih bermanfaat untuk belajar IPAS				✓
2.	Menurut saya, media video animasi bergerak dalam pembelajaran IPAS mejemukan		✓		
3.	Belajar IPAS dengan menggunakan video animasi bergerak membuat saya lebih aktif				✓
4.	Video animasi membuat saya kurang aktif			✓	
5.	Media video animasi mempersulit saya dalam menyelesaikan persoalan dalam pembelajaran IPAS		✓		
6.	Video animasi bergerak mendorong saya menemukan ide-ide baru				✓
7.	Belajar IPAS menggunakan media video animasi membuat saya merasa tertekan			✓	
8.	Saya kurang mengerti materi, saat belajar IPAS dengan menggunakan video animasi bergerak			✓	
9.	Belajar IPAS dengan menggunakan media video animasi bergerak membuat saya lebih memahami materi				✓
10.	Media video animasi bergerak kurang bermanfaat untuk belajar IPAS			✓	

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : M. Afon Sapulica

NO. ABSEN :

Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

NO	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1.	Media Video animasi bergerak lebih bermanfaat untuk belajar IPAS				√
2.	Menurut saya, media video animasi bergerak dalam pembelajaran IPAS mejemukan			√	
3.	Belajar IPAS dengan menggunakan video animasi bergerak membuat saya lebih aktif				√
4.	Video animasi membuat saya kurang aktif		√		
5.	Media video animasi mempersulit saya dalam menyelesaikan persoalan dalam pembelajaran IPAS		√		
6.	Video animasi bergerak mendorong saya menemukan ide-ide baru				√
7.	Belajar IPAS menggunakan media video animasi membuat saya merasa tertekan			√	
8.	Saya kurang mengerti materi, saat belajar IPAS dengan menggunakan video animasi bergerak		√		
9.	Belajar IPAS dengan menggunakan media video animasi bergerak membuat saya lebih memahami materi				√
10.	Media video animasi bergerak kurang bermanfaat untuk belajar IPAS		√		

LAMPIRAN 7 : SOAL PRETEST DA POSTTEST

TES FORMATIF



Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
Materi : Bab 6 Topik A "Keunikan Kebiasaan Masyarakat Di Sekitarku"
Alokasi Waktu : 10 menit

Nama: AGILA WIDIYA
Nomor: 1

Nilai: 50

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Nilai leluhur yang terdapat dalam sebuah masyarakat disebut.....?
 - a. Hukum
 - b. Budaya modern
 - c. Kearifan lokal
 - d. Karya Seni
2. Suku mbojo, suku badui, suku samawa, suku toraja, suku sasak, suku batak
Dari beberapa suku di atas yang manakah suku yang ada di pulau Lombok
 - a. 1,2, dan 6
 - b. 2,3, dan 4
 - c. 2,4, dan 6
 - d. 1,3, dan 5
3. Bau nyale terdiri dari dua suku kata yaitu bau nyale. Bau berasal dari bahasa sasak yang berarti?
 - a. Membuang
 - b. Menyimpan
 - c. Menangkap
 - d. Memakan
4. Berasal dari suku manakah tradisi bau nyale tersebut....?
 - a. Suku sasak
 - b. Suku samawa
 - c. Suku mbojo
 - d. Suku sumatra
5. Siapa nama raja yang bertahta di kerajaan yang terletak di selatan pulau Lombok?
 - a. Raja tunjung bitu
 - b. Raja tunjung buru
 - c. Raja tonjang bitu
 - d. Raja tonjang beru
6. Tradisi bau nyale mengisahkan pengorbanan dari kisah seorang putri bernama?
 - a. Putri anjani
 - b. Putri mandalika

- c. Putri salju
d. Dewi saranting
7. Di pantai manakah sang putri mengadakan pertemuan dengan 6 pangeran beserta rakyatnya
- a. Pantai ampenan
b. Pantai gading
c. Pantai senggigi
d. Pantai seger
8. Tradisi bau nyale yang digelar setiap tahun yang menceritakan mengenai legenda putri menjadi ..?
- a. Cacing laut
 b. Cacing tanah
c. Cacing pita
d. Cacing sutra
9. Apa penyebab para pangeran tertarik untuk melamar Sang Putri?
- a. Karena sang putri cantik jelita, tidak sombong
b. Karena sang putri mempunyai warna kulit putih
 c. Karena sang putri cantik jelita, cerdas, dan bijaksana
d. Karena sang putri kaya raya
10. Apa yang di lakukan oleh sang putri ketika di lamar oleh para pangeran?
- a. Tidak menolak semua lamaran
b. Bersembunyi
c. Menerima satu lamaran saja
d. Mengadakan sayembara
11. Apa yang menyebabkan semua rakyat berbondong-bondong menuju panati, karena..?
- a. Ingin melihat putri yang terkenal cantik jelita
b. Ingin mengetahui apa yang akan dilakukan sang putri
c. Ingin memenuhi undangan sang putri yang cantik jelita
d. Ingin meminta hadiah terhadap sang raja
12. Kerika sang putri melakukan semedi, ia mendapatkan "wangsit" agar mengundang semua pangeran dalam sebuah pertemuan.
Kata wangsit dalam kutipan di atas memiliki makna ...?
- a. Amanat
b. Pesan gaib
c. Amanat raja
d. Pesan dewa
13. Mengapa para pangeran ingin mengadakan peperangan?
- a. Mengadu peruntungan untuk sang putri
b. Mencari perhatian sang putri
c. Memperebutkan harta
d. Memenuhi perjanjian dari sang putri
14. Hal apa yang menyebabkan sang putri mengundang semua pangeran dan rakyat untuk berkumpul?
- a. Diberikan saran oleh sang raja

- b. Di hasut oleh permaisuri
 - c. Karna wangsit yang ia terima
 - d. Keputusan yang ia buat sendiri
15. Di bawah ini yang menunjukkan tradisi bau nyale ialah

a.



b.



c.



d.



16. Bagaimanakah para pangeran mengetahui keputusan sang putri secara langsung?

- a. Para pangeran datang ke undangan sang putri bersama rakyatnya
 - b. Para pangeran datang sendiri
 - c. Para pangeran mendatangi kerajaan tonjang beru
 - d. Para pangeran tidak hadir di undangan sang putri
17. Tradisi bau nyale menjadi salah satu gambaran kedekatan masyarakat setempat dengan laut sehingga menumbuhkan?
- a. Rasa malu
 - b. Kebersamaan
 - c. Rasa nasionalisme
 - d. Rasa kecewa
18. Kegiatan bau nyale diadakan pada bulan?
- a. Desember dan januari
 - b. Februari dan agustus
 - c. Februari dan maret
 - d. April dan juni
19. Penduduk pulau Lombok percaya bahwa nyale memiliki tuah yang membawa kesejahteraan bagi orang-orang yang menghargainya, mereka juga percaya orang-orang yang meremehkan nyale akan mengalami?
- a. kesuksesan
 - b. Kegagalan
 - c. Keberhasilan
 - d. kesialan
20. Bagaimana masyarakat suku sasak menghormati pengorbanan sang putri?
- a. Dengan cara memperingati acara bau nyale
 - b. Membuat persembahan tarian setiap tahun
 - c. Menyanyikan lagu sasak untuk sang putri
 - d. Memberikan seluruh hartanya kepada laut

SELAMAT MENGERJAKAN !

TES FORMATIF



Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
Materi : Bab 6 Topik A "Keunikan Kebiasaan Masyarakat Di Sekitarku"
Alokasi Waktu : 10 menit

Nama: ADILA WIDIA
Nomor: 1

Nilai:

90

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Nilai leluhur yang terdapat dalam sebuah masyarakat disebut?
 - a. Hukum
 - b. Budaya modern
 - c. Kearifan lokal
 - d. Karya Seni
2. Suku mbojo, suku badui, suku samawa, suku toraja, suku sasak, suku batak
Dari beberapa suku di atas yang manakah suku yang ada di pulau Lombok
 - a. 1, 2, dan 6
 - b. 2, 3, dan 4
 - c. 2, 4, dan 6
 - d. 1, 3, dan 5
3. Bau nyale terdiri dari dua suku kata yaitu bau nyale. Bau berasal dari bahasa sasak yang berarti?
 - a. Membuang
 - b. Menyimpan
 - c. Menangkap
 - d. Memakan
4. Berasal dari suku manakah tradisi bau nyale tersebut....?
 - a. Suku sasak
 - b. Suku samawa
 - c. Suku mbojo
 - d. Suku sumatra
5. Siapa nama raja yang bertahta di kerajaan yang terletak di selatan pulau Lombok?
 - a. Raja tunjung bitu
 - b. Raja tunjung buru
 - c. Raja tonjang bitu
 - d. Raja tonjang beru
6. Tradisi bau nyale mengisahkan pengorbanan dari kisah seorang putri bernama?
 - a. Putri anjani
 - b. Putri mandalika

- c. Putri salju
d. Dewi saranting
7. Di pantai manakah sang putri mengadakan pertemuan dengan 6 pangeran beserta rakyatnya?
- a. Pantai ampenan
b. Pantai gading
c. Pantai senggigi
 d. Pantai seger
8. Tradisi bau nyale yang digelar setiap tahun yang menceritakan mengenai legenda putri menjadi ..?
- a. Cacing laut
b. Cacing tanah
c. Cacing pita
d. Cacing sutra
9. Apa penyebab para pangeran tertarik untuk melamar Sang Putri?
- a. Karena sang putri cantik jelita, tidak sombong
b. Karena sang putri mempunyai warna kulit putih
 c. Karena sang putri cantik jelita, cerdas, dan bijaksana
d. Karena sang putri kaya raya
10. Apa yang di lakukan oleh sang putri ketika di lamar oleh para pangeran?
- a. Tidak menolak semua lamaran
b. Bersembunyi
 c. Menerima satu lamaran saja
d. Mengadakan sayembara
11. Apa yang menyebabkan semua rakyat berbondong-bondong menuju panati, karena..?
- a. Ingin melihat putri yang terkenal cantik jelita
 b. Ingin mengetahui apa yang akan dilakukan sang putri
c. Ingin memenuhi undangan sang putri yang cantik jelita
d. Ingin meminta hadiah terhadap sang raja
12. Kerika sang putri melakukan semedi, ia mendapatkan "wangsit" agar mengundang semua pangeran dalam sebuah pertemuan.
Kata wangsit dalam kutipan di atas memiliki makna...?
- a. Amanat
 b. Pesan gaib
c. Amanat raja
d. Pesan dewa
13. Mengapa para pangeran ingin mengadakan peperangan?
- a. Mengadu peruntungan untuk sang putri
b. Mencari perhatian sang putri
c. Memperebutkan harta
d. Memenuhi perjanjian dari sang putri
14. Hal apa yang menyebabkan sang putri mengundang semua pangeran dan rakyat untuk berkumpul?
- a. Diberikan saran oleh sang raja

- b. Di hasut oleh permaisuri
- c. Karna wangsit yang ia terima
- d. Keputusan yang ia buat sendiri

15. Di bawah ini yang menunjukan tradisi bau nyale ialah

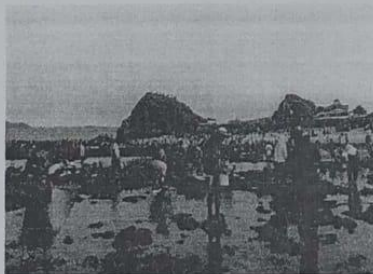
a.



b.



c.



d.



16. Bagaimanakah para pangeran mengetahui keputusan sang putri secara langsung?

- a. Para pangeran datang ke undangan sang putri bersama rakyatnya
b. Para pangeran datang sendiri
c. Para pangeran mendatangi kerajaan tonjang beru
d. Para pangeran tidak hadir di undangan sang putri
17. Tradisi bau nyale menjadi salah satu gambaran kedekatan masyarakat setempat dengan laut sehingga menumbuhkan?
a. Rasa malu
 b. Kebersamaan
c. Rasa nasionalisme
d. Rasa kecewa
18. Kegiatan bau nyale diadakan pada bulan?
a. Desember dan januari
b. Februari dan agustus
 c. Februari dan maret
d. April dan juni
19. Penduduk pulau Lombok percaya bahwa nyale memiliki tuah yang membawa kesejahteraan bagi orang-orang yang menghargainya, mereka juga percaya orang-orang yang meremehkan nyale akan mengalami?
a. kesuksesan
b. Kegagalan
c. Keberhasilan
 d. kesialan
20. Bagaimana masyarakat suku sasak menghormati pengorbanan sang putri?
 a. Dengan cara memperingati acara bau nyale
b. Membuat persembahan tarian setiap tahun
c. Menyanyikan lagu sasak untuk sang putri
d. Memberikan seluruh hartanya kepada laut

SELAMAT MENGERJAKAN !

TES FORMATIF



Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
Materi : Bab 6 Topik A "Keunikan Kebiasaan Masyarakat Di Sekitarku"
Alokasi Waktu : 10 menit

Nama: Ghobin Bilwa Shafiq
Nomor: 4

Nilai: 30

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Nilai leluhur yang terdapat dalam sebuah masyarakat disebut.....?
 - a. Hukum
 - b. Budaya modern
 - c. Kearifan lokal
 - d. Karya Seni
2. Suku mbojo, suku badui, suku samawa, suku toraja, suku sasak, suku batak
Dari beberapa suku di atas yang manakah suku yang ada di pulau Lombok
 - a. 1,2, dan 6
 - b. 2,3, dan 4
 - c. 2,4, dan 6
 - d. 1,3, dan 5
3. Bau nyale terdiri dari dua suku kata yaitu bau nyale. Bau berasal dari bahasa sasak yang berarti?
 - a. Membuang
 - b. Menyimpan
 - c. Menangkap
 - d. Memakan
4. Berasal dari suku manakah tradisi bau nyale tersebut...?
 - a. Suku sasak
 - b. Suku samawa
 - c. Suku mbojo
 - d. Suku sumatra
5. Siapa nama raja yang bertahta di kerajaan yang terletak di selatan pulau Lombok?
 - a. Raja tunjung bitu
 - b. Raja tunjung buru
 - c. Raja tonjang bitu
 - d. Raja tonjang beru
6. Tradisi bau nyale mengisahkan pengorbanan dari kisah seorang putri bernama?
 - a. Putri anjani
 - b. Putri mandalika

- c. Putri salju
d. Dewi saranting
7. Di pantai manakah sang putri mengadakan pertemuan dengan 6 pangeran beserta rakyatnya
- Pantai ampenan
 - Pantai gading
 - Pantai senggigi
 - Pantai seger
8. Tradisi bau nyale yang digelar setiap tahun yang menceritakan mengenai legenda putri menjadi ..?
- Cacing laut
 - Cacing tanah
 - Cacing pita
 - Cacing sutra
9. Apa penyebab para pangeran tertarik untuk melamar Sang Putri?
- Karena sang putri cantik jelita, tidak sombong
 - Karena sang putri mempunyai warna kulit putih
 - Karena sang putri cantik jelita, cerdas, dan bijaksana
 - Karena sang putri kaya raya
10. Apa yang di lakukan oleh sang putri ketika di lamar oleh para pangeran?
- Tidak menolak semua lamaran
 - Bersembunyi
 - Menerima satu lamaran saja
 - Mengadakan sayembara
11. Apa yang menyebabkan semua rakyat berbondong-bondong menuju panati, karena ..?
- Ingin melihat putri yang terkenal cantik jelita
 - Ingin mengetahui apa yang akan dilakukan sang putri
 - Ingin memenuhi undangan sang putri yang cantik jelita
 - Ingin meminta hadiah terhadap sang raja
12. Kerika sang putri melakukan semedi, ia mendapatkan "wangsit" agar mengundang semua pangeran dalam sebuah pertemuan.
Kata wangsit dalam kutipan di atas memiliki makna...?
- Amanat
 - Pesan gaib
 - Amanat raja
 - Pesan dewa
13. Mengapa para pangeran ingin mengadakan peperangan?
- Mengadu peruntungan untuk sang putri
 - Mencari perhatian sang putri
 - Memperebutkan harta
 - Memenuhi perjanjian dari sang putri
14. Hal apa yang menyebabkan sang putri mengundang semua pangeran dan rakyat untuk berkumpul?
- Diberikan saran oleh sang raja

- b. Di hasut oleh permaisuri
- c. Karna wangsit yang ia terima
- d. Keputusan yang ia buat sendiri

15. Di bawah ini yang menunjukkan tradisi bau nyale ialah ?

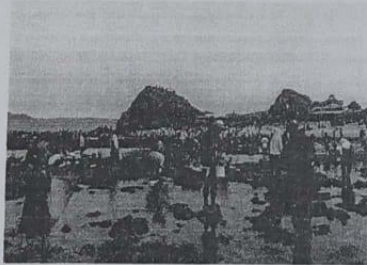
a.



b.



c.



d.



16. Bagaimanakah para pangeran mengetahui keputusan sang putri secara langsung?

- a. Para pangeran datang ke undangan sang putri bersama rakyatnya
 - b. Para pangeran datang sendiri
 - c. Para pangeran mendatangi kerajaan tonjang beru
 - d. Para pangeran tidak hadir di undangan sang putri
17. Tradisi bau nyale menjadi salah satu gambaran kedekatan masyarakat setempat dengan laut sehingga menumbuhkan?
- a. Rasa malu
 - b. Kebersamaan
 - c. Rasa nasionalisme
 - d. Rasa kecewa
18. Kegiatan bau nyale diadakan pada bulan?
- a. Desember dan januari
 - b. Februari dan agustus
 - c. Februari dan maret
 - d. April dan juni
19. Penduduk pulau Lombok percaya bahwa nyale memiliki tuah yang membawa kesejahteraan bagi orang-orang yang menghargainya, mereka juga percaya orang-orang yang meremehkan nyale akan mengalami?
- a. kesuksesan
 - b. Kegagalan
 - c. Keberhasilan
 - d. kesialan
20. Bagaimana masyarakat suku sasak menghormati pengorbanan sang putri?
- a. Dengan cara memperingati acara bau nyale
 - b. Membuat persembahan tarian setiap tahun
 - c. Menyanyikan lagu sasak untuk sang putri
 - d. Memberikan seluruh hartanya kepada laut

SELAMAT MENGERJAKAN !

- c. Putri salju
d. Dewi saranting
7. Di pantai manakah sang putri mengadakan pertemuan dengan 6 pangeran beserta rakyatnya?
- a. Pantai ampenan
b. Pantai gading
c. Pantai senggigi
 d. Pantai seger
8. Tradisi bau nyale yang digelar setiap tahun yang menceritakan mengenai legenda putri menjadi ..?
- a. Cacing laut
b. Cacing tanah
c. Cacing pita
d. Cacing sutra
9. Apa penyebab para pangeran tertarik untuk melamar Sang Putri?
- a. Karena sang putri cantik jelita, tidak sombong
b. Karena sang putri mempunyai warna kulit putih
 c. Karena sang putri cantik jelita, cerdas, dan bijaksana
d. Karena sang putri kaya raya
10. Apa yang di lakukan oleh sang putri ketika di lamar oleh para pangeran?
- a. Tidak menolak semua lamaran
b. Bersembunyi
 c. Menerima satu lamaran saja
d. Mengadakan sayembara
11. Apa yang menyebabkan semua rakyat berbondong-bondong menuju panati, karena..?
- a. Ingin melihat putri yang terkenal cantik jelita
 b. Ingin mengetahui apa yang akan dilakukan sang putri
c. Ingin memenuhi undangan sang putri yang cantik jelita
d. Ingin meminta hadiah terhadap sang raja
12. Kerika sang putri melakukan semedi, ia mendapatkan "wangsit" agar mengundang semua pangeran dalam sebuah pertemuan.
Kata wangsit dalam kutipan di atas memiliki makna...?
- a. Amanat
 b. Pesan gaib
c. Amanat raja
d. Pesan dewa
13. Mengapa para pangeran ingin mengadakan peperangan?
- a. Mengadu peruntungan untuk sang putri
b. Mencari perhatian sang putri
c. Memperebutkan harta
d. Memenuhi perjanjian dari sang putri
14. Hal apa yang menyebabkan sang putri mengundang semua pangeran dan rakyat untuk berkumpul?
- a. Diberikan saran oleh sang raja

- b. Di hasut oleh permaisuri
- c. Karna wangsit yang ia terima
- d. Keputusan yang ia buat sendiri

15. Di bawah ini yang menunjukkan tradisi bau nyale ialah

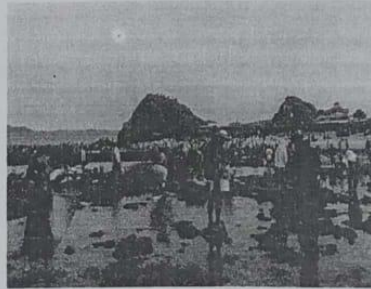
a.



b.



c.



d.



16. Bagaimanakah para pangeran mengetahui keputusan sang putri secara langsung?

- a. Para pangeran datang ke undangan sang putri bersama rakyatnya
 - b. Para pangeran datang sendiri
 - c. Para pangeran mendatangi kerajaan tonjang beru
 - d. Para pangeran tidak hadir di undangan sang putri
17. Tradisi bau nyale menjadi salah satu gambaran kedekatan masyarakat setempat dengan laut sehingga menumbuhkan?
- a. Rasa malu
 - b. Kebersamaan
 - c. Rasa nasionalisme
 - d. Rasa kecewa
18. Kegiatan bau nyale diadakan pada bulan?
- a. Desember dan Januari
 - b. Februari dan Agustus
 - c. Februari dan Maret
 - d. April dan Juni
19. Penduduk pulau Lombok percaya bahwa nyale memiliki tuah yang membawa kesejahteraan bagi orang-orang yang menghargainya, mereka juga percaya orang-orang yang meremehkan nyale akan mengalami?
- a. Kesuksesan
 - b. Kegagalan
 - c. Keberhasilan
 - d. Kesialan
20. Bagaimana masyarakat suku Sasak menghormati pengorbanan sang putri?
- a. Dengan cara memperingati acara bau nyale
 - b. Membuat persembahan tarian setiap tahun
 - c. Menyanyikan lagu Sasak untuk sang putri
 - d. Memberikan seluruh hartanya kepada laut

SELAMAT Mengerjakan !

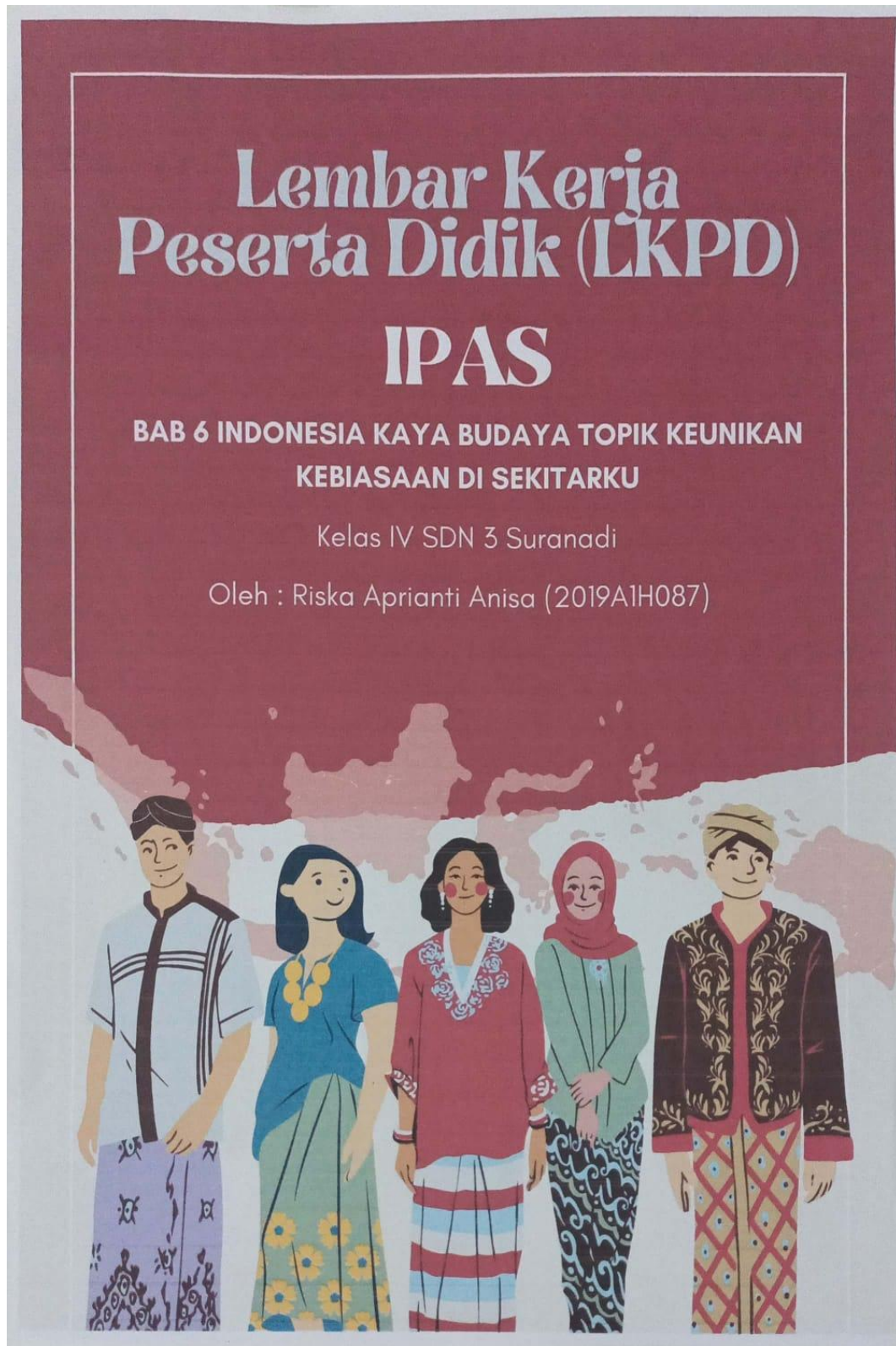
KUNCI JAWABAN SOAL

KUNCI JAWABAN

NO.	Jawaban	Skor
1	c.kearifan lokal	1
2	d.1,3,dan 5	1
3	c.Menangkap	1
4	a.Suku sasak	1
5	d.Raja tonjang beru	1
6	b.Putri mandalika	1
7	d.Pantai seger	1
8	a.Cacing laut	1
9	c.Karena sang putri cantik jelita, cerdas, dan bijaksana	1
10	a.Tidak menolak semua lamaran	1
11	c.Ingin memenuhi undangan sang putri yang cantik jelita	1
12	b.Pesan gaib	1
13	a.Mengadu peruntungan untuk sang putri	1
14	c.Karna wangsit yang ia terima	1
15	c.gambar bau nyale	1
16	a.Para pangran datang ke undangan sang putri bersama rakyatnya	1
17	b.Kebersamaan	1
18	c.februari dan maret	1
19	d.kesialan	1
20	a.Dengan cara memperingati acara bau nyale	1
	Jumlah skor	100

Jumlah Nilai =

LAMPIRAN 8 : LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)





Kelompok:

Anggota:

1.
2.
3.
4.

PANDUAN PENGGUNAAN

1. Berdoalah sebelum dan sesudah menggunakan LKPD ini
2. Bacalah petunjuk terlebih dahulu
3. Kerjakan soal dengan sungguh-sungguh
4. Tanyakan hal yang sulit kepada guru kalian



Lembar Kerja Peserta Didik

IPAS

A. Tujuan Pembelajaran :

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan kearifan lokal di pulau Lombok dengan benar
2. Peserta didik dapat mengetahui cara melestarikan tradisi bau nyale dengan baik
3. Peserta didik dapat mengetahui manfaat tradisi bau nyale di pulau Lombok.

B. Petunjuk

1. bacalah teks dengan judul "asal usul upacara bau nyale (putri mandalika)
2. isilah Teka-teki Silang
3. ceritakan kembali cerita bau nyale dengan menggunakan bahasa mu sendiri di depan kelas

ASAL USUL UPACARA BAU NYALE (PUTRI MANDALIKA)

Pesta Bau Nyale adalah sebuah peristiwa dan tradisi yang sangat melegenda dan mempunyai nilai sakral tinggi bagi suku Sasak, suku asli pulau Lombok. Keberadaan pesta Bau Nyale ini berkaitan erat dengan sebuah cerita rakyat yang berkembang di daerah Lombok Tengah bagian Selatan, tepatnya pada masyarakat Pujut, sebuah kecamatan yang termasuk dalam wilayah Kabupaten Lombok Tengah.

Raja Tonjang Beru memiliki seorang Putri yang cantik jelita, cerdas dan bijaksana, namanya Putri Mandalika. Di samping cantik dan cerdas, Putri Mandalika juga terkenal ramah dan sopan. Tutar bahasanya sangat lembut. Seluruh rakyat negeri sangat sayang terhadap sang Putri. Kecantikan dan keelokan perangai Putri Mandalika sudah tersohor ke berbagai negeri, bahkan sampai ke negeri seberang. Para pangeran dari berbagai kerajaan juga telah mendengar berita tersebut. Setiap pangeran yang melihat kecantikan dan keanggunan sang Putri menjadi mabuk kepayang. Seakan telah terjadwalkan, para pangeran tersebut datang secara bergantian untuk melamar sang Putri.

Suatu keanehan pada diri Putri Mandalika. Setiap pangeran yang datang melamarnya, tak satu pun yang ia tolak. Namun, para pangeran tersebut tidak menerima jika sang Putri diperistri oleh banyak pangeran. Maka mereka pun bersepakat untuk mengadu keberuntungan melalui peperangan. Siapa yang menang dalam peperangan itu, maka dialah yang berhak memperistri sang Putri. Suatu hari, berita tentang akan terjadinya peperangan antara beberapa kerajaan sampai pula ke telinga Raja Tonjang Beru. Sang Raja segera memanggil putrinya untuk membicarakan masalah tersebut.

Setelah berpikir sehari-semalam, sang Putri pun menemukan jalan keluarnya. Pada awalnya, sang Putri berniat memilih salah satu dari puluhan pangeran yang melamarnya sebagai suaminya. Namun, niatnya itu ia batalkan setelah memikirkan resikonya. Jika ia memilih satu di antara beberapa pangeran sebagai suaminya, tentu pangeran yang lainnya merasa iri. Hal ini tentu akan menimbulkan pertumpahan darah. Oleh karena itu, tidak ada pilihan lain bagi sang Putri. Ia pun memutuskan untuk mengorbankan jiwa dan raganya. Tekadnya tersebut sudah tidak bisa ditawar lagi. Ia sudah siap merelakan jiwanya demi menghindari terjadinya peperangan yang akan memakan korban yang lebih banyak. Namun, sebelum melaksanakan niatnya, sang Putri harus melakukan semedi terlebih dahulu. Dalam semedinya, ia mendapat wangsit agar mengundang semua pangeran dalam pertemuan pada tanggal 20, bulan 10 (penanggalan Sasak), bertempat di Pantai Seger Kuta, Lombok Tengah. Semua pangeran yang diundang harus disertai oleh seluruh rakyatnya masing-masing. Mereka harus datang ke tempat itu sebelum matahari

memancarkan sinarnya di ufuk Timur.

Hari yang telah ditentukan tiba. Tak berapa lama, sang Putri yang sudah tersohor kecantikannya itu pun tiba di tempat dengan diusung menggunakan usungan yang berlapis emas. Seluruh undangan serentak memberi hormat kepada sang Putri yang didampingi oleh Ayahanda dan Ibundanya serta sejumlah pengawal kerajaan. Suasana yang tadinya hiruk-pikuk berubah menjadi tenang. Seluruh pasang mata yang hadir tercengang kecantikan wajah sang Putri. Tubuhnya yang dibungkus oleh gaun sutra yang sangat halus itu, menambah keanggunan dan keelokan sang Putri

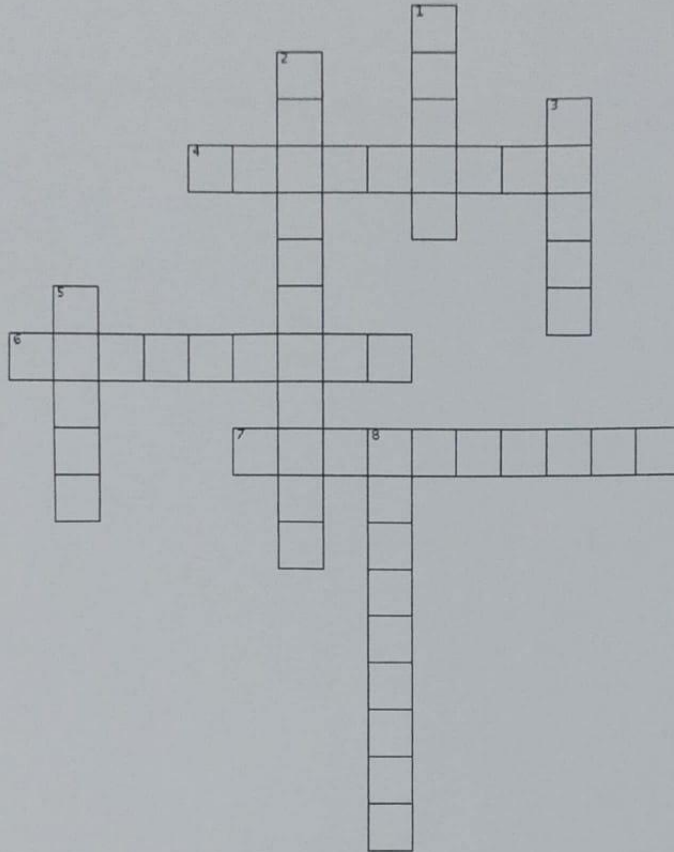
Tidak berapa lama, sang Putri melangkah beberapa kali, lalu berhenti di ongkongan batu, membelakangi laut lepas. Di tempat ia berdiri, Putri Mandalika kemudian menebarkan pandangannya ke seluruh undangan yang jumlahnya ribuan itu. Rasa penasaran para hadirin semakin memuncak. Mereka semakin tidak sabaran ingin mendengarkan kata demi kata keluar dari mulut sang Putri yang menyebutkan salah satu nama dari puluhan pangeran yang ada di tempat itu sebagai pilihan hatinya. Setelah pandangannya merata ke arah para undangan yang hadir, sang Putri pun berbicara untuk mengumumkan keputusannya dengan suara lantang dengan berseru,

Mendengar keputusan sang Putri tersebut, para hadirin tersentak kaget, termasuk Ayahanda dan Ibundanya, karena sang Putri tidak pernah memberitahukan keputusannya itu kepada kedua orang tuanya. Belum sempat Ayahanda dan Ibundanya berkata-kata, tiba-tiba sang Putri menceburkan diri ke dalam laut dan langsung ditelan gelombang. Bersamaan dengan itu pula, angin bertiup kencang, kilat dan petir pun menggelegar. Suasana di pantai itu menjadi kacau-balau. Suara teriakan terdengar di mana-mana. Seseekali terdengar suara pekikan minta tolong. Namun, suasana itu berlangsung tidak lama. Sesaat kemudian, suasana kembali tenang. Para undangan segera mencari sang Putri di tempat di mana ia menceburkan diri. Tidak ada tanda-tanda keberadaan sang Putri di tempat itu. Ia menghilang tanpa meninggalkan jejak sedikit pun. Tak lama kemudian, tiba-tiba bermunculan binatang kecil yang jumlahnya sangat banyak dari dasar laut. Binatang yang berbentuk cacing laut itu memiliki warna yang sangat indah, perpaduan warna putih, hitam, hijau, kuning dan coklat. Binatang itu disebut dengan NyalA.

Seluruh masyarakat yang menyaksikan peristiwa itu meyakini bahwa Nyale tersebut adalah jelmaan Putri Mandalika. Sesuai pesan sang Putri, mereka pun beramai-ramai dan berlomba-lomba mengambil binatang itu sebanyak-banyaknya untuk dinikmati sebagai tanda cinta kasih kepada sang Putri.

Teka-Teki Silang Kearifan lokal Bau Nyale

Nama Kelompok :



Menurun

1. tradisi yang digelar yang menceritakan mengenai legenda putri mandalika menjadi
2. nama raja yang bertahta di kerajaan yang terletak di selatan pulau lombok
3. bau nyale berasal dari suku
5. pantai manakah sang putri mengadakan pertemuan dengan 6 pangeran
8. bau berasal sasak yang berarti

Mendatar

4. tradisi bau nyale mengisahkan pengorbanan dari kisah seorang putri bernama
6. mantra yang dikirimkan oleh pangeran datu teruna dan pangeran meliawang kepada sang putri ketika sang putri menolak lamarannya
7. wanita yang bernama dewi saranting



LAMPIRAN 9 : LEMBAR HASIL OBSERVASI

NO	Aspek yang Diamati	Skor
Kegiatan Awal		
1	Guru mengucapkan salam	3
2	Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin do,a	4
3	Guru memberikan motivasi	4
4	Guru menyampaikan gambaran pembelajaran	4
Kegiatan Inti		
5	Guru menjelaskan materi yang diajarkan	4
6	Guru membimbing siswa dalam kegiatan belajar	3
7	Guru memperlihatkan media video animasi bergerak berbasis kearifan lokal pada siswa	4
8	Guru menggunakan media video animasi bergerak dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.	4
9	Guru menjelaskan hal-hal yang belum dipahami oleh siswa	3
Kegiatan Penutup		
10	Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran	3
11	Guru meminta siswa berdo'a sebelum menutup pembelajaran	3
12	Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam	3
Jumlah		42

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\% \quad xi = \frac{42}{48} \times 100\% = 87\%$$

LAMPIRAN 10 : DOKUMNETASI PENELITIAN

PROSES PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DI SDN 3 SURANDI KEAS



PEMBERIAN ANGKET RESPON SISWA



PEMBERIAN INSTRUMEN SOAL

