



Lampiran 1. Lembar Wawancara Awal

INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Wawancara Awal

Tanggal/Bulan/Tahun: 15 September 2025

Subjek: Kelas 2

Lokasi Penelitian: UPTD SDN Dharma Tanjung 1

No.	Aspek Penelitian	Hasil Wawancara
1.	Apakah kegiatan pembelajaran dikelas sudah menerapkan kurikulum merdeka?	Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas 2 sudah menggunakan kurikulum merdeka. Dalam pembelajaran saya sudah Menyusun modul ajar.
2.	Bagaimana proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas?	Proses pembelajarannya sering dilakukan kegiatan membaca mandiri dan menulis. Dan sesuai dengan rancangan kegiatan.
3.	Bagaimana cara ibu dalam menyampaikan materi kepada siswa?	Penyampaian materi menggunakan Bahasa yang sederhana dan menggunakan buku paket dan gambar untuk mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.
4.	Apakah dalam kegiatan pembelajaran ibu menggunakan teknologi/aplikasi?	Ya, biasanya menggunakan video dari youtube.
5.	Hambatan apa saja yang dialami ibu dalam kegiatan pembelajaran?	Hambatannya adanya perbedaan kemampuan siswa yang cukup beragam dan konsentrasi siswa mudah teralihkan.
6.	Sumber belajar dan bahan ajar apa saja yang tersedia saat pembelajaran?	Bahan ajar yang digunakan berupa buku paket kurikulum merdeka dan biasanya menggunakan beberapa buku cerita dan mencari di internet
7.	Media pembelajaran apa yang biasa digunakan saat pembelajaran Bahasa Indonesia?	Menggunakan media kongkret seperti buku cerita, bigbook, ensiklopedia, papan tulis, dan sesekali menggunakan televisi, LCD, dan smartboard untuk menampilkan gambar dan video dari youtube.
8.	Bagaimana respon siswa ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran?	Siswa lebih bersemangat dan antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dan penguasaan materi juga mudah di terima ketika menggunakan media pembelajaran.
9.	Apa ibu pernah menggunakan flipbook sebagai media pembelajaran dalam Bahasa Indonesia?	Belum pernah, media pembelajaran yang digunakan masih berupa media kongkret dan video youtube saja.
10.	Bagaimana kondisi siswa pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia.	Siswa cukup kondusif dan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.

Lampiran 2. Lembar Observasi Awal

INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Observasi Awal

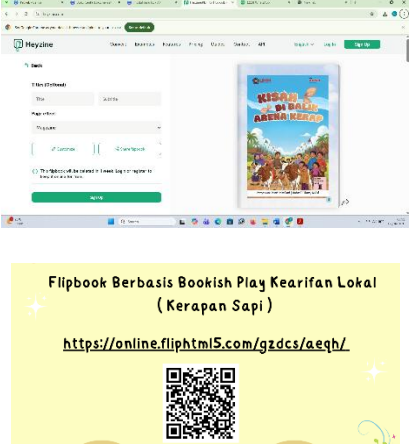
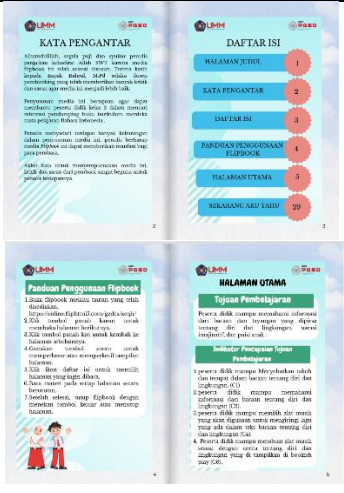
Tanggal/Bulan/Tahun: 15 September 2025

Subjek: Siswa Kelas 2

Lokasi Penelitian: UPTD SDN Dharma Tanjung 1

No.	Aspek Penelitian	Hasil Observasi
1.	Kegiatan Pembelajaran	Ruang kelas nyaman digunakan kegiatan pembelajaran dan sarana prasarana memadai di sekolah.
2.	Pembelajaran	1. UPTD SDN Dharma Tanjung 1 menggunakan kurikulum merdeka 2. Dalam kegiatan pembelajaran siswa terlibat aktif mengikuti pembelajaran 3. Model pembelajaran yang sering digunakan model <i>problem based learning</i> (PBL) 4. Metode pembelajaran yang sering digunakan metode ceramah
3.	Penggunaan Media pembelajaran	1. Media pembelajaran yang sering digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu gambar, bigbook, ensiklopedia, papan tulis, dan LCD. 2. Media pembelajaran yang guru gunakan kurang membantu siswa dalam memahami dan mencakup beberapa materi 3. Media pembelajaran yang digunakan terasa membosankan seringkali menyebabkan pembelajaran menjadi satu arah, cenderung pasif, dan kurang antusias
4.	Teknologi	1. Ketersediaan alat teknologi di sekolah sangat mendukung mulai dari laptop, Tv, LCD, dan <i>smartboard</i> . 2. Terdapat WI-FI untuk membantu mengakses beberapa perangkat

Lampiran 3. Desain Media *Flipbook* berbasis *Bookish Play* Kearifan Lokal
Media *Flipbook* berbasis *Bookish Play* Kearifan Lokal

No	Tampilan	Produk
1.	 <p>Flipbook Berbasis Bookish Play Kearifan Lokal (Kerapan Sapi)</p> <p>https://online.fliphtml5.com/gzdcsc/aeqh/</p>	<p>Untuk dapat mengakses atau menggunakan media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kerifan lokal ini harus menggunakan <i>website</i> yang sudah disediakan oleh peneliti. Dalam <i>website</i> ini ada beberapa fitur yang bisa diakses yaitu media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kerifan lokal, bahan ajar, bacaan cerita, permainan Puzzle, membuat karya, dan biodata peneliti. <i>Website</i> media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kerifan lokal ini di buat melalui <i>Google sites</i>.</p>
		<p>Pada sampul depan media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kerifan lokal memuat judul materi, logo universitas di sebelah kiri, logo program studi di sebelah kanan, nama penulis, identitas kelas dan gambar. Terdapat judul nama cerita “Kisah Dibalik Arena Kerap” serta gambar yang mendukung agar menarik perhatian siswa.</p>
		<p>Bagian pertama <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kerifan lokal terdapat, kata pengantar, daftar isi, panduan penggunaan <i>Flipbook</i>, halaman utama, petunjuk sebelum belajar, dan doa sebelum belajar.</p>
		<p>Materi kedua media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kerifan lokal yaitu tokoh, tempat, cara memahami informasi dari bacaan, cara memilih alat musik untuk mengiringi lagu, cara membuat alat musik untuk mengiringi lagu, hobi yang menjadi prestasi, contoh hobi</p>

No	Tampilan	Produk
		<p>yang menjadi prestasi, kearifan lokal, dan cerita kerapan sapi. Dengan menggunakan ukuran 20pt dan font <i>Happy Font TH</i>.</p>
		<p>Materi ketiga media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kerifan lokal yaitu ceita kearifan lokal karapan sapi dan Penerapan <i>Bookish Play</i> di dalam media <i>Flipbook</i>.</p>
		<p>Bagian keempat yaitu berisikan sekarang aku tahu!. Dimana halaman tersebut memuat rangkuman pemahaman dari materi media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kerifan lokal dan biodata penulis.</p>

Lampiran 4. Angket Validasi Ahli Materi 1

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR HASIL VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA
 FLIPBOOK BERBASIS BOOKISH PLAY KEARIFAN LOKAL PADA
 BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 2 UPTD SDN DHARMA TANJUNG 1

Nama Validator : Innany Mukhlishina, M.Pd

Jabatan : Dosen

Instansi : PGSD

No.	Indikator	skor			
		4	3	2	1
Modul Ajar					
1	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	√			
2	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	√			
3	Kesesuaian dengan indikator pencapaian tujuan pembelajaran		√		
Materi					
1	Materi pembelajaran mengacu pada hobi yang menjadi prestasi berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal (karapan sapi)			√	
2	Kesesuaian lembar kegiatan peserta didik (LKPD), soal, dan evaluasi dengan indikator pembelajaran			√	
3	Materi tersusun secara sistematis			√	
Tampilan dan Keterbacaan					
1	Kemudahan Bahasa yang digunakan untuk dipahami		√		
2	Kesesuaian ukuran huruf untuk memudahkan siswa dalam membaca		√		
Kaidah Bahasa					
1	Bahasa yang digunakan tepat, jelas, dan sesuai dengan kaidah kebahasaan		√		
2	Penggunaan kalimat yang efektif dan mudah dipahami		√		
Total					

Komentar Ahli Materi :

- 1. Perbaiki Indikator
- 2. Tambahkan apersepsi pada kegiatan awal.
- 3. Permisial & pengayaan sesuaikan indikator + buat krs-krs
- 4. Lampiran bahan ajar menyesuaikan indikator
- 5. Lampiran media dilengkapi
- 6. Perbaiki LKPD dipengelas
- 7. LKPD direvisi
- 8. Evaluasi diperbaiki
- 9. Bahan ajar fokus sesuai teks bacaan juga -

	Sangat Layak
✓	Layak dgn revisi
	Cukup Layak
	Tidak Layak

$$\frac{29}{40} \times 100\% = 72,5\%$$

No.	Skor Presentase	Interpretasi
1.	90%-100%	Sangat Layak
2.	70% ≤ x < 89%	Layak
3.	50% ≤ x < 69%	Cukup Layak
4.	< 50%	Tidak Layak

Atas kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian,

Saya ucapkan terimakasih.

Malang, 18 Desember 2025

Validator Materi



Innany Mukhlisina, M.Pd

NIDN. 0715118903

Lampiran 5. Angket Validasi Ahli Materi 2

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR HASIL VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA

FLIPBOOK BERBASIS *BOOKISH PLAY* KEARIFAN LOKAL PADA

BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 2 UPTD SDN DHARMA TANJUNG 1

Nama Validator : Innany Mukhlishina,M.Pd

Jabatan : Dosen

Instansi : PGSD

No.	Indikator	skor			
		4	3	2	1
Ketepatann Materi					
1.	Indikator capaian pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran		√		
2.	Kesesuaian materi dengan indikator capaian tujuan pembelajaran	√			
3.	Kesesuaian bahan ajar dengan materi		√		
4.	Kesesuaian media pembelajaran dengn materi	√			
5.	Kesesuaian LKPD dengan materi	√			
6.	Kesesuaian materi dengan perkembangan siswa kelas 2		√		
Keluasan dan Kejelasan Materi					
1.	Kecakupan materi yang disajikan		√		
2.	Kejelasan materi yang dikembangkan		√		
Aspek Kebahasaan					
1.	Ketepatan penggunaan Bahasa dengan perkembangan siswa kelas 2		√		
2.	Kemudahan Bahasa yang digunakan untuk dipahami		√		
3.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan untuk dipahami		√		
Ketepatan dan Kebermanfaatan Materi					
1.	Ketepatan materi hobi yang menjadi prestasi dengan media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal	√			
2.	siswa terbantu untuk latihan membaca pemahaman		√		

Komentar Ahli Materi :

1. Buat kisi-kisi soal evaluasi, remedial, pengayaan. Sesuaikan dengan indikator
2. Bahan ajar menyesuaikan indikator
3. Indikator direvisi
4. Soal evaluasi dilampirkan.
5. Masih ada bahasa yang tidak baku dan typo

Penilaian Ahli Materi :

	Sangat layak tanpa revisi
✓	Layak dengan revisi
	Cukup Layak dan revisi besar
	Kurang Layak

$$\frac{43}{52} \times 100\% = 82\%$$

No.	Skor Presentase	Interpretasi
1.	90%-100%	Sangat layak tanpa revisi
2.	70% ≤ x < 89%	Layak dengan revisi
3.	50% ≤ x < 69%	Cukup Layak dan revisi besar
4.	< 50%	Kurang Layak

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian,

Saya ucapkan terimakasih.

Malang, 27 Januari 2025

Validator Materi



Innany Mukhlishina, M.Pd

NIDN. 0715118903

Lampiran 6. Angket Validasi Ahli Media 1

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR HASIL VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA

FLIPBOOK BERBASIS *BOOKISH PLAY* KEARIFAN LOKAL PADA

BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 2 UPTD SDN DHARMA TANJUNG 1

Nama Validator : Dian Fitri Nur Aini, M.Pd

Jabatan : Dosen

Instansi : PGSD

No.	Indikator	skor			
		4	3	2	1
Konten Materi					
1.	Kesesuaian media yang dibuat dengan tujuan pembelajaran		√		
2.	Kesesuaian media yang dibuat dengan indikator pencapaian tujuan pembelajaran		√		
3.	Kejelasan materi yang ada dalam media	√			
4.	Cerita yang ada dalam media menggunakan Bahasa yang mudah dipahami	√			
Desain Pembelajaran					
1.	Penyajian materi dalam <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa kelas 2		√		
2.	Penyampaian materi melalui <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa		√		
3.	Penggunaan media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> membantu siswa memahami penerapan materi dalam kehidupan nyata		√		
4.	Penggunaan media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan media pembelajaran lainnya		√		
Konstruk (Tampilan Media Pembelajaran)					
1.	Penggunaan gambar, warna, dan ilustrasi dalam media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> membuat pembelajaran lebih menarik		√		
2.	Adanya keterkaitan antara gambar dan cerita dengan materi		√		
3.	Ilustrasi gambar memperjelas latar dan rangkaian cerita		√		
4.	Media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> dapat digunakan sebagai sumber belajar dimanapun dan kapanpun	√			
Total					

Komentar Ahli Materi :

1. Tambahkan identitas, kelas, dan mapel di cover
2. Maksimal 2 font dalam 1 halaman.
3. Warna pada elemen sapi disamakan.
4. Halaman 10 gambar di sempatkan.
5. Berikan tanda untuk halaman.

Penilaian Ahli Materi :

Rumus presentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

$$\text{Hasil Penilaian: } P = \frac{39}{48} \times 100\% = 81\%$$

No	Tingkat Pencapaian	Kategori Kevalidan	Keterangan
1.	81%-100%	Valid	Tidak revisi
2.	61%-80%	Cukup valid	Dapat digunakan dengan revisi
3.	41%-60%	Kurang valid	Cukup banyak revisi
4.	20%-40%	Tidak valid	Banyak revisi
5.	0%-20%	Sangat tidak valid	Revisi total

Berdasarkan hasil penilaian di atas, maka dengan ini saya nyatakan bahwa media *Flipbook* berbasis *Bookish Play* ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi
3. Disarankan tidak dipergunakan karena perlu banyak revisi
4. Kurang layak dipergunakan dan perlu revisi
5. Tidak layak dipergunakan dan perlu revisi total

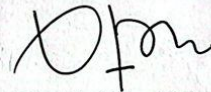
✓

Atas kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian,

Saya ucapkan terimakasih.

Malang, 2 April 2026

Validator Media



Dian Fitri Nur Aini, M.Pd

NIDN. 0722018902

Lampiran 7. Angket Validasi Ahli Media 2

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR HASIL VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA

FLIPBOOK BERBASIS *BOOKISH PLAY* KEARIFAN LOKAL PADA

BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 2 UPTD SDN DHARMA TANJUNG 1

Nama Validator : Dian Fitri Nur Aini, M.Pd

Jabatan : Dosen

Instansi : PGSD

No.	Indikator	skor			
		4	3	2	1
Konten Materi					
1.	Kesesuaian media yang dibuat dengan tujuan pembelajaran		√		
2.	Kesesuaian media yang dibuat dengan indikator pencapaian tujuan pembelajaran		√		
3.	Kejelasan materi yang ada dalam media	√			
4.	Cerita yang ada dalam media menggunakan Bahasa yang mudah dipahami	√			
Desain Pembelajaran					
1.	Penyajian materi dalam <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa kelas 2	√			
2.	Penyampaian materi melalui <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa	√			
3.	Penggunaan media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> membantu siswa memahami penerapan materi dalam kehidupan nyata	√			
4.	Penggunaan media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan media pembelajaran lainnya		√		
Konstruk (Tampilan Media Pembelajaran)					
1.	Penggunaan gambar, warna, dan ilustrasi dalam media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> membuat pembelajaran lebih menarik	√			
2.	Adanya keterkaitan antara gambar dan cerita dengan materi	√			
3.	Ilustrasi gambar memperjelas latar dan rangkaian cerita		√		
4.	Media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> dapat digunakan sebagai sumber belajar dimanapun dan kapanpun	√			
Total					

Komentar Ahli Materi :

Media dapat di wicobakan ke lapang

Penilaian Ahli Materi :

Rumus presentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = presentase
 F = Jumlah skor yang diperoleh
 N = jumlah skor maksimal

$$\text{Hasil Penilaian: } P = \frac{44}{48} \times 100\% = 91\%$$

No	Tingkat Pencapaian	Kategori Kevalidan	Keterangan
1.	81%-100%	Valid	Tidak revisi
2.	61%-80%	Cukup valid	Dapat digunakan dengan revisi
3.	41%-60%	Kurang valid	Cukup banyak revisi
4.	20%-40%	Tidak valid	Banyak revisi
5.	0%-20%	Sangat tidak valid	Revisi total

Berdasarkan hasil penilaian di atas, maka dengan ini saya nyatakan bahwa media *Flipbook* berbasis *Bookish Play* ini:

1. *Dapat digunakan tanpa revisi*
2. *Dapat digunakan dengan revisi*
3. *Disarankan tidak dipergunakan karena perlu banyak revisi*
4. *Kurang layak dipergunakan dan perlu revisi*
5. *Tidak layak dipergunakan dan perlu revisi total*

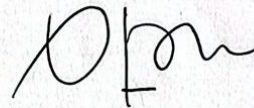
✓

Atas kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian,

Saya ucapkan terimakasih.

Malang, 7 April 2026

Validator Media



Dian Fitri Nur Aini, M.Pd

NIDN. 0722018902

Lampiran 8. Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Lembar angket respon guru pada media *Flipbook* berbasis *Bookish Play* kearifan lokal pada Bahasa Indonesia siswa kelas 2 UPTD SDN Dharma Tanjung 1

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Muawanah, S.Pd
 Instansi : UPTD SDN Dharma Tanjung 1
 Hari/Tanggal : Kamis, 9 April 2026

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, kemudian pilihlah salah satu penilaian yang tepat.

Kriteria Skor			
Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Sangat layak	Layak	Cukup layak	Kurang layak

- Berikan kritik dan saran setelah melakukan penilaian pada media *Flipbook* berbasis *Bookish Play* kearifan lokal

D. TABEL PENILAIAN

No Aspek	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
1. Tampilan Media	Penggunaan gambar dan desain yang menarik pada media	✓			
	Media mudah digunakan	✓			
	Petunjuk penggunaan jelas	✓			
2. Materi	Media mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi		✓		
	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan tujuan pembelajaran	✓			
	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan bahan ajar	✓			
	Kesesuaian materi ya ag disajikan dengan karakteristik siswa kelas 2		✓		
3. Penerapan Dalam Pembelajaran	Penggunaan media membantu guru dalam menyampaikan materi		✓		
	Penggunaan media membantu meningkatkan keaktifan siswa	✓			
	Penggunaan media membuat pembelajaran lebih menyenangkan	✓			
4. Kebahasaan	Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa kelas 2 SD	✓			
	Kejelasan materi yang disajikan dalam media	✓			
	Materi yang disampaikan terstruktur	✓			
Total					

E. PENILAIAN

Rumus presentase:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = presentase
 ΣX = Jumlah skor yang diperoleh
 n = Skor maksimal

Hasil Penilaian: $P = \frac{\Sigma X}{n} \times 100\% =$

No	Tingkat Pencapaian	Kategori Kevalidan	Keterangan
1.	81%-100%	Sangat Menarik	Sanagt menarik untuk digunakan
2.	61%-80%	Menarik	Menarik untuk digunakan
3.	41%-60%	Cukup Menarik	Cukup menarik untuk digunakan dan memerlukan perbaikan
4.	20%-40%	Kurang Menarik	Kurang menarik dan memerlukan perbaikan
5.	0%-20%	Tidak Menarik	Tidak menarik untuk digunakan

Berdasarkan hasil penilaian di atas, maka dengan ini saya nyatakan bahwa media *Flipbook* berbasis *Bookish Play* kearifan lokal ini (beri tanda centang untuk jawaban yang sesuai):

1. Sangat menarik untuk digunakan
2. Menarik untuk digunakan
3. Cukup menarik untuk digunakan dan memerlukan perbaikan
4. Kurang menarik untuk digunakandan memerlukan perbaikan
5. Tidak menarik untuk digunakan

✓

F. KRITIK DAN SARAN

Media ini sudah cukup untuk membuat siswa
 dalam ~~ke~~ saat pembelajaran, media di pakai
 dan pembelajarannya juga menyenangkan
 untuk anak-anak

Sampang, 9 April 2026
 Wali Kelas 2

MUAWANAH, S.Pd

NIP. 198604162021212001

Lampiran 9. Angket Respon Siswa 1



LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. IDENTITAS

Nama : SO F U
 No Absen :



B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Tulislah identitas pada kolom yang tersedia.
2. Bacalah pernyataan terlebih dahulu sebelum memberi centang.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor.
4. Skala penilaian terdiri dari "Ya" dan "Tidak"
5. Maka poin validasi sebagai berikut:

Kriteria Skor	
Ya	Tidak
	

6. Berikan kritik dan saran setelah melakukan penilaian pada media *Flipbook* berbasis *Bookish Play* Kearifan Lokal.


C. TABEL PENILAIAN

No	Pertanyaan	Beri tanda centang (✓) pada salah satu kotak	
			
1.	Saya senang belajar Bahasa Indonesia menggunakan media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal	✓	
2.	Media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal membuat saya lebih mudah memahami materi	✓	
3.	Media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal mudah digunakan	✓	
4.	Gambar dan warna pada media menarik perhatian saya	✓	
4.	Saya lebih cepat memahami materi dengan menggunakan media <i>Flipbook</i> berbasis <i>bookish play</i> kearifsn lokal	✓	
5.	Saya lebih bersemangat belajar saat menggunakan media <i>flipbook</i> berbasis <i>bookish play</i> kearifan lokal	✓	
6.	Penjelasan materi dalam media disajikan dengan jelas dan mudah dipahami	✓	
7.	Materi dalam media sudah sesuai dengan pembelajaran di kelas	✓	

Sumber: Olahan Peneliti

Saran dan komentar

Sampang, 9 April 2026
 Siswa Kelas 2


 (.....)

Lampiran 10. Angket Respon Siswa 2

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. IDENTITAS

Nama : Risky
 No Absen :

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Tulislah identitas pada kolom yang tersedia.
2. Bacalah pernyataan terlebih dahulu sebelum memberi centang.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor.
4. Skala penitaaian terdiri dari "Ya" dan "Tidak"
5. Maka poin validasi sebagai berikut:

Kriteria Skor	
Ya	Tidak
😊	😞

6. Berikan kritik dan saran setelah melakukan penilaian pada media *Flipbook* berbasis *Bookish Play* Kearifan Lokal.


C. TABEL PENILAIAN

No	Pertanyaan	Beri tanda centang (✓) pada salah satu kotak	
		😊	😞
1.	Saya senang belajar Bahasa Indonesia menggunakan media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal	✓	
2.	Media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal membuat saya lebih mudah memahami materi	✓	
3.	Media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal mudah digunakan	✓	
4.	Gambar dan warna pada media menarik perhatian saya	✓	
4.	Saya lebih cepat memahami materi dengan menggunakan media <i>Flipbook</i> berbasis <i>bookish play</i> kearifsn lokal	✓	
5.	Saya lebih bersemangat belajar saat menggunakan media <i>flipbook</i> berbasis <i>bookish play</i> kearifan lokal	✓	
6.	Penjelasan materi dalam media disajikan dengan jelas dan mudah dipahami		✓
7.	Materi dalam media sudah sesuai dengan pembelajaran di kelas	✓	

Sumber: Olahan Peneliti

Saran dan komentar

Sampang, 9 April 2026
 Siswa Kelas 2


 (.....)

Lampiran 11. Lembar wawancara Guru Penelitian

LEMBAR INSTRUMEN WAWANCARA PENELITIAN

Hari / Tanggal : Kamis/ 9 April 2026
 Sekolah : UPTD SDN Dharma Tanjung 1
 Kelas : 2

HASIL WAWANCARA

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana penggunaan media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2	sayet membantu untuk bisa memahami materi Bahasa Indonesia
2.	Apakah media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal mudah digunakan oleh guru dan siswa?	mudah, siswa sangat ingintelu dgn mediana.
3.	Apakah media media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal membantu siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	ya, siswa media ini membantu siswa dalam pemahaman materi Pd Bahasa Indonesia
4.	Bagaimana respon siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal?	Siswa sangat antusias dan bersemangat ketika pemb. menggunakan media ini
5.	Apakah media media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal dapat meningkatkan motivasi semangat belajar siswa?	ya, siswa semangat ketika menggunakan media ini dan pada media buku bahasa.
6.	Apakah media media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal dapat membantu siswa yang kesulitan dalam membaca?	membantu, karena di bantu gambar yg mudah teks kalaupun.
7.	Apakah tampilan dan desain media media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal sesuai dan menarik digunakan di kelas 2?	Sangat menarik, karena siswa aktif di pertengahan saat pembelajaran
8.	Kendala apa saja yang Bapak/Ibu hadapi selama proses penggunaan media media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal	tidak ada karena semua berjalan lancar.

Sumber: Olahan Peneliti

Kesimpulan Hasil Wawancara

Sampang, 9 April 2026
 Narasumber



MUAWANAH, S.Pd
 NIP.198604162021212001

Lampiran 12. Lembar Observasi Penelitian

LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI PENELITIAN

Hari / Tanggal : Kamis, 9 April 2026
Sekolah : UPTD SDN Dharma Tanjung 1
Kelas : 2

HASIL OBSERVASI

No	Indikator	Ya	Tidak
1.	Apakah penerapan media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal menunjukkan semangat dan antusias saat pembelajaran?	✓	
2.	Apakah siswa memperhatikan penjelasan guru dan menunjukkan ketertarikan dalam penggunaan media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal?	✓	
3.	Apakah penggunaan media pembelajaran dapat menarik peserta didik untuk lebih aktif?	✓	
4.	Selama pembelajaran berlangsung, apakah penggunaan media pembelajaran membuat siswa memahami materi?	✓	
5.	Apakah media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal mudah untuk digunakan?	✓	
6.	Apakah media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal dapat meningkatkan kreatifitas siswa?	✓	
7.	Selama pembelajaran, apakah siswa bekerja sama dan berinteraksi antar teman dan guru pada saat penggunaan media?	✓	
8.	Apakah siswa tertarik dengan media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal dan tidak mudah bosan?	✓	

Sampang, 9 April 2026

Observer

MUAWANAH, S.Pd

NIP: 198604162021212001

Lampiran 13. Modul Ajar



**MODUL AJAR
BAHASA INDONESIA**

Disusun Oleh:
Putri Maulani
Fase A Kelas 2

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2026



MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR

1. Nama Penulis : Putri Maulani
Instansi : UPTD SDN Dharma Tanjung !
Tahun : 2025 / 2026
2. Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar
3. Kelas : 2 (Dua)
4. Alokasi Waktu : 4 x 35 Menit (2 pertemuan)

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Fase A
- Elemen: Membaca
- Capaian Pembelajaran:
Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi.
- Tujuan Pembelajaran:
Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak (C2).
- Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran:
 1. peserta didik mampu **Menyebutkan** tokoh dan tempat dalam bacaan tentang diri dan lingkungan. (C1)
 2. peserta didik mampu **memahami** informasi dari bacaan tentang diri dan lingkungan (C2).
 3. peserta didik mampu **memilih** alat musik yang akan digunakan untuk mengiringi lagu yang ada dalam teks bacaan tentang diri dan lingkungan(C4).

4. Peserta didik mampu **membuat** alat musik sesuai dengan cerita tentang bacaan tentang diri dan lingkungan yang di tampilkan di bookish play (C6).

- Konsep Utama: memahami isi bacaan sederhana tentang lingkungan sekitar.

KOMPETENSI AWAL

1. **Sebelum mengikuti pembelajaran**, peserta didik baru mampu mengenali tokoh dan tempat dalam bacaan secara sederhana namun belum tepat dan sering tertukar. **Setelah pembelajaran**, peserta didik mampu menyebutkan tokoh, tempat, dan waktu dalam bacaan dengan lebih tepat, jelas, dan konsisten sesuai isi cerita yang dibaca.
2. **Sebelum mengikuti pembelajaran**, peserta didik hanya dapat memahami sebagian isi bacaan dan belum mampu menjelaskan kembali informasi penting secara utuh. **Setelah pembelajaran**, peserta didik mampu menjelaskan kembali informasi dari bacaan dengan bahasa sendiri, memahami alur, serta menangkap pesan utama secara tepat.
3. **Sebelum mengikuti pembelajaran**, peserta didik cenderung kesulitan menentukan alat musik yang sesuai untuk mengiringi lagu yang terdapat dalam teks bacaan. **Setelah pembelajaran**, peserta didik mampu memilih alat musik yang tepat dan sesuai fungsi untuk mengiringi lagu pada teks bacaan dengan lebih percaya diri dan benar.
4. **Sebelum mengikuti pembelajaran**, peserta didik baru mampu membuat alat musik sederhana namun belum sesuai dengan cerita yang ditampilkan dalam kegiatan bookish play. **Setelah pembelajaran**, peserta didik mampu membuat alat musik yang lebih rapi, fungsional, dan sesuai dengan karakter atau alur cerita yang ditampilkan dalam kegiatan bookish play.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
2. Mandiri
3. Bergotong-royong
4. Kreatif

SARANA DAN PRASARANA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Media : <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal 2. Alat : Laptop, SmartBoard dan alat tulis 3. Lingkungan Belajar : Ruang Kelas 4. Bahan ajar : handout materi bab 8 dan video pembelajaran
TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik regular (24 peserta didik)
MODEL PEMBELAJARAN
<p>Projek Based Learning</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan pertanyaan mendasar 2. Mendesain perencanaan proyek 3. Menyusun jadwal pembuatan proyek 4. Memonitor keaktifan dan kemajuan proyek 5. Menguji hasil 6. Evaluasi pengalaman belajar
METODE PEMBELAJARAN
Ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, dan penugasan.
MODA PEMBELAJARAN
Tatap muka (luring)
KOMPONEN INTI
PEMAHAMAN BERMAKNA
Peserta didik mampu menyebutkan tokoh dan tempat dalam bacaan diri dan lingkungan, mampu memahami informasi dari bacaan tentang diri dan lingkungan, mampu memilih alat musik yang akan digunakan untuk mengiringi lagu yang ada dalam teks bacaan, dan mampu membuat alat musik sesuai dengan cerita yang di tampilkan di <i>Bookish Play</i> .
PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dimana biasanya kalian melihat tulisan? 2. Siapa yang suka membaca buku cerita? 3. Kata-kata apa saja ya yang sering muncul di buku cerita favorit kalian?

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal (10 Menit)

1. Peserta didik menjawab salam dari guru (1 menit)
2. Peserta didik melakukan doa Bersama untuk memulai pelajaran dipimpin oleh ketua kelas (**P5, Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan berakhlak Mulia**) (1 menit)
3. Peserta didik bersama guru melakukan presensi kehadiran (2 menit)
4. Peserta didik melakukan Ice Breaking “tepuk Konsentrasi” (2 menit)
5. Peserta didik melakukan tanya jawab terkait materi yang akan dipelajari (apersepsi) (3 menit)
 - a. Anak – anak siapa yang pernah membaca buku cerita?
 - b. Cerita apa yang sering kamu baca?
 - c. Biasanya ada apa saja dalam cerita yang kamu baca?
6. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru (1menit)

Kegiatan Inti (140 Menit (55 menit pertemuan 1 & 65 menit pertemuan 2))

Pertemuan Ke – 1 (55 menit)

1. **Menentukan Pertanyaan Mendasar** (10 menit)
 - a. Peserta didik memulai pembelajaran dengan pertanyaan medasar (2menit)
 1. Alat musik apa saja yang bisa kita gunakan untuk mengiringi lagu?
 2. Bagaimana cara membuat alat musik untuk lagu?
 - b. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru (**4c-Communication, TPACK**) (2 menit)
 - c. Peserta didik membaca flipbook yang berisi bookish play kearifan lokal kerapan sapi Bersama sama (**P5, Mandiri**) (6 menit)
2. **Mendesain Perencanaan Proyek** (25 menit)
 - a. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil secara heterogeny (4-5 kelompok) (**4c-Collaboration, Saintifik-Mencoba**) (2 menit)
 - b. Peserta didik diberikan LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik) untuk di kerjakan (1 menit)

- c. Peserta didik menerima penjelasan mengenai LKPD Lembar Kegiatan Peserta Didik) yang akan mereka kerjakan sesuai dengan petunjuk pengerjaan (**4c-Communication & Critikal Thingking**) (2 menit)
- d. Peserta didik mengerjakan (LKPD kegiatan 1) yaitu menyebutkan tokoh tempat dalam cerita (**4c-Critikal Thingking, P5 Mandiri**) (3 menit)
- e. Peserta didik mendiskusikan (LKPD kegiatan 1 individu) Bersama-sama (**4c-Collaboration & Critikal Thingking**) (3 menit)
- f. Peserta didik diberikan LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik) untuk dikerjakan sesuai dengan petunjuk pengerjaan (LKPD Kegiatan 2 individu) yaitu memahami informasi bacaan dari cerita kerapan sapi (**4c-Critikal Thingking, P5 Mandiri**) (5 menit)
- g. Peserta didik mendiskusikan (**LKPD kegiatan 2 individu**) **Bersama-sama (4c-Collaboration & Critikal Thingking)** (3 menit)
- h. Peserta didik diberikan LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik) untuk dikerjakan. sesuai dengan petunjuk pengerjaan(LKPD kegiatan 3 kelompok) yaitu memilih alat musik yang diinginkan dengan lagu kerapan sapi (**4C-Collaboration & Critikal Thingking, P5 Gotong Royong**) (3menit)
- i. Peserta didik mendiskusikan (LKPD kegiatan 3 kelompok) Bersama kelompok lainnya (**4C-Collaboration & Critikal Thingking, P5 Gotong Royong**) (3 menit)

3. Menyusun Jadwal Pembuatan Proyek (20 menit)

- a. Peserta didik diberikan LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik) untuk dikerjakan sesuai dengan petunjuk pengerjaan.(LKPD kegiatan 4kelompok) yaitu membuat alat musik sesuai dengan lagu di Bookish Play (**4C-Collaboration, Communication , & Creativity, P5 Gotong Royong**) (7 menit)
- b. Peserta didik mendiskusikan (LKPD kegiatan 4 kelompok) bersama kelompok lain (**4C-Collaboration & Communication, P5-Gotong Royong&kreatif**) (3 menit)
- c. Peserta didik berkolaborasi dengan guru dalam menyusun jadwal aktifitas dalam membuat alat musik untuk lagu kerapan sapi sesuai

dengan alat musik yang ada di dalam bookish play (**4C-Collaboration & Communication, P5 Gotong Royong**) (2 menit)

- d. Peserta didik berdiskusi untuk Menyusun rencana penyelesaian proyek meliputi pembagian tugas, persiapan alat dan bahan (**4C-Collaboration & Communication, P5 Gotong Royong**) (5 menit)
- e. Peserta didik Bersama guru membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapan-tahapan dan pengumpulannya) (**4C-Collaboration & Communication, P5 Gotong Royong**) (3 menit)

Pertemuan Ke – 2 (65 menit)

1. Memonitor Keaktifan dan Kemajuan Proyek (20 menit)

- a. Peserta didik melakukan pengerjaan proyek sesuai dengan jadwal, mencatat setiap tahapan, dan mendiskusikan setiap masalah yang muncul selama pelaksanaan proyek dengan teman kelompok dan guru (**4C-Collaboration, Communication, & Creativity, P5 Gotong Royong**) (10 menit)
- b. Peserta didik diberi pengutan oleh guru dalam pembuatan alat musik melalui media pembelajaran Flipbook berbasis Bookish Play kearifan lokal (**4C-Collaboration & Communication**) (5 menit)
- c. Peserta didik mendapat pemantauan keaktifan, realisasi perkembangan, dan membimbing peserta didik jika mengalami kesulitan (**4C-Collaboration & Communication**) (5 menit)

2. Menguji Hasil (30 menit)

- a. Peserta didik melakukan presentasi di depan kelas dari hasil proyek yang telah dibuat (**4C-Collaboration & Critical Thinking, P5 Gotong Royong**) (20 menit)
- b. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari kelompok lain (**4C-Collaboration, Communication, & Critical Thinking, P5 Gotong Royong**) (5 menit)
- c. Peserta didik menerima apresiasi tepuk tangan dari guru dan peserta didik lainnya (2 menit)
- d. Peserta didik mendapat nilai dari hasil proyek yang telah di buat (3 menit)

3. Evaluasi Pengalaman Belajar (15 menit)

- a. Peserta didik Bersama guru melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek yang sudah dilakukan (5 menit)
- b. Peserta didik mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek (5 menit)
- c. Peserta didik mendapat umpan balik dan penguatan materi dari guru (5menit)

Kegiatan Akhir (15 Menit)

1. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi terkait materi yang telah dipelajari secara individu (6 menit)
2. Peserta didik melakukan tindak lanjut dari bapak/ibu guru berupa remedial atau pengayaan. (4 menit)
3. Peserta didik Bersama guru membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari (3menit)
4. Peserta didik menerima motivasi dan penguatan dari guru untuk tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran (1 menit)
5. Peserta didik Bersama guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dipimpin oleh ketua kelas (**P5, Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan berakhlak Mulia**) (1 menit)
6. Peserta didik menjawab salam dari guru untuk mengakhiri pembelajaran (1 menit)

REFLEKSI PENDIDIK

1. Apa hal yang sudah dikuasai dari pembelajaran hari ini?
2. Apa hal yang belum dikuasai dari pembelajaran hari ini?
3. Upaya apa yang akan dilakukan untuk mengatasi materi pembelajaran yang belum dikuasai?
4. Apa hal yang masih menjadi kendala dari pembelajaran hari ini?
5. Apakah kegiatan peserta didik sudah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan? Jika sudah, jelaskan!
6. Apa kesulitan yang dialami oleh guru ketika mengelola kelas? Jika ada, jelaskan!

7. Apakah ada kendala dalam penerapan model dan media pembelajaran yang digunakan? Jika ada, jelaskan!
8. Apakah LKPD sudah memuat aktivitas pembelajaran student center? Jika sudah, jelaskan!
9. Apakah bahan ajar sudah mencakup materi yang ada pada indikator pencapaian pembelajaran? Jika sudah, jelaskan!
10. Apakah alat evaluasi sudah dapat mengukur pengetahuan, sikap dan keterampilan? Jika sudah, jelaskan!

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Bahan ajar : handout hobi yang menjadi prestasi
2. Media Pembelajaran : *Flipbook* Berbasis *Bookish Play* Kearifan Lokal
3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) :
 - (a) Kegiatan 1 : Menyebutkan tokoh dan tempat dalam cerita
 - (b) Kegiatan 2 : Memahami informasi bacaan cerita dari kerapan sapi
 - (c) Kegiatan 3 : Memilih alat musik yang di inginkan dengan lagu kerapan sapi
 - (d) Kegiatan 4 : Membuat alat musik sesuai dengan lagu di *Bookish Play*
4. Alat evaluasi (soal evaluasi, kisi-kisi soal evaluasi, soal pengayaan dan remedial, rubrik penilaian)

PENGAYAAN DAN REMDIAL

Tugas 1: pengayaan

JAWABLAH SOAL-SOAL DI BAWAH INI, JANGAN LUPA BERDOA!

1. **Berilah tanda silang (X) pada huruf A,B,C, atau D pada jawaban yang tepat!**

Manakah alat musik sederhana berikut yang dapat digunakan untuk mengiringi lagu.....

- A. Botol plastik berisi pasir
- B. Kertas kosong
- C. Batu besar
- D. Tas sekolah

2. Bacalah cerita ini dengan seksama!

Hari Kamis siang, kelas 2 mengadakan kegiatan bermain peran tentang pesta rakyat di sekolah. Andi menjadi pembawa acara, sementara teman-temannya menjadi peserta lomba. Mereka membuat alat musik sederhana dari botol plastik dan pasir untuk mengiringi tarian daerah. Suasana kelas menjadi meriah dan semua siswa menikmati kegiatan itu.

a. Siapa tokoh utama dalam cerita tersebut?

a. Dimana kegiatan bermain peran dilakukan?

3. Mengapa siswa di kelas 2 membuat alat musik sederhana?

4. Sebutkan satu alat musik sederhana yang dapat kamu buat sendiri!

5. Bahan apa saja yang bisa kamu gunakan untuk membuat alat musik?

Tugas 2. Soal Remedial

JAWABLAH SOAL-SOAL DI BAWAH INI, JANGAN LUPA BERDOA!

1. Berilah tanda silang (X) pada huruf A,B,C, atau D pada jawaban yang tepat!

Manakah alat musik sederhana berikut yang dapat digunakan untuk mengiringi lagu.....

- A. Botol plastik berisi pasir
- B. Kertas kosong
- C. Batu besar
- D. Tas sekolah

2. Bacalah cerita ini dengan seksama!

Pada hari Senin pagi, siswa kelas 2 mengadakan kegiatan bermain peran tentang pasar tradisional di kelas. Rani berperan sebagai penjual buah, sementara teman-temannya menjadi pembeli. Mereka juga membuat alat musik sederhana dari kaleng bekas dan karet gelang untuk mengiringi lagu daerah. Suasana kelas menjadi meriah dan semua siswa terlihat sangat gembira mengikuti kegiatan tersebut.

b. Siapa tokoh utama dalam cerita tersebut?

c. Dimana kegiatan bermain peran dilakukan?

3. Mengapa siswa di kelas 2 membuat alat musik sederhana?

4. Sebutkan satu alat musik sederhana yang dapat kamu buat sendiri! ----- ----- -----
5. Bahan apa saja yang bisa kamu gunakan untuk membuat alat musik? ----- ----- -----
BAHAN BACAAN PENDIDIK
<i>Sofie Dewayani BAHASA BAHASA INDONESIA INDONESIA Edisi</i> <i>Revisi.</i> https://buku.kemdikbud.go.id
BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK
1. Handout 2. Media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Bookish Play</i> kearifan lokal

Penilaian

a. Asesmen Formatif

Menjawab soal-soal evaluasi yang diberikan oleh guru Teknik Asesmen

,Mengisi soal pilihan ganda dan essay

Alat ukur, Kemampuan dan ketepatan jawaban peserta didik

b. Asesmen Sumatif

Teknik Asesmen : Rubrik Penilaian

Alat ukur : Penilaian Kognitif, penilaian sikap, dan penilaian psikomotorik.

Sampang, 8 April 2026
Guru Kelas 1

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kepala Sekolah
NIP

Putri Maulani
202210430311009

202210430311009
Putri Maulani
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



BAHAN AJAR
BAHASA INDONESIA

Disusun Oleh:

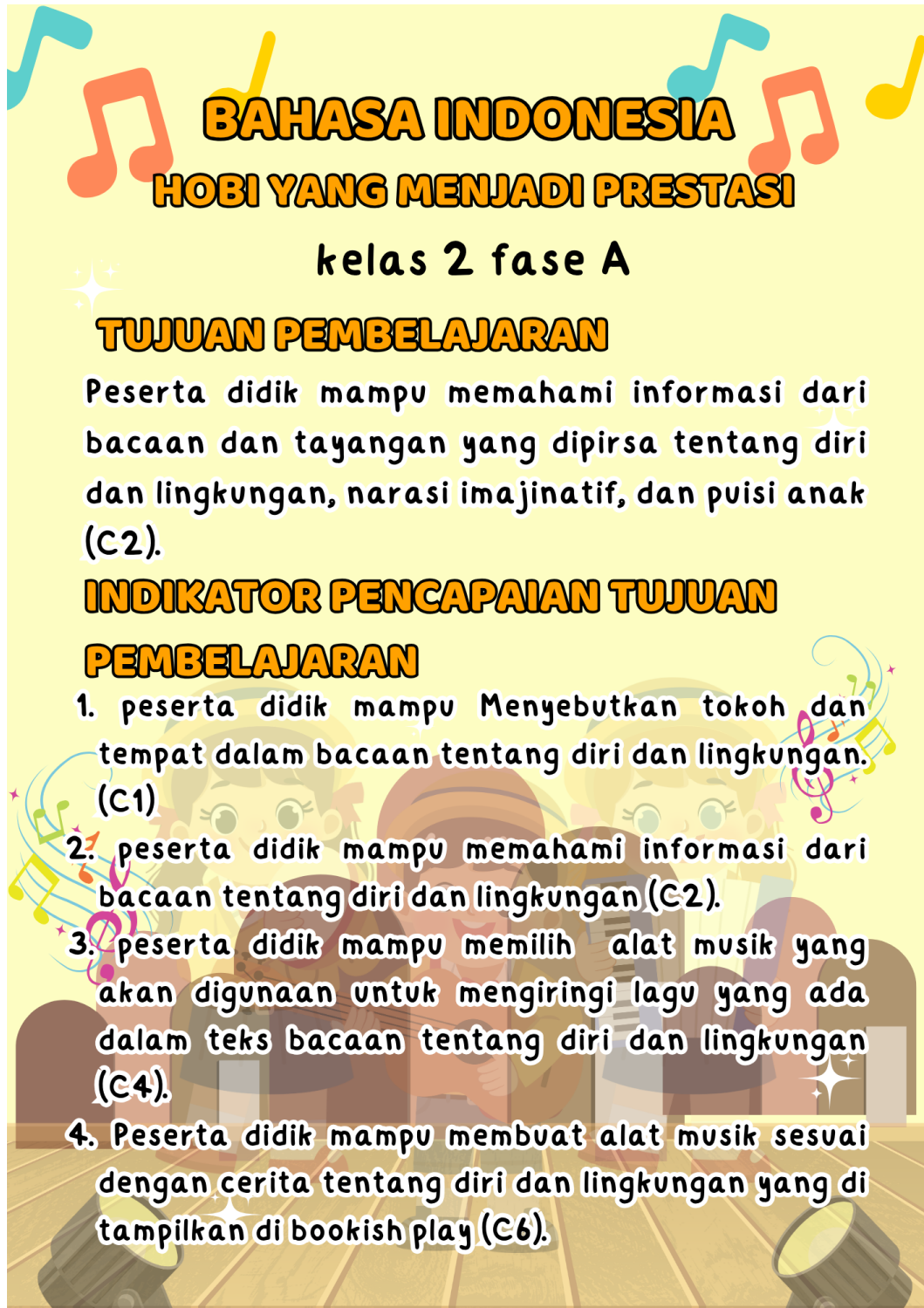
Putri Maulani

Fase A Kelas

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2026





BAHASA INDONESIA
HOBİ YANG MENJADI PRESTASI

kelas 2 fase A

TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak (C2).

INDIKATOR PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. peserta didik mampu Menyebutkan tokoh dan tempat dalam bacaan tentang diri dan lingkungan. (C1)
2. peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan tentang diri dan lingkungan (C2).
3. peserta didik mampu memilih alat musik yang akan digunakan untuk mengiringi lagu yang ada dalam teks bacaan tentang diri dan lingkungan (C4).
4. Peserta didik mampu membuat alat musik sesuai dengan cerita tentang diri dan lingkungan yang di tampilkan di bookish play (C6).

**AYO KITA
BERKENALAN**

TOKOH



Tokoh adalah pelaku atau orang yang ada dalam cerita (Orang/Hewan)

Jenis - jenis tokoh :

- Tokoh Utama → Tokoh yang paling sering muncul dalam cerita
- Tokoh Tambahan → Tokoh pendukung yang membantu jalannya cerita

CONTOH :

Dalam cerita "Si Kancil dan Buaya"

- Tokoh Utama : Si Kancil
- Tokoh Tambahan : Buaya

**AYO KITA
BERKENALAN**

TEMPAT 

Tempat adalah lokasi terjadinya peristiwa dalam cerita

Contoh Tempat :

- Di Rumah
- Di Sekolah
- Di Hutan
- Di Pantai
- Di Lapangan
- Di Kelas



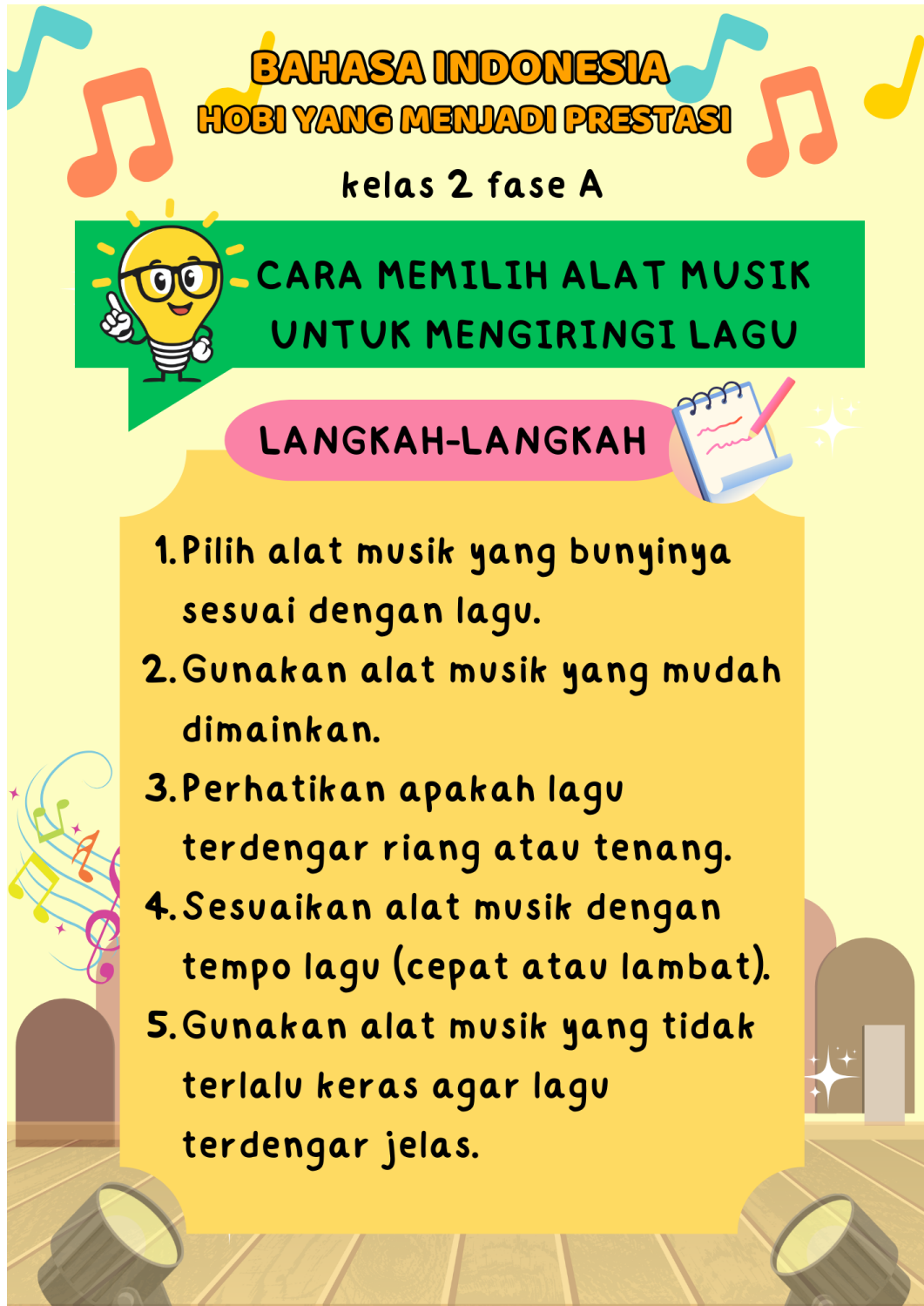
BAHASA INDONESIA
HOBI YANG MENJADI PRESTASI

kelas 2 fase A

**CARA MEMAHAMI INFOMASI
DARI BACAAN**


LANGKAH-LANGKAH


1. Membaca teks dengan pelan dan jelas agar mudah dipahami
2. Memperhatikan kata-kata penting dalam bacaan
3. Menanyakan arti kata yang belum dimengerti
4. Menghubungkan isi bacaan dengan pengalaman diri sendiri dan lingkungan sekitar
5. Menyebutkan informasi penting seperti siapa, apa, dan di mana dari bacaan



BAHASA INDONESIA
HOBİ YANG MENJADI PRESTASI

kelas 2 fase A

 **CARA MEMILIH ALAT MUSIK
UNTUK MENGIRINGI LAGU**

LANGKAH-LANGKAH 

1. Pilih alat musik yang bunyinya sesuai dengan lagu.
2. Gunakan alat musik yang mudah dimainkan.
3. Perhatikan apakah lagu terdengar riang atau tenang.
4. Sesuaikan alat musik dengan tempo lagu (cepat atau lambat).
5. Gunakan alat musik yang tidak terlalu keras agar lagu terdengar jelas.

BAHASA INDONESIA

HOBI YANG MENJADI PRESTASI

kelas 2 fase A

PENGERTIAN HOBI

Hobi adalah kegiatan yang disukai dan sering dilakukan pada waktu luang, seperti menggambar, menari, bermain bola, atau membaca.

HOBI YANG MENJADI PRESTASI

Hobi dapat menjadi prestasi jika dilakukan dengan sungguh-sungguh, rajin berlatih, dan terus dikembangkan.

Contohnya:

1. Suka menggambar → Menang lomba menggambar.
2. Suka bernyanyi → Menjadi juara menyanyi.
3. Suka bermain bola → Juara turnamen sepak bola.



BAHASA INDONESIA
HOBİ YANG MENJADI PRESTASI

KEARIFAN LOKAL

Kearifan lokal adalah kebiasaan baik yang berasal dari daerah tempat kita tinggal. Kearifan lokal diwariskan dari orang tua kepada anak-anak.

CONTOH KEARIFAN LOKAL

PAKAIAN ADAT

RUMAH ADAT

TARI TRADISIONAL

An infographic titled 'BAHASA INDONESIA HOBI YANG MENJADI PRESTASI' (Indonesian Hobby that becomes an Achievement) focusing on 'KEARIFAN LOKAL' (Local Wisdom). It defines local wisdom as good customs from one's region passed down from parents to children. It provides three examples: 'PAKAIAN ADAT' (Traditional Clothing) shown as a couple in traditional attire, 'RUMAH ADAT' (Traditional House) shown as a large wooden building with a curved roof, and 'TARI TRADISIONAL' (Traditional Dance) shown as a group of dancers in elaborate costumes. The background is yellow with musical notes and a flower icon.

BAHASA INDONESIA HOBI YANG MENJADI PRESTASI

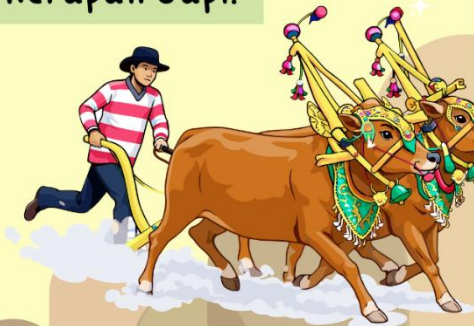
KEARIFAN LOKAL PULAU MADURA

KARAPAN SAPI

Hari ini, di sebuah desa di Madura, Budi dan masyarakat sekitar berkumpul. Semua terlihat gembira. Mereka datang untuk menonton lomba yang sangat terkenal, yaitu Kerapan Sapi!



Kerapan sapi adalah lomba balapan sapi. Dua ekor sapi ditarik dengan kayu yang disebut kaleles. Seorang joki berdiri di atasnya untuk mengendalikan sapi.



Sapi-sapi dihias cantik sebelum lomba. Ada lonceng kecil di lehernya, ada kain warna-warni di tubuhnya, dan tanduknya dipoles agar berkilau. Semua tampak gagah sekali! "Siap! Mulai!" teriak wasit. Sapi-sapi berlari kencang di tanah lapang. Debu beterbangan, orang-orang bersorak gembira.

BAHASA INDONESIA

HOBİ YANG MENJADI PRESTASI

KEARIFAN LOKAL PULAU MADURA

KARAPAN SAPI

Budi dan teman temannya berteriak "Ayo sapi! Lari! Lari!". Mereka senang melihat lomba yang seru. Ayo sapi! lari! lari!. seorang joki menjadi juara lomba balap sapi dan di belakang ada para penonton bersorak.



Kemenangan disambut dengan riuh gembira Budi dan warga penonton dan diiringin dengan karawitan. Budi dan warga penonton bernyanyi lagu karapan sapi dan diiringin dengan karawitan. "Saban tanoe madura latanto rame,rame kelaban badana kerraban sape, Banya rang manca pada datang dari jav,Pade ningkue karapen sape madura,E eeee sape menggir duli menggir, E eeee sape menggir duli menggir"



Setelah lomba selesai, sapi pemenang dipeluk dan diberi makanan. Para pemilik sapi bangga sekali. "Terima kasih, sapiku yang hebat,"

202210430311009
Putri Maulani
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA

Disusun Oleh:

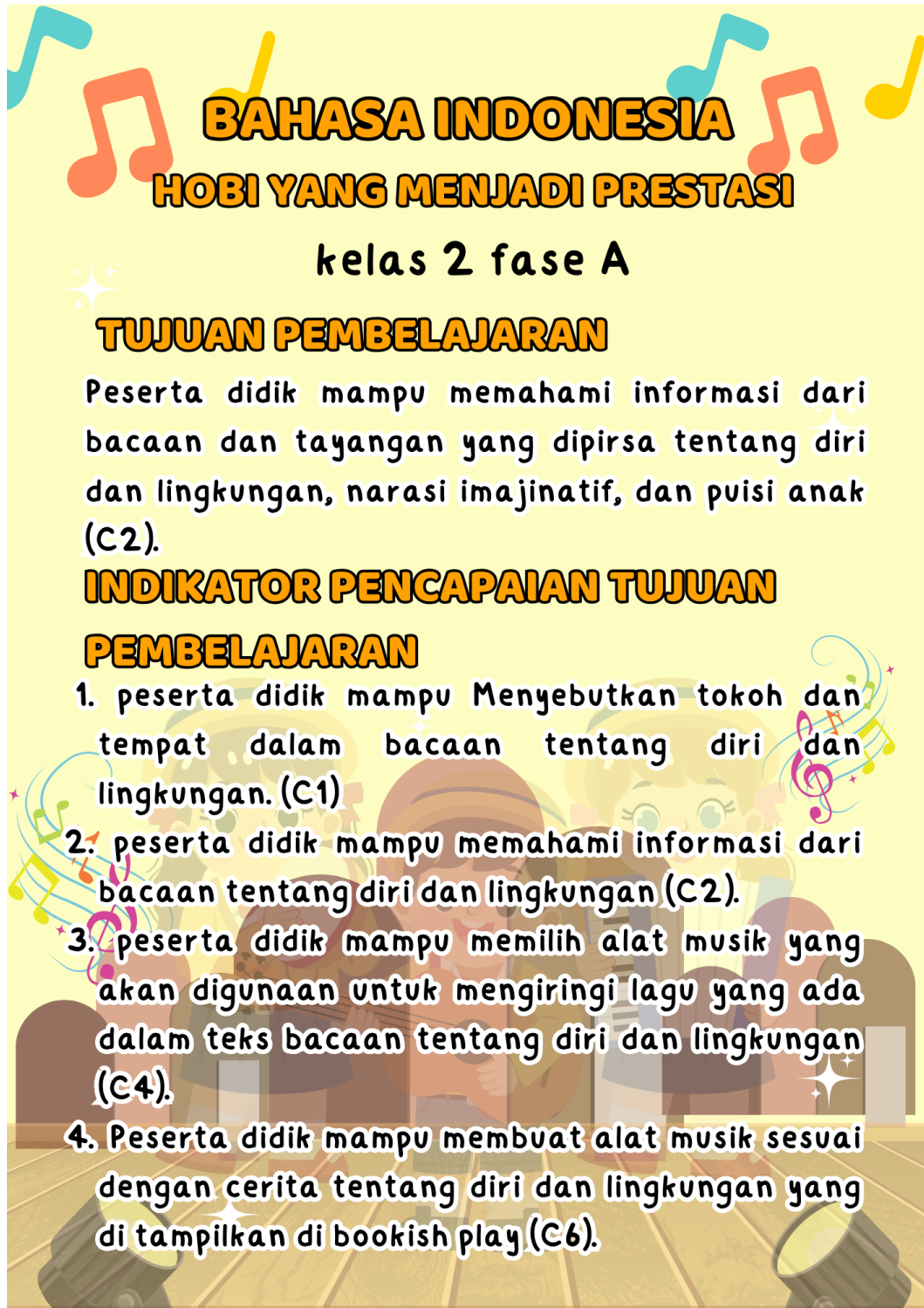
Putri Maulani

Fase A Kelas 2

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2026





BAHASA INDONESIA
HOBI YANG MENJADI PRESTASI

kelas 2 fase A

TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak (C2).

INDIKATOR PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. peserta didik mampu Menyebutkan tokoh dan tempat dalam bacaan tentang diri dan lingkungan. (C1)
2. peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan tentang diri dan lingkungan (C2).
3. peserta didik mampu memilih alat musik yang akan digunakan untuk mengiringi lagu yang ada dalam teks bacaan tentang diri dan lingkungan (C4).
4. Peserta didik mampu membuat alat musik sesuai dengan cerita tentang diri dan lingkungan yang di tampilkan di bookish play (C6).

MEDIA PEMBELAJARAN

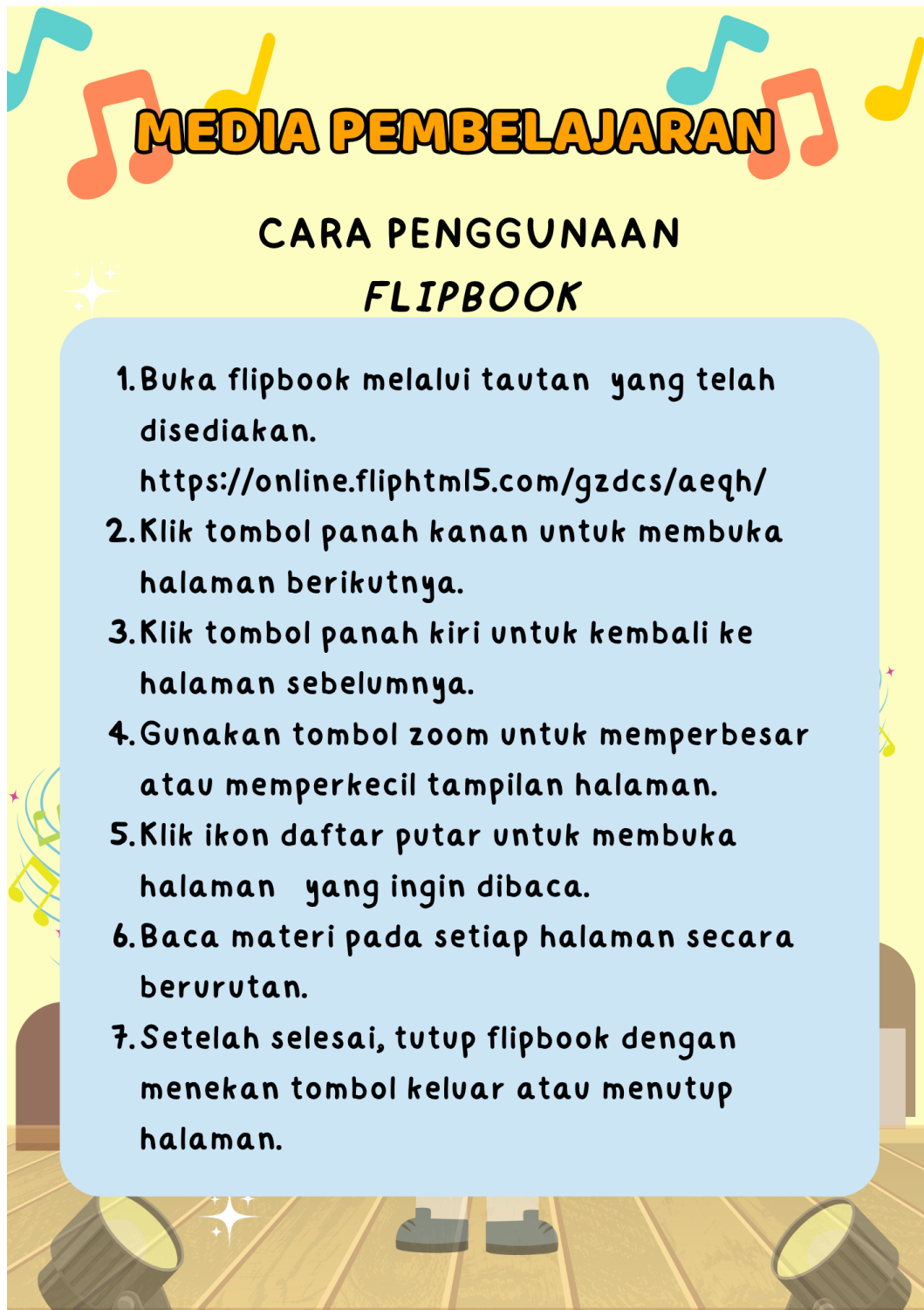
Flipbook Berbasis Bookish Play Kearifan Lokal
(Kerapan Sapi)

<https://online.fliphtml5.com/gzdcS/aeqh/>



1

26



MEDIA PEMBELAJARAN

CARA PENGGUNAAN FLIPBOOK

- 1. Buka flipbook melalui tautan yang telah disediakan.
<https://online.fliphtml5.com/gzdcS/aeqh/>**
- 2. Klik tombol panah kanan untuk membuka halaman berikutnya.**
- 3. Klik tombol panah kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya.**
- 4. Gunakan tombol zoom untuk memperbesar atau memperkecil tampilan halaman.**
- 5. Klik ikon daftar putar untuk membuka halaman yang ingin dibaca.**
- 6. Baca materi pada setiap halaman secara berurutan.**
- 7. Setelah selesai, tutup flipbook dengan menekan tombol keluar atau menutup halaman.**



LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)

BAHASA INDONESIA

Disusun Oleh:

Putri Maulani

Fase A Kelas 2

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2026



BAHASA INDONESIA

HOBI YANG MENJADI PRESTASI

kelas 2 fase A

TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak (C2).

INDIKATOR PENCAPAIAN TUJUAN

PEMBELAJARAN

1. peserta didik mampu Menyebutkan tokoh dan tempat dalam bacaan tentang diri dan lingkungan. (C1)
2. peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan tentang diri dan lingkungan (C2).
3. peserta didik mampu memilih alat musik yang akan digunakan untuk mengiringi lagu yang ada dalam teks bacaan tentang diri dan lingkungan (C4).
4. Peserta didik mampu membuat alat musik sesuai dengan cerita tentang diri dan lingkungan yang di tampilkan di bookish play (C6).

LEMBAR KEGIATAN
PESERTA DIDIK (LKPD)

NAMA :

KEGIATAN 1
individu

6 menit

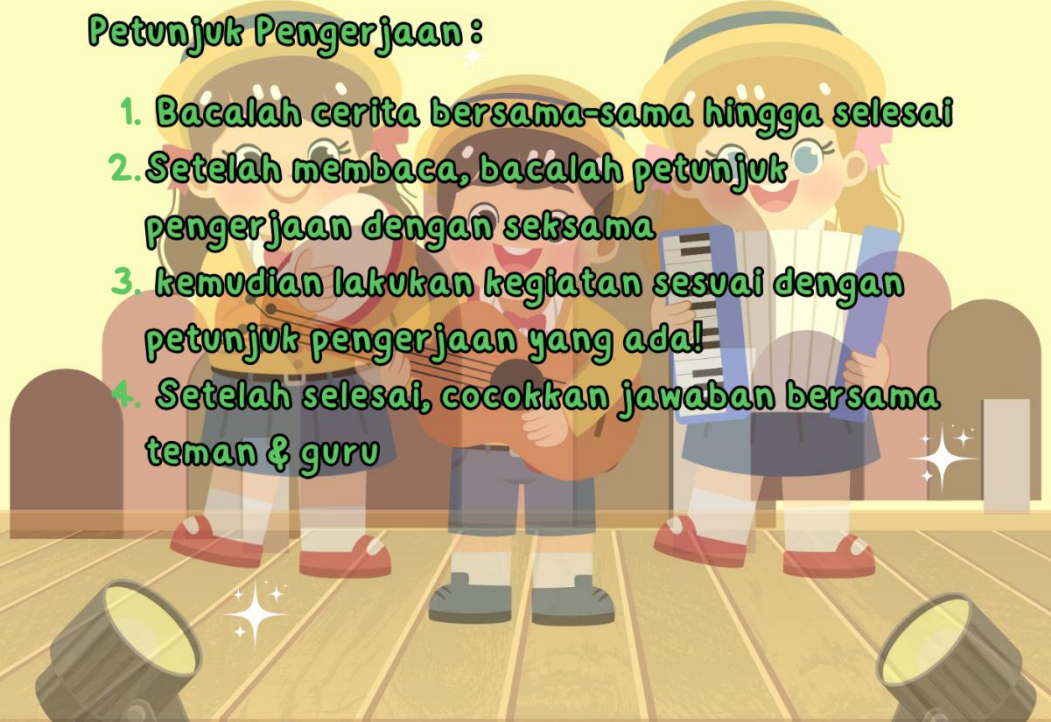
TUJUAN KEGIATAN
peserta didik mampu Menyebutkan tokoh dan tempat dalam bacaan tentang diri dan lingkungan

Alat dan bahan :

1. Cerita dalam Flipbook
2. Alat tulis
3. LKPD

Petunjuk Pengerjaan :

1. Bacalah cerita bersama-sama hingga selesai
2. Setelah membaca, bacalah petunjuk pengerjaan dengan seksama
3. kemudian lakukan kegiatan sesuai dengan petunjuk pengerjaan yang ada!
4. Setelah selesai, cocokkan jawaban bersama teman & guru



LEMBAR KEGIATAN
PESERTA DIDIK (LKPD)

NAMA :

KEGIATAN 1
individu

 **6 menit**

TUJUAN KEGIATAN
peserta didik mampu Menyebutkan tokoh dan tempat dalam bacaan tentang diri dan lingkungan

Berilah tanda (✓) pada jawaban dibawah ini!

1. 

TOKOH TEMPAT

2. 

TOKOH TEMPAT

3. 

TOKOH TEMPAT

LEMBAR KEGIATAN
PESERTA DIDIK (LKPD)

NAMA :

KEGIATAN 2
individu

8 menit

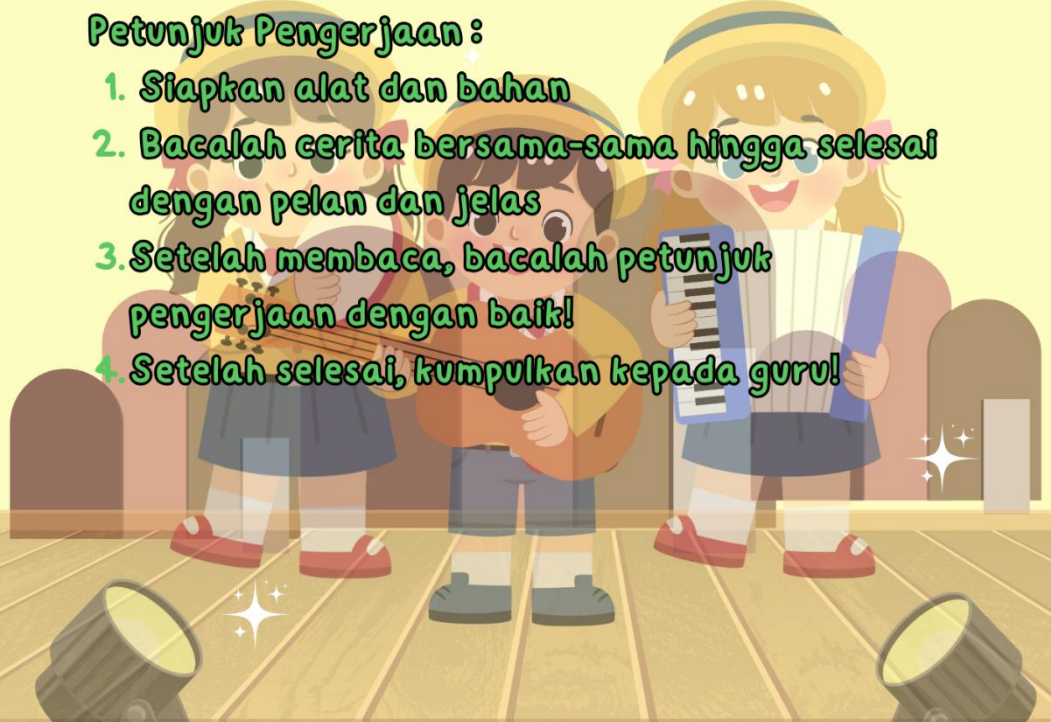
TUJUAN KEGIATAN
peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan tentang diri dan lingkungan

Alat dan bahan :

1. Cerita karapan sapi dalam Flipbook
2. Alat tulis
3. LKPD

Petunjuk Pengerjaan :

1. Siapkan alat dan bahan
2. Bacalah cerita bersama-sama hingga selesai dengan pelan dan jelas
3. Setelah membaca, bacalah petunjuk pengerjaan dengan baik!
4. Setelah selesai, kumpulkan kepada guru!



LEMBAR KEGIATAN
PESERTA DIDIK (LKPD)


NAMA :

KEGIATAN 2
individu

8 menit

TUJUAN KEGIATAN
peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan tentang diri dan lingkungan

Dari cerita yang telah kamu baca, Ayo tulis ulang cerita tadi dengan menggunakan bahasa mu sendiri !!



LEMBAR KEGIATAN
PESERTA DIDIK (LKPD)

NAMA KELOMPOK:

KEGIATAN 3
kelompok

6 menit

TUJUAN KEGIATAN
peserta didik mampu memilih alat musik yang akan digunakan untuk mengiringi lagu yang ada dalam teks bacaan tentang diri dan lingkungan

Alat dan bahan :

1. Alat tulis
2. LKPD
3. Flipbook Bookish play

Petunjuk Pengerjaan :

1. Bergabunglah bersama teman kelompokmu!
2. Ayo bernyanyi lagu karapan sapi bersama-sama
3. pilih alat musik untuk mengiringi lagu karapan sapi
4. tuangkan alasanmu memilih alat musik itu (alat musik sesuai dengan kegiatan di Bookish play)



LEMBAR KEGIATAN
PESERTA DIDIK (LKPD)

NAMA KELOMPOK:

KEGIATAN 3
kelompok

6 menit

TUJUAN KEGIATAN

peserta didik mampu memilih alat musik yang akan digunakan untuk mengiringi lagu yang ada dalam teks bacaan tentang diri dan lingkungan

Ayo menggunting! Guntinglah alat musik yang kamu sukai, kemudian tempel dan berikan alasan kaliah memilih alat musik tersebut!!

MACAM-MACAM ALAT MUSIK



LEMBAR KEGIATAN
PESERTA DIDIK (LKPD)

NAMA KELOMPOK:

KEGIATAN 3
kelompok

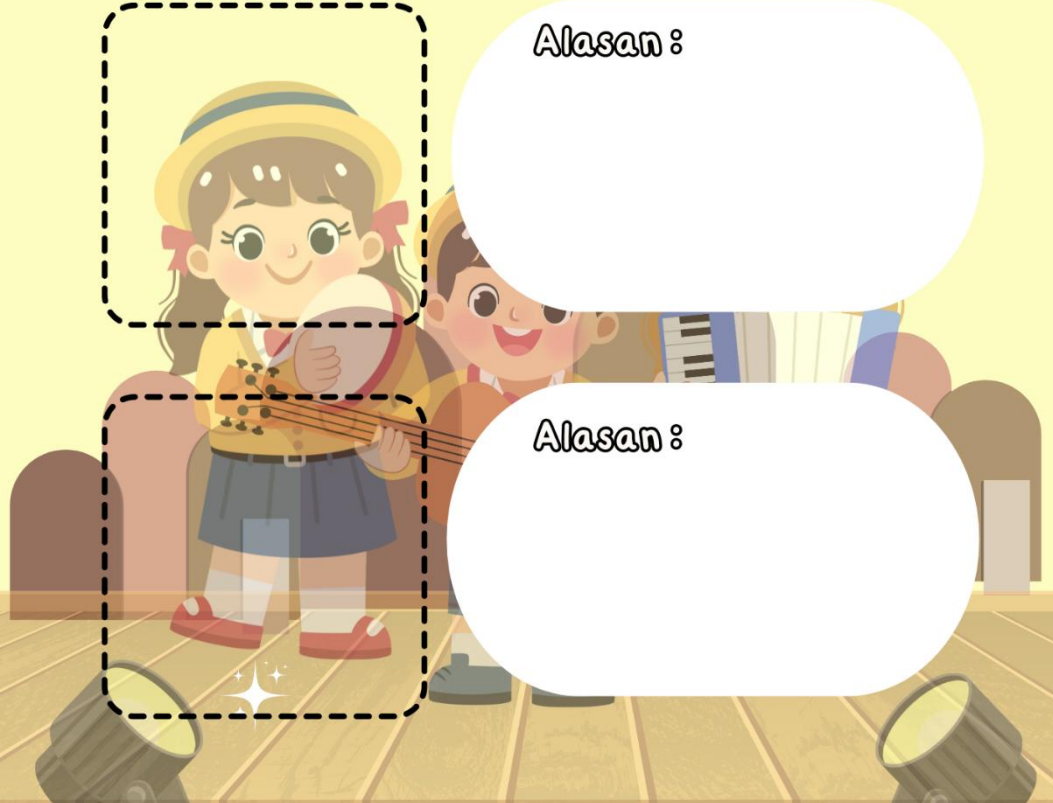
6 menit

TUJUAN KEGIATAN
peserta didik mampu memilih alat musik yang akan digunakan untuk mengiringi lagu yang ada dalam teks bacaan tentang diri dan lingkungan

Tempelkan gambar alat musik yang telah di pilih, kemudia berikan alasan kalian memilih alat musik tersebut !!

Alasan :

Alasan :



LEMBAR KEGIATAN
PESERTA DIDIK (LKPD)

NAMA :

KEGIATAN 4
kelompok

10 menit

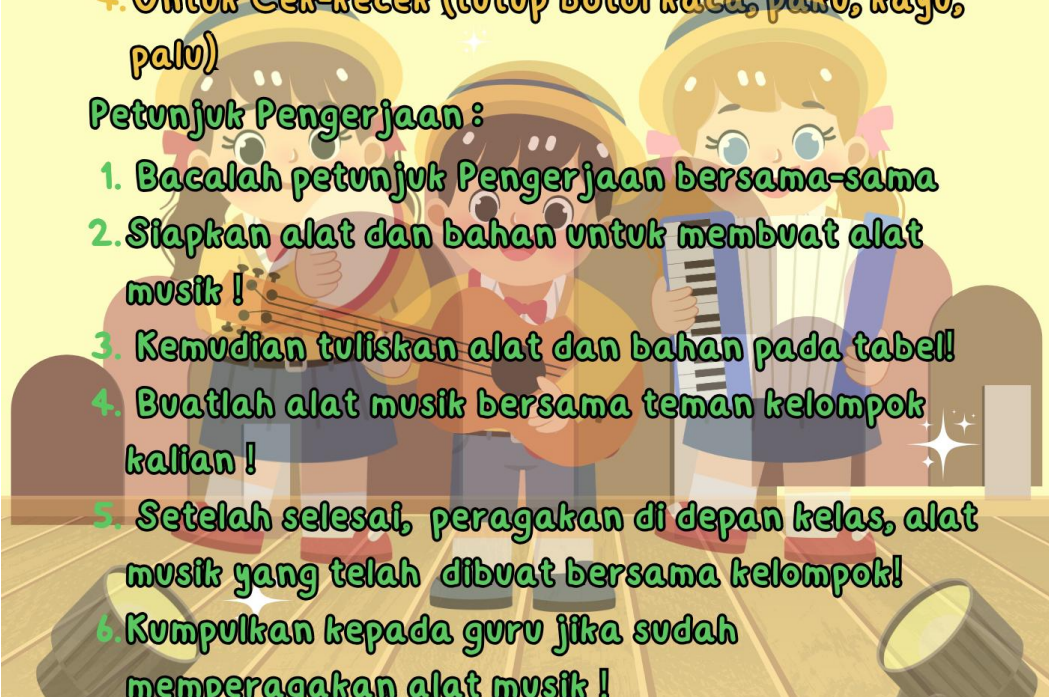
TUJUAN KEGIATAN
Peserta didik mampu membuat alat musik sesuai dengan cerita tentang diri dan lingkungan yang di tampilkan di bookish play

Alat dan bahan :

1. Alat tulis
2. LKPD
3. Untuk botol yakut (botol yakult bekas)
4. Untuk Cek-kecek (tutup botol kaca, paku, kayu, palu)

Petunjuk Pengerjaan :

1. Bacalah petunjuk Pengerjaan bersama-sama
2. Siapkan alat dan bahan untuk membuat alat musik !
3. Kemudian tuliskan alat dan bahan pada tabel!
4. Buatlah alat musik bersama teman kelompok kalian !
5. Setelah selesai, peragakan di depan kelas, alat musik yang telah dibuat bersama kelompok!
6. Kumpulkan kepada guru jika sudah memperagakan alat musik !



LEMBAR KEGIATAN
PESERTA DIDIK (LKPD)

NAMA KELOMPOK :

KEGIATAN 4
kelompok

10 menit

TUJUAN KEGIATAN
Peserta didik mampu membuat alat musik sesuai dengan cerita tentang diri dan lingkungan yang di tampilkan di bookish play

Ayo catat disini, Alat dan Bahan yang dibutuhkan untuk membuat alat musik!

Alat dan bahan :



202210430311009
Putri Maulani
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



KISI-KISI, INSTRUMEN, DAN RUBRIK PENILAIAN
BAHASA INDONESIA

Disusun Oleh:

Putri Maulani

Fase A Kelas 2

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2026



1. Penilaian Kognitif

No.	Elemen	Tujuan Pembelajaran	Indikator Capaian Tujuan Pembelajaran	Kisi-kisi Soal	Bentuk Soal
1.	Membaca dan memirsa	Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak (C2).	peserta didik mampu Menyebutkan tokoh, tempat, dan waktu dalam bacaan tentang diri dan lingkungan. (C1)	Disajikan cerita untuk membaca dan menyebutkan tokoh, tempat, dan waktu dari cerita yang dibaca.	Uraian
2.			peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan tentang diri dan lingkungan.	Disajikan cerita untuk membaca dan memahami informasi dari bacaan tentang diri yang dibaca.	Uraian
3.			peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan tentang diri dan lingkungan.	Disajikan cerita untuk membaca dan memahami informasi dari bacaan tentang diri yang dibaca.	Uraian
4.			peserta didik mampu memilih alat musik yang akan digunakan untuk mengiringi lagu yang ada dalam teks bacaan.	Disajikan bacaan untuk dibaca dan memilih alat musik yang akan digunakan untuk mengiringi lagu yang ada dalam bacaan	Pilihan Ganda

No.	Elemen	Tujuan Pembelajaran	Indikator Capaian Tujuan Pembelajaran	Kisi-kisi Soal	Bentuk Soal
5.			Peserta didik mampu membuat alat musik sesuai dengan cerita yang di tampilkan di bookish play.	Peserta didik membuat alat musik meliputi bahan dan alat yang digunakan, cara pembuatan, dan cara memainkan.	Uraian

SOAL EVALUASI

NAMA:

NO. ABSEN:

JAWABLAH SOAL-SOAL DI BAWAH INI, JANGAN LUPA BERDOA!

1. Berilah tanda silang (X) pada huruf A,B,C, atau D pada jawaban yang tepat!

Manakah alat musik sederhana berikut yang dapat digunakan untuk mengiringi lagu.....

- A. Botol plastik berisi pasir
- B. Kertas kosong
- C. Batu besar
- D. Tas sekolah

2. Bacalah cerita ini dengan seksama!

Hari Jumat pagi, kelas 2 mengadakan kegiatan bermain peran tentang kerapan sapi di kelas. Dimas menjadi pemandu sapi, sementara teman-temannya menjadi penonton. Mereka membuat alat musik sederhana dari gelas plastik dan biji-bijian untuk mengiringi lagu daerah. Semua siswa tampak senang mengikuti kegiatan itu.

Dari cerita diatas, jawablah pertanyaan ini

a. Siapa tokoh utama dalam cerita tersebut?

b. Dimana kegiatan kerapan sapi mini dilakukan?

3. Mengapa siswa di kelas 2 membuat alat musik sederhana?

4. Sebutkan satu alat musik sederhana yang dapat kamu buat sendiri!

5. Bahan apa saja yang bisa kamu gunakan untuk membuat alat musik?

SOAL REMEDIAL

NAMA:

NO. ABSEN:

JAWABLAH SOAL-SOAL DI BAWAH INI, JANGAN LUPA BERDOA!

1. Berilah tanda silang (X) pada huruf A,B,C, atau D pada jawaban yang tepat!

Manakah alat musik sederhana berikut yang dapat digunakan untuk mengiringi lagu.....

- a) Botol plastik berisi pasir
- b) Kertas kosong
- c) Batu besar
- d) Tas sekolah

2. Bacalah cerita ini dengan seksama!

Pada hari Senin pagi, siswa kelas 2 mengadakan kegiatan bermain peran tentang pasar tradisional di kelas. Rani berperan sebagai penjual buah, sementara teman-temannya menjadi pembeli. Mereka juga membuat alat musik sederhana dari kaleng bekas dan karet gelang untuk mengiringi lagu daerah. Suasana kelas menjadi meriah dan semua siswa terlihat sangat gembira mengikuti kegiatan tersebut.

a) Siapa tokoh utama dalam cerita tersebut?

b) Dimana kegiatan bermain peran dilakukan?

3. Mengapa siswa di kelas 2 membuat alat musik sederhana?

4. Sebutkan satu alat musik sederhana yang dapat kamu buat sendiri!

5. Bahan apa saja yang bisa kamu gunakan untuk membuat alat musik?

SOAL PENGAYAAN

NAMA:

NO. ABSEN:

JAWABLAH SOAL-SOAL DI BAWAH INI, JANGAN LUPA BERDOA!

1. Berilah tanda silang (X) pada huruf A,B,C, atau D pada jawaban yang tepat!

Manakah alat musik sederhana berikut yang dapat digunakan untuk mengiringi lagu.....

- (a) Botol plastik berisi pasir
- (b) Kertas kosong
- (c) Batu besar
- (d) Tas sekolah

2. Bacalah cerita ini dengan seksama!

Hari Kamis siang, kelas 2 mengadakan kegiatan bermain peran tentang pesta rakyat di sekolah. Andi menjadi pembawa acara, sementara teman-temannya menjadi peserta lomba. Mereka membuat alat musik sederhana dari botol plastik dan pasir untuk mengiringi tarian daerah. Suasana kelas menjadi meriah dan semua siswa menikmati kegiatan itu.

(a) Siapa tokoh utama dalam cerita tersebut?

(b) Dimana kegiatan bermain peran dilakukan?

3. Mengapa siswa di kelas 2 membuat alat musik sederhana?

4. Sebutkan satu alat musik sederhana yang dapat kamu buat sendiri!

5. Bahan apa saja yang bisa kamu gunakan untuk membuat alat musik?

KUNCI JAWABAN

SOAL EVALUASI

1. A. Botol plastic berisi pasir
2. a. Dimas, b. disekolah/dikelas 2
3. Untuk mengiringi lagu / kegiatan kerapian sapi
4. A. Botol plastic berisi pasir
5. Jawaban bervariasi, marakas, botol plastic, DLL

SOAL PENGAYAAN

1. A. Botol plastic berisi pasir
2. a. Andi, b. disekolah/dikelas 2
3. untuk mengiringi tarian daerah
4. Jawaban bervariasi, marakas, botol plastic, DLL
5. Jawaban bervariasi sesuai alat musik yang dipilih

SOAL REMEDIAL

1. A. Botol plastic berisi pasir
2. a. Rani, b. disekolah/dikelas 2
3. untuk mengiringi lagu daerah
4. Jawaban bervariasi, marakas, botol plastic, DLL
5. Jawaban bervariasi sesuai alat musik yang dipilih

PENILAIAN

1. RUBRIK SOAL EVALUASI

Bentuk soal	Nomor Soal	Penskoran	Skor Perolehan
PG	3	Peserta didik menjawab dengan benar	5
		Peserta didik salah menjawab	0
Uraian	1	Peserta didik menjawab “Tokoh” dengan benar	15
		Peserta didik menjawab bukan “Tokoh” dengan benar	5
		Peserta didik tidak menjawab	0
		Peserta didik menjawab “Tempat” dengan benar	15
		Peserta didik menjawab bukan “Tempat” dengan benar	5
		Peserta didik tidak menjawab	0
		Peserta didik menjawab “Waktu” dengan benar	15
		Peserta didik menjawab bukan “Waktu” dengan benar	5
		Peserta didik tidak menjawab	0
		2	Peserta didik menjawab dengan benar
	Peserta didik menjawab ada unsur benar		15
	Peserta didik salah menjawab		5
	Peserta didik salah menjawab		0
	4	Peserta didik menjawab dengan benar	20
Peserta didik menjawab ada unsur benar		15	
Peserta didik salah menjawab		5	
Peserta didik salah menjawab		0	
5	Peserta didik menjawab dengan benar	20	
	Peserta didik menjawab ada unsur benar	15	
	Peserta didik salah menjawab	5	
	Peserta didik salah menjawab	0	

PEDOMAN PENSKORAN

Perhitungan Nilai Akhir

Nilai Akhir = Jumlah Skor Perolehan

No.	Rentang Nilai	Huruf	Keterangan
1	91-100	A	Sangat Baik
2	81-90	B	Baik
3	71-80	C	Cukup
4	61-70	D	Kurang
5	<60	E	

DAFTAR NILAI HASIL EVALUASI BELAJAR**HARI/TANGGAL:**

No	Nama	Skor Pilihan Ganda	Skor Uraian	Total Skor
1.	Arsya Ataris Svarga Pradana			
2.	Arsyila Mardha Alena			
3.	Gading Kuning			
4.	Gimdan Efendi			
5.	Haifah Nabila Widiyanti			
6.	Intan Maulidia Dwi Agustina			
7.	Ksatria Chandradimuka			
8.	Moh. Azriel Alfandy			
9.	Moh. Haikal Pratama			
10.	Moh. Ulumuddin Ramadhan			
11.	Mohammad Risky			
12.	Muhammad Rega Alfarizi			
13.	Muhammat Moundy Pratama			
14.	Nasilatus Sifa			
15.	Putri Ariyana			
16.	Raisha Aqila Salsabila			
17.	Ramdhan Izzul Haq As Subhan			
18.	Revania Aulia Firnanda			
19.	Reyhan Khadafi			
20.	Riska Cahyani Putri			
21.	Salfieana Agustin			
22.	Shilda Damayanti			
23.	Siti Musdalifah			
24.	Sofia Nabila			

PENILAIAN

2. RUBRIK PENILAI SIKAP (AFEKTIF)

No.	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1	Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Esa dan Berakhlak Mulia	Peserta didik berdoa dengan sangat khusyu' di awal dan akhir pembelajaran (kepala menunduk dan mengucapkan doa tanpa bergurau)	Peserta didik berdoa dengan khusyu' di awal dan akhir pembelajaran (mengucap doa)	Peserta didik berdoa tidak sampai selesai di awal dan akhir pembelajaran	Peserta didik tidak berdoa di awal dan akhir pembelajaran
2	Mandiri	Peserta didik mampu menyelesaikan tugas secara mandiri seta dapat bertanggung jawab atas proses dan hasil belajar	Peserta didik dapat menyelesaikan tugas secara mandiri dan mengumpulkan dengan tepat waktu	Peserta didik dapat menyelesaikan tugas dengan bantuan dan dapat bertanggung jawab	Peserta didik masih membutuhkan arahan untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan
3	Gotong Royong	Semua anggota kelompok dapat bekerja sama menyelesaikan tugas LKPD	Hanya 4 peserta didik dapat bekerja sama menyelesaikan tugas LKPD	Hanya 3 Peserta didik dapat bekerja sama menyelesaikan tugas LKPD	Semua Peserta didik tidak bekerja sama menyelesaikan tugas LKPD
4	Kreatif	Aktif mencari ide/solusi jika ada hambatan	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali	Perlu bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya	Pasif jika menemukan kesulitan

Perhitungan Nilai Akhi

Nilai = (total skor/skor maksimal (16)) x100

No.	Rentang Nilai	Huruf	Keterangan
1	91-100	A	Sangat Baik
2	81-90	B	Baik
3	71-80	C	Cukup
4	61-70	D	Kurang
5	<60	E	

DAFTAR NILAI SESUAI PENCAPAIAN PESERTA DIDIK

HARI/TANGGAL:

No	Nama	Beri man	Man diri	Gotong royong	kreatif	skor	Nilai Akhir	Nilai Huruf
1.	Arsya Ataris Svarga Pradana							
2.	Arsyila Mardha Alena							
3.	Gading Kuning							
4.	Gimdan Efendi							
5.	Haifah Nabila Widiyanti							
6.	Intan Maulidia Dwi Agustina							
7.	Ksatria Chandradimuka							
8.	Moh. Azriel Alfandy							
9.	Moh. Haikal Pratama							
10.	Moh. Ulumuddin Ramadhan							
11.	Mohammad Risky							
12.	Muhammad Rega Alfarizi							
13.	Muhammat Moundy Pratama							
14.	Nasilatus Sifa							
15.	Putri Ariyana							
16.	Raisha Aqila Salsabila							
17.	Ramdhan Izzul Haq As Subhan							
18.	Revania Aulia Firnanda							
19.	Reyhan Khadafi							
20.	Riska Cahyani Putri							
21.	Salfieana Agustin							
22.	Shilda Damayanti							
23.	Siti Musdalifah							
24.	Sofia Nabila							

PENILAIAN

RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN (PSIKOMOTOR)

No.	Kriteria	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1	Kemampuan Bertanya	Dapat bertanya dengan santun dan sesuai topik	Dapat bertanya dengan santun tetapi tidak sesuai topik	Dapat bertanya dengan tidak santun tetapi sesuai topik	Tidak dapat bertanya
2	Kemampuan Menjawab Pertanyaan	Dapat menjawab pertanyaan dengan santun dan sesuai topik	Dapat menjawab pertanyaan dengan santun tetapi tidak sesuai topik	Dapat menjawab pertanyaan dengan tidak santun tetapi sesuai topik	Tidak dapat menjawab pertanyaan
3	Kemampuan Menghargai Pendapat Orang Lain	Peserta didik dapat memperhatikan teman yang sedang menjelaskan, dapat menerima masukan teman dengan baik, dan tidak memotong pembicaraan saat teman bertanya.	Peserta didik dapat memperhatikan teman yang sedang menjelaskan, dapat menerima masukan teman dengan baik tetapi suka memotong pembicaraan teman.	Peserta didik tidak dapat memperhatikan teman yang sedang menjelaskan, tidak dapat menerima masukan teman dengan baik, tetapi tidak memotong pembicaraan teman.	Peserta didik tidak menghargai pendapat orang lain.
4	Kemampuan siswa membuat alat musik dengan intruksi dalam <i>Flipbook</i>	Peserta didik dapat membuat alat musik dengan intruksi dalam <i>Flipbook</i> dengan benar.	Peserta didik dapat membuat alat musik dengan intruksi dalam <i>Flipbook</i> , tetapi bentuk tidak sesuai dengan contoh.	Peserta didik dapat membuat alat music dengan in intruksi dalam <i>Flipbook</i> tetapi tidak sesuai.	Peserta didik tidak bisa membuat alat musik dengan intruksi dalam <i>Flipbook</i> .

Perhitungan Nilai Akhir

Nilai = (total skor/skor maksimal (16)) x100

No.	Rentang Nilai	Huruf	Keterangan
1	91-100	A	Sangat Baik
2	81-90	B	Baik
3	71-80	C	Cukup
4	61-70	D	Kurang
5	<60	E	

DAFTAR NILAI KETERAMPILAN (PSIKOMOTORIK)

HARI/TANGGAL:

No	Nama	Bertanya	Menjawab	Menghargai Pendapat Orang lain	Membuat Alat Musik	Skor	Nilai Akhir
1.	Arsya Ataris Svarga Pradana						
2.	Arsyila Mardha Alena						
3.	Gading Kuning						
4.	Gimdan Efendi						
5.	Haifah Nabila Widiyanti						
6.	Intan Maulidia Dwi Agustina						
7.	Ksatria Chandradimuka						
8.	Moh. Azriel Alfandy						
9.	Moh. Haikal Pratama						
10.	Moh. Ulumuddin Ramadhan						
11.	Mohammad Risky						
12.	Muhammad Rega Alfarizi						
13.	Muhammat Moundy Pratama						
14.	Nasilatus Sifa						
15.	Putri Ariyana						
16.	Raisha Aqila Salsabila						
17.	Ramdhan Izzul Haq As Subhan						
18.	Revania Aulia Firnanda						
19.	Reyhan Khadafi						
20.	Riska Cahyani Putri						
21.	Salfieana Agustin						
22.	Shilda Damayanti						
23.	Siti Musdalifah						
24.	Sofia Nabila						

Lampiran 14. Hasil Evaluasi Pembelajaran siswa 1

SOAL EVALUASI



NAMA: drsy

NO. ABSEN: 1

JAWABLAH SOAL-SOAL DI BAWAH INI, JANGAN LUPA BERDOA!

1. Berilah tanda silang (X) pada huruf A,B,C, atau D pada jawaban yang tepat!

Manakah alat musik sederhana berikut yang dapat digunakan untuk mengiringi lagu.....

- A. Botol plastik berisi pasir
- B. Kertas kosong
- C. Batu besar
- D. Tas sekolah

2. Bacalah cerita ini dengan seksama!

Hari Jumat pagi, kelas 2 mengadakan kegiatan bermain peran tentang kerapan sapi di kelas. Dimas menjadi pemandu sapi, sementara teman-temannya menjadi penonton. Mereka membuat alat musik sederhana dari gelas plastik dan biji-bijian untuk mengiringi lagu daerah. Semua siswa tampak senang mengikuti kegiatan itu.

Dari cerita diatas, jawablah pertanyaan ini

a. Siapa tokoh utama dalam cerita tersebut?

5 Dimas

b. Dimana kegiatan kerapan sapi mini dilakukan?

5 Di Kelas

3. Mengapa siswa di kelas 2 membuat alat musik sederhana?

20 Mengiringi lagu daerah

4. Sebutkan satu alat musik sederhana yang dapat kamu buat sendiri!

20 e sek - e sek

5. Bahan apa saja yang bisa kamu gunakan untuk membuat alat musik?

20 Kardus, tutup botol, Lem, batu

Lampiran 15. Hasil Evaluasi Pembelajaran siswa 2

SOAL EVALUASI

85

NAMA: Riska
NO. ABSEN: 20

JAWABLAH SOAL-SOAL DI BAWAH INI, JANGAN LUPA BERDOA!

1. Berilah tanda silang (X) pada huruf A,B,C, atau D pada jawaban yang tepat!

Manakah alat musik sederhana berikut yang dapat digunakan untuk mengiringi lagu.....

- A. Botol plastik berisi pasir
- B. Kertas kosong
- C. Batu besar
- D. Tas sekolah

2. Bacalah cerita ini dengan seksama!

Hari Jumat pagi, kelas 2 mengadakan kegiatan bermain peran tentang kerapan sapi di kelas. Dimas menjadi pemandu sapi, sementara temannya menjadi penonton. Mereka membuat alat musik sederhana dari gelas plastik dan biji-bijian untuk mengiringi lagu daerah. Semua siswa tampak senang mengikuti kegiatan itu.

Dari cerita diatas, jawablah pertanyaan ini

a. Siapa tokoh utama dalam cerita tersebut?

15 Dimas

b. Dimana kegiatan kerapan sapi mini dilakukan?

15 Di Kelas

3. Mengapa siswa di kelas 2 membuat alat musik sederhana?

20 Untuk Mengiringi Lagu daerah




4. Sebutkan satu alat musik sederhana yang dapat kamu buat sendiri!

20 Esek - esek

5. Bahan apa saja yang bisa kamu gunakan untuk membuat alat musik?

5 ~~Kayu~~ ~~Kayu~~ Kayu

Lampiran 16 Surat Keterangan Cek Plagiasi

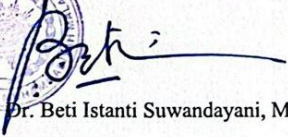

 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  	FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
	Pendidikan Guru Sekolah Dasar pgsd.umm.ac.id pgsd@umm.ac.id
	<u>SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI</u>
	Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi mcncrangkan bahwa:

Nama	: PUTRI MAULANI
NIM	: 202210430311009
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK BERBASIS BOOKISH PLAY KEARIFAN LOKAL PADA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 2 UPTD SDN DHARMA TANJUNG 1

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 22%. Anda dinyatakan **SUDAH LOLOS** plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 11 April 2026

Kaprodi PGSD  Dr. Beti Istanti Suwandayani, M.Pd	Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD  Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd
---	--