

LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Terjemah Bahasa Asing

a. Bahasa Arab/Surah Al-Qur'an

No.	BAB	Keterangan	Terjemah
1.	1	Q.S Al-Mujadalah Ayat 11	<p>Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah meneliti terhadap apa yang kamu kerjakan.</p>
2.	1	Q.S Al-Maidah Ayat 31	<p>Kemudian, Allah mengirim seekor burung gagak untuk menggali tanah supaya Dia memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana cara mengubur mayat saudaranya. (Qabil) berkata, “Celakalah aku! Mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini sehingga aku dapat mengubur mayat saudaraku?” maka, jadilah dia termasuk orang-orang yang menyesal.</p>
3.	2	HR. At-Tarmidzi	<p>Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Isma'il, dan telah memberi kabar kepada kami Khollad bin Yahya, telah menceritakan kepada kami Basyir ibn al-Muhajir, telah memberi kabar kepadaku Abdullah bin Buraidah dari Ayahnya, beliau berkata: “Rasulullah Saw bertanya kepada para sahabat, Tahukah kalian semua, apakah sesuatu ini? Rasulullah Saw sambil melemparkan dua krikil,</p>

			<p><i>para sahabat menjawab, Allah dan Rasul-Nya lah yang lebih tahu, kemudian Rasulullah Saw bersabda sesuatu ini adalah angan-angan dan ini adalah ajal.” Abu ‘Isa berkata: Ini hadits hasan yang nampak asing. (HR. At-Tarmidzi).</i></p>
--	--	--	--

b. Bahasa Inggris

No.	Keterangan	Terjemah
1.	<i>Role Playing</i>	<i>Role Playing</i> adalah suatu aktivitas dimana seseorang atau kelompok orang memerankan tokoh atau peran tertentu untuk memahami dan menghayati situasi, karakter, atau peristiwa tertentu.

Lampiran 2. Instrumen Penelitian

1. Pedoman Observasi
 - a. Tujuan, untuk memperoleh informasi mengenai penerapan metode *Role Playing* berbantuan media wayang pada pembelajaran Seni Budaya dalam menanamkan nilai karakter siswa kelas IV di MIN 3 Banjarmasin.
 - b. Aspek yang diamati yaitu penerapan metode *Role Playing* berbantuan media wayang pada pembelajaran Seni Budaya dalam menanamkan nilai karakter siswa kelas IV di MIN 3 Banjarmasin, meliputi:
 - 1) Proses pelaksanaan pembelajaran seni budaya materi *Shadow Puppet* menggunakan metode *Role Playing*
 - 2) Waktu dan tempat dilaksanakannya metode *Role Playing*
 - 3) Peserta didik yang mengikuti pembelajaran Seni Budaya
 - 4) Upaya yang dilakukan guru dalam menanamkan nilai karakter peserta didik selama kegiatan pembelajaran
 - 5) Cara guru dalam menjalankan metode *Role Playing* dalam menanamkan nilai karakter peserta didik
 - 6) Faktor yang mempengaruhi pelaksanaan metode *Role Playing* di kelas IV dalam menanamkan nilai karakter peserta didik di MIN 3 Banjarmasin.

c. Instrument Observasi

Nama Sekolah: MIN 3 Banjarmasin

Nama Guru Kelas : Ermawati, S. Ag

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Guru menyampaikan salam kepada siswa			
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			
3.	Guru menjelaskan pokok-pokok materi.			
4.	Guru menjelaskan Langkah-langkah metode bermain peran (<i>Role Playing</i>)			
5.	Guru menjelaskan jenis-jenis wayang			
6.	Guru meminta siswa membuat rancangan wayang			
7.	Siswa diberi waktu yang cukup membuat wayang			
8.	Guru membagi siswa ke dalam kelompok pertunjukan atau bermain peran			
9.	Guru dan siswa mendiskusikan terkait pertunjukan peran			
10.	Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan			
11.	Guru mengadakan refleksi dan dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan			

12.	Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama.			
-----	---	--	--	--

2. Instrumen Wawancara

a. Wawancara dengan Kepala Sekolah

Nama : H. Abdul Basith, S. Ag

Tanggal Wawancara : Rabu, 19 Februari 2025

Waktu Wawancara : 09.00 WITA

- 1) Bagaimana latar belakang dan Sejarah terbentuknya MIN 3 Banjarmasin?
- 2) Bagaimana status kelembagaan MIN 3 Banjarmasin?
- 3) Apa Visi dan Misi dari MIN 3 Banjarmasin?
- 4) Mulai tahun berapa bapak diangkat menjadi kepala madrasah di MIN 3 Banjarmasin?
- 5) Bagaimana keadaan Pendidik, peserta didik dan staff tata usaha di MIN 3 Banjarmasin?
- 6) Bagaimana menurut bapak kinerja guru kelas IV di MIN 3 Banjarmasin?
- 7) Apa saja yang anda ketahui mengenai penanaman nilai karakter melalui metode *role playing*?
- 8) Bagaimana keadaan sarana dan prasarana di MIN 3 Banjarmasin?
- 9) Apa harapan bapak dengan adanya program penanaman nilai karakter kepada peserta didik melalui metode *Role Playing* kepada peserta didik di lingkungan MIN 3 Banjarmasin?
- 10) Apakah ada RPP/Modul ajar yang disiapkan guru kelas IV sebelum pembelajaran Seni Budaya berlangsung?

b. Wawancara dengan Guru kelas IV di MIN 3 Banjarmasin

Nama : Ermawati, S. Ag

Tanggal Wawancara : Selasa, 18 Februari 2025

Waktu Wawancara : 10.00 WITA

- 1) Metode apa saja yang pernah ibu gunakan dalam menanamkan nilai karakter pada pembelajaran di MIN 3 Banjarmasin?
- 2) Apakah ibu sebelumnya sudah pernah menggunakan metode *role playing*?
- 3) Apa saja yang ibu siapkan sebelum menerapkan metode *role playing*?
- 4) Bagaimana cara ibu menerapkan metode *role playing* dalam pelaksanaan pembelajaran?
- 5) Mengapa ibu tertarik menerapkan metode *role playing* tersebut dalam proses pembelajaran?

- 6) Apa saja nilai karakter yang ditanamkan melalui metode *role playing* di MIN 3 Banjarmasin?
- 7) Bagaimana cara yang dilakukun ibu dalam upaya mengintegrasikan dan menginternalisasi nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran?
- 8) Apakah metode *role playing* yang dilaksanakan dapat menumbuhkan respon positif bagi peserta didik?
- 9) Menurut ibu apa saja faktor yang mempengaruhi penerapan metode *role playing* dalam proses pembelajaran Seni Budaya?
- 10) Menurut ibu apa yang menjadi faktor pendukung dalam melaksanakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran Seni Budaya?
- 11) Menurut ibu apa yang menjadi faktor penghambat dalam melaksanakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran Seni Budaya?
- 12) Bagaimana cara ibu dalam menyelesaikan hambatan-hambatan yang ada pada saat melaksanakan metode *role playing* ?
- 13) Bagaimana respon peserta didik ketika menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran?
- 14) Bagaimana cara ibu mengevaluasi pembelajaran?
- 15) Menurut ibu apakah metode *role playing* berperan penting dalam menanamkan nilai karakter pada pembelajaran Seni Budaya?
- 16) Apakah ada perubahan sikap setelah melaksanakan metode *role playing*?

c. Wawancara dengan Peserta Didik di Kelas IV

- 1) Apakah guru kelas IV menggunakan metode *role playing* pada saat proses pembelajaran berlangsung?
- 2) Apakah peserta didik lebih mudah paham ketika guru kelas IV menggunakan metode *role playing* pada saat proses pembelajaran?
- 3) Apakah ada kendala peserta didik selama proses pembelajaran ketika guru menggunakan metode *role playing*?
- 4) Apakah kamu senang ketika pembelajaran bermain peran berlangsung?
- 5) Apakah kamu memahami alur cerita dan pesan dari pertunjukan wayang yang dipelajari?
- 6) Apakah kamu memahami pesan dan moral apa yang terkandung dalam cerita yang diperankan?

3. Pedoman Dokumentasi

1. Sejarah singkat MIN 3 Banjarmasin
2. Visi, Misi, dan Tujuan MIN 3 Banjarmasin
3. Data sarana dan prasana MIN 3 Banjarmasin
4. Data keadaan guru, karyawan, dan peserta didik MIN 3 Banjarmasin
5. Pelaksanaan penanaman nilai karakter yang dilaksanakan pada kelas IV di MIN 3 Banjarmasin
6. Data lain yang dapat diperlukan sehingga dapat dikembangkan saat berada di lapangan

Lampiran 3. Arsip dan Dokumen

a. Sejarah singkat Berdirinya MIN 3 Banjarmasin

MIN 3 Kota Banjarmasin beralamat di kelurahan Pamurus Dalam Kecamatan Banjarmasin Selatan. Madrasah ini didirikan pada tanggal 12 Januari 1930 oleh tokoh agama setempat yang bernama K.H. Ahamad bin Abdul Hamid berdiri di atas sebidang tanah wakaf yang dihibahkan oleh yayasan Irtiqayah dan menjadi milik Departemen Agama Kota Banjarmasin yang bersertifikat dengan ukuran luas tanah 1323 m². Pada awalnya madrasah ini berstatus swasta dengan nama MI Irtiqayah. Pada tanggal 12 maret 1995 status MI Irtiqayah berubah menjadi negeri dengan nama MIN 3 Pemurus Dalam Banjarmasin yang diresmikan langsung oleh Walikota Banjarmasin atas dasar keputusan Menteri Agama No. 155 A Tanggal 20 November 1995. Pada bulan Juli 2017 MIN 3 Kota Banjarmasin berubah nama menjadi MIN 3 Kota Banjarmasin, atas dasar keputusan dari Kementrian Agama.

Adapun letak geografis MIN 3 Kota Banjarmasin ialah terletak di Jalan Bhakti Rt 32. No 27 Pemurus Dalam Kecamatan Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin. Sekolah MIN 3 Kota Banjarmasin ini dinilai strategis karena lokasinya yang terletak di pinggir jalan antara tiga persimpangan. Jarak Madrasah ini dari pusat kota sekitar 7 Km, dan merupakan daerah pinggiran perkotaan (perbatasan antara Kota Banjarmasin dan Kabupaten Banjar).

b. Visi, Misi, dan Tujuan MIN 3 Banjarmasin

“Terwujudnya generasi yang beriman, bertaqwa, unggul dalam kualitas akademik dan non akademik, menguasai IPTEK, serta berperan aktif dalam melestarikan lingkungan hidup”

- i. Menanamkan keyakinan/akidah melalui pengamalan ajaran agama dan bersikap moderat beragama.
- j. Meningkatkan profesionalitas pendidik dan tenaga kependidikan serta tata kelola madrasah.
- k. Menyelenggarakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif.
- l. Meningkatkan mutu pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan generasi yang bermoral, kreatif, maju dan mandiri.
- m. Menyelenggarakan pembelajaran yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi.
- n. Menyelenggarakan pendidikan yang berkarakter menuju generasi yang bermoral, kreatif, maju dan mandiri.
- o. Melaksanakan perilaku hidup bersih, sehat serta peduli dan cinta lingkungan.
- p. Menjalinkan kerjasama yang harmonis antara warga madrasah, komite dan lingkungan serta instansi terkait dalam upaya melestarikan lingkungan hidup.

c. Data Sarana dan Prasarana

1) Keadaan Gedung

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Kantor guru	1 buah
2.	Ruang kepala sekolah	1 buah
3.	Ruang tata usaha	1 buah
4.	Ruang kelas	16 buah
5.	Aula	1 buah
6.	Mushala	1 buah

7.	Perpustakaan	1 buah
8.	Toilet Guru	1 buah
9.	Toilet Siswa	4 buah
10.	Koperasi sekolah	1 buah
11.	Gudang	1 buah
12.	Tempat parkir	1 buah
13.	Bank sampah	1 buah

d. Data keadaan guru, karyawan, dan peserta didik MIN 3 Banjarmasin

Data pendidik MIN 3 Kota Banjarmasin adalah sebagai berikut:

No.	Nama	PNS/Honor	Jabatan
1.	H. Abdul Basith, S.Ag	PNS	Kepala Madrasah
2.	Hj. Barzakiah, S.Pd.I	PNS	Guru
3.	Fathul Jannah, S. Pd	PNS	Guru
4.	Norsyamsiah, S.Pd.I	PNS	Guru
5.	Amelia Shalehah, S.Pd	Honor	Guru
6.	Muhammad Rasyid Ridha, S.Pd	Honor	Guru
7.	Raihatul Jannah, S.Pd	Honor	Guru
8.	Muflihah Hariyati, S. Pd	Honor	Guru
9.	Dina Khairatun Hisan, S.Pd	Honor	Guru
10.	Ermawati, S. Ag	PNS	Guru
11.	Dra. Hj. Nurul Hidayah, S.Pd.I	PNS	Guru
12.	Hj . Yuhanis S.Pd.I	PNS	Guru
13.	Juhairiah, S.Pd.I	PNS	Guru
14.	Risfa Budiarti, S.Pd.I	PNS	Guru
15.	Muslimah, S.Pd.I	PNS	Guru
16.	M. Aminullah, S.Pd.I	PNS	Guru
17.	Almira Zhafirah, S.Pd	Honor	Guru
18.	Mardiana, S.Pd.I	PNS	Guru
19.	Zainuddin, S.Ag	Honor	Guru
20.	Ahmad Fauzan Ilmi, M.Pd	PNS	Guru
21.	Hj. Ida Marlina, S.Pd	PNS	Guru
22.	Rendi Sabbah Khalishy, S. Pd	Honor	Guru
23.	Wahyu Bahir	Honor	Guru
24.	Hj. Nur Laily, S.Pd.I	PNS	Guru
25.	Mukarramah, S,pd.I	Honor	Guru
26.	Aulia Azizah, A.Md	Honor	Perpustakaan
27.	Amir Husin, S. Ag	Honor	TU
28.	Miftahah, S.Ag	Honor	TU
29.	Hasan Basri	Honor	TU

Data jumlah peserta didik MIN 3 Banjarmasin

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	I	36	47	83
2.	II	30	26	56
3.	III	41	43	84
4.	IV	20	40	60
5.	V	41	42	83
6.	VI	33	53	86
Jumlah		201	251	452

Lampiran 4. Modul Ajar Pembelajaran Seni Budaya

Modul Ajar Kurikulum Merdeka

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA SENI RUPA KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Ermawati, S. Ag
Instansi	: MIN 3 Banjarmasin
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah Mata Pelajaran	: Madrasah Ibtidaiyah Seni Rupa
Fase / Kelas	: B / 4 (Empat)
Semester Unit	: 2 (Genap)
10	: Membuat Shadow Puppet (Wayang) yang Menakjubkan
Elemen dan Sub-Element Capaian	: A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era A.2 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi seni rupa Merefleksikan R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik Berdampak D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain
Alokasi Waktu	: 2 Kali Pertemuan (4 x 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat memahami bentuk dan fungsi dasar/ sederhana wayang 2. Siswa dapat mengidentifikasi hubungan wayang dengan seni rupa dan seni dan tradisi 3. Siswa dapat membuat tokoh wayang versinya sendiri 4. Siswa dapat menjelaskan wayangnya dan memainkannya secara mandiri atau berkelompok 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia <ul style="list-style-type: none"> - Akhlak Beragama: Mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa - Akhlak Kepada Alam: Memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar. • Bergotong-Royong <ul style="list-style-type: none"> - Kolaborasi: Bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama, membantu teman sekelas. • Bernalar Kritis <ul style="list-style-type: none"> • Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan: Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni. • Berkebinekaan Global <ul style="list-style-type: none"> - Komunikasi dan Interaksi antar Budaya: Berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> - Sumber Belajar : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas IV Penulis : Samuel Indratma & Faisal Kamandobat 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik reguler/tipikal 	

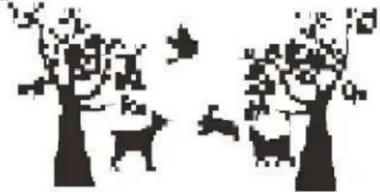
Modul Ajar Seni Rupa Kelas 4

F. MODEL PEMBELAJARAN
- Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan Pembelajaran Praktik.
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Alur Tujuan Pembelajaran : 1. Siswa dapat memahami bentuk dan fungsi dasar/ sederhana wayang 2. Siswa dapat mengidentifikasi hubungan wayang dengan seni rupa dan seni dan tradisi 3. Siswa dapat membuat tokoh wayang versinya sendiri 4. Siswa dapat menjelaskan wayangnya dan memainkannya secara mandiri atau berkelompok
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
- Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami bentuk dan fungsi dasar/ sederhana wayang, mengidentifikasi hubungan wayang dengan seni rupa dan seni dan tradisi, membuat tokoh wayang versinya sendiri, dan menjelaskan wayangnya dan memainkannya secara mandiri atau berkelompok
C. PERTANYAAN PEMANTIK
- Apa yang dimaksud dengan kesenian wayang kulit? - Dari manakah asal wayang kulit? - Apa saja jenis jenis wayang?
D. DESKRIPSI
Unit pembelajaran ini mengandung tentang wayang yang mengandung unsur seni rupa dan pertunjukan. Berdasarkan hal tersebut, mengajarkan unit pembelajaran menekankan pada aspek pemahaman siswa terkait seni rupa, seni pertunjukan dan tradisi. Model pembelajaran yang relevan adalah pembelajaran berbasis proyek <i>discovery learning</i> yang menekankan aspek penjelajahan dalam wawasan dan eksperimen, menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran dan kemampuan mereka dalam menyatukan beberapa unsur pengetahuan dalam wayang (seni rupa, seni pertunjukan dan tradisi). Guru dapat membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok pertunjukan yang di dalamnya terdapat pencerita dan pengiring musik. Pada akhir pelajaran, guru dapat melakukan refleksi, evaluasi dan penilaian/ asesmen terhadap keseluruhan proses pembelajaran.
E. PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN
1. Pokok-Pokok Materi Shadow adalah bayangan, sedang <i>puppet</i> adalah tokoh/lakon yang dimainkan. Jadi <i>shadow puppet</i> adalah tokoh cerita yang dimainkan dalam bentuk bayangan. Salah satu contoh shadow puppet yang paling terkenal adalah wayang. <i>Shadow puppet</i> atau lebih dikenal dengan wayang merupakan seni pertunjukan yang kaya dengan unsur seni rupanya, misalnya pada hiasan tokoh cerita, kelir/layar, panggung, tata cahaya dan lain sebagainya. Oleh karena itu dapat dikatakan jika <i>shadow puppet</i> merupakan seni rupa yang telah menjadi seni pertunjukan. Di Indonesia, beragam daerah memiliki kesenian ini, seperti wayang kulit Jawa, wayang golek Sunda, wayang Beber Bali, dan lain sebagainya. Pada dasarnya, kesenian ini bisa dibuat sesuai kebutuhan masyarakat tertentu sehingga setiap masyarakat bisa memiliki wayangnya sendiri. Bahkan lebih jauh lagi, setiap orang bisa membuat wayangnya sendiri. Sebagai topik pembelajaran seni rupa bisa membuat shadow puppet sendiri dengan tokoh dan cerita berbeda-beda seakan dongeng daerah kita masing-masing. Bahkan, kita bisa membuat tokoh dan alur ceritanya dari kehidupan kita sehari-hari. Misalnya, kita

membuat tokoh dari keluarga, teman, tetangga dan binatang peliharaan kita.

Beberapa seniman terkemuka Indonesia telah mengangkat wayang menurut versinya sendiri hingga populer di mancanegara, antara lain Heri Dono, Nasirun, Samuel Indratma, Eko Nugroho, dan banyak lagi lainnya. Mereka membuat tokoh dan cerita wayang sendiri sehingga menarik masyarakat luas, baik di dalam maupun luar negeri.

Dalam membuat tokoh dan cerita wayang, kita bisa menggunakan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah kita pelajari. Misalnya, pakaian para tokohnya bisa berupa motif dekoratif sesuai daerah kita dan ceritanya bisa diperoleh dari kisah para legenda daerah kita masing-masing, lingkungan sekitar atau dari sebuah buku.



Gambar 13. Membuat *Shadow Puppet*
Sumber: Kemendikbud/Tri Hendro Irawan (2021)

Karya *shadow puppet* bisa dinikmati dengan beberapa cara. Pertama, bisa dipamerkan di kelas atau sekolah. Kedua, bisa dimainkan bersama teman memainkan tokohnya, (seseorang bisa membuat cerita lain), selebihnya bisa memainkan alat musik penggiring, tukang sorot lampu, dan sisanya menjadi penonton.

Langkah-langkah membuat *Shadow Puppet*

- 1) Sampaikan materi tentang *Shadow puppet*
 - 2) Ajak siswa membangun ide karya
 - 3) Siapkan alat berupa pensil, pulpen, spidol, cat air, akrilik atau poster, kertas karton atau kardus, bambu, kain layar, lampu senter
 - 4) Buat sketsa tokoh pada kertas
 - 5) Potong sesuai garis luarnya
 - 6) Lubangi bagian rongga agar tampil sebagai bayangan
 - 7) Beri warna
 - 8) Buat pegangan dari bambu
- Adapun cara memainkannya: *Shadow Puppet*

- 1) Bentangkan layar dari kain (bisa juga tanpa layar)
- 2) Sorot lampu dari arah belakang
- 3) Mainkan tokohnya sesuai cerita
- 4) Iringi dengan musik
- 5) Tonton dari depan atau belakang layar

2. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Topik pembelajaran pada unit ini amat menantang karena mengandung unsur seni rupa dan tradisi serta sastra (cerita, dongeng) dan tradisi. Guru dapat memberi tugas mandiri dalam bentuk membuat wayang dan berkelompok dalam pementasan/pertunjukannya. Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

a. Persiapan pengajaran

- Guru mempelajari pokok-pokok materi
- Guru menambahkan pengetahuan lain di luar pokok-pokok materi
- Guru mengidentifikasi cerita-cerita dan seni pertunjukan yang mudah ditemukan di daerah setempat

b. Pengajaran di kelas

Modul Ajar Kurikulum Merdeka

- Guru menyampaikan salam kepada siswa
- Guru menyampaikan topik pembelajaran *shadow puppet* (wayang)
- Guru menjelaskan pokok-pokok materi tentang *shadow puppet* (wayang)
- Guru menjelaskan cara memainkan *shadow puppet* (wayang)
- Guru memberi beberapa contoh wayang klasik dan wayang buatan sendiri

Praktik membuat dan memainkan wayang

- Guru meminta siswa membuat rancangan wayang
- Siswa diberi waktu yang cukup membuat wayang
- Guru dan siswa mendiskusikan karya yang dihasilkan berdasarkan pokok-pokok materi
- Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok pertunjukan (selengkapnya lihat pokok-pokok materi)

3. Kegiatan Penutup

- Kegiatan diakhiri dengan menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.
- Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
- Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.

F. REFLEKSI

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pembelajaran di kelas.

- 1) Sudahkah siswa memahami penjelasan Anda tentang tekstur?
- 2) Bagaimana pemahaman siswa tentang tekstur ketika diwujudkan menjadi sebuah karya?
- 3) Bagaimana karya siswa ketika dikaitkan dengan pokok-pokok materi pembelajaran yang Anda jelaskan?
- 4) Pengalaman apa saja yang ditemukan dalam bereksperimen dengan tekstur?
- 5) Apa saja yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran agar hasilnya semakin baik?

G. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen / Penilaian

Indikator	Bobot	Skor				Jumlah Bobot x Skor
		1	2	3	4	
Pemahaman terhadap pokok-pokok materi	20					
Pengembangan terhadap pokok-pokok materi	30					
Karya eksperimen	30					
Kepribadian Pancasila	20					
Total Bobot	100					

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Siswa dapat menambahkan motif dekoratif pada kostum tokoh wayang
- Siswa dapat menyertakan pelajaran sastra (cerita, dongeng) dalam memainkan wayang

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

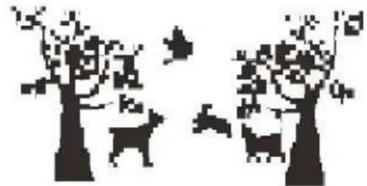
Buatlah *Shadow Puppet* (Wayang).

Langkah-langkah membuat *Shadow Puppet*

- 1) Sampaikan materi tentang *Shadow puppet*
- 2) Ajak siswa membangun ide karya
- 3) Siapkan alat berupa pensil, pulpen, spidol, cat air, akrilik atau poster, kertas karton atau kardus, bambu, kain layar, lampu senter
- 4) Buat sketsa tokoh pada kertas
- 5) Potong sesuai garis luarnya
- 6) Lubangi bagian rongga agar tampil sebagai bayangan
- 7) Beri warna
- 8) Buat pegangan dari bambu

Adapun cara memainkannya: *Shadow Puppet*

- 1) Bentangkan layar dari kain (bisa juga tanpa layar)
- 2) Sorot lampu dari arah belakang
- 3) Mainkan tokohnya sesuai cerita
- 4) Iringi dengan musik
- 5) Tonton dari depan atau belakang layar



Gambar 13. Membuat *Shadow Puppet*
Sumber: Kemendikbud/Tri Hendro Irawan (2021)

Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Buku panduan guru Seni Rupa Kelas 4 Kemendikbud RI Tahun 2021
- Sumber Belajar Lain yang Relevan (buku elektronik, gim, alat peraga, dan lain-lain)

ANAK GEMBALA DAN SERIGALA

//Dahulu kala, ada seorang anak gembala yang bekerja menjaga domba-domba milik penduduk desa. Setiap hari, ia membawa domba-dombanya ke padang rumput di dekat hutan. Namun, lama-lama ia merasa bosan karena tidak ada hal yang terjadi. Suatu hari, ia berpikir untuk bermain-main degan orang-orang desanya.

//ia lalu berteriak keras

Anak Penggembala: *serigala! Serigala! Tolong, ada serigala yang akan memangsa domba-dombaku!*"

//mendengar teriakan itu, para penduduk desa segera berlari ke bukit dengan membawa alat-alat untuk mengusir serigala.

Warga Desa: *mana serigalanya?*

Namun, saat mereka tiba, mereka tidak melihat serigala sedikitpun. Anak gembala itu malah tertawa terbahak-bahak, merasa senang karena berhasil menipu mereka.

Anak Penggembala: *Haha kalian semua tertipu, sebenarnya tidak ada serigala disini.*

//beberapa hari kemudian, ia mengulangi perbuatannya. Sekali lagi, para penduduk desa bergegas datang untuk menolongnya. Namun, mereka kembali tertipu. Mereka pun marah dan kecewa pada anak gembala itu.

//hingga suatu hari, benar-benar datang seekor serigala ganas. Anak gembala itu panic anak berteriak sekuat tenaga,

Anak Penggembala: *Serigala! Serigala! Tolong, kali ini benar-benar ada serigala!*

//namun karena sebelumnya mereka sudah dua kali tertipu, tidak ada ada satupun penduduk desa yang datang membantunya. Akhirnya, seigala itu memangsa beberapa domba anak gembala, ia hanya bisa menangis karena tidak ada yang percaya lagi padanya.

CERITA JERAPAH DAN BADAK

//Di suatu hutan tinggalah dua orang sahabat si Jerapah dan si Badak.// seekor Jerapah bernama Jero dan seekor Badak bernama Bado. Jero terkenal karena lehernya yang panjang dan tubuhnya tinggi. Ia bisa dengan mudah mencapai pohon tanpa kesulitan. Namun, Jero memiliki satu kebiasaan buruk: ia suka menyombongkan diri.

//suatu hari, saat berjalan-jalan di tepi sungai, Jero melihat Bado sedang mencari makanan di tanah. //dengan nada yang meremehkan, Jero berkata....

Jero: Bado, kasihan sekali kau! Harus membungkuk dan mencari makanan di tanah yang kotor. Lihat aku! Dengan leher panjang ini, aku bisa memakan daun segar di atas pohon tanpa harus membungkuk."

//Bado yang bijak hanya terseyum dan berkata,

Bado: Jero, setiap makhluk memiliki kelebihan masing-masing. Jangan terlalu sombong dengan apa yang kamu miliki."

//namun Jero tertawa dan tetap merasa dirinya lebih hebat,

Jero: *HAHAHA*

//beberapa hari kemudian, musim kemarau tiba. Daun-daun di pohon mulai mengering dan sulit ditemukan. Jero kesulitan mencari makanan, sementara Bado tetap bisa makan rerumputan dan dedaunan yang jatuh ke tanah.

//Jero mulai kelaparan dan merasa lemas. Dengan rasa malu, ia menghampiri Bado dan berkata,

Jero: Bado, aku lapar. Aku tidak menemukan daun segar di pohon. Apa yang harus aku lakukan.?

//Bado tersenyum lembut dan berkata,

Bado: kau lihat Jero? Tidak selamanya kelebihanmu bisa menyelamatkanmu. Kita harus menghargai apapun yang kita miliki dan tidak meremehkan orang lain.

//Jero menyadari kesalahannya. Sejak saat itu, ia tidak sombong lagi dan belajar untuk menghargai semua makhluk di hutan.

Pesan moral: Jangan pernah menyombongkan kelebihan yang kita miliki, karena setiap makhluk punya keistimewaan masing-masing.

CERITA SEMUT DAN GAJAH

Semut merah: sebagai kakak

Semut hitam: sebagai adik

Dahulu kala seekor semut kecil dan seekor gajah besar hidup di hutan.

Gajah besar ini sangat kuat dan dikenal mudah marah dengan hewan kecil.

Ia sudah sering meremehkan semut kecil di hutan itu.

//Ayo kita dengarkan percakapannya.

Semut merah: adik Ayo kita mencari makan...

Semut hitam: ayo kak, kita mencari makan dimana ...

Semut merah: kita ingin mencari makan di hutan Gajah

Semut hitam: baiklah kak...

//Lalu semut itu bertemu dengan gajah.

Gajah berkata,

Gajah: kalian mau apa disini?

Semut: kita ingin mencari makan disini

//Gajah menjawab dengan nada marah....

Gajah: kalian tidak boleh lagi mencari makan disini, disini wilayahku

Semut merah: tapi kita harus mencari dimana lagi selain disini...

//Si Gajah menjawab dengan nada marah dan kesal,

Gajah: hmmm terserah kalian mencari dimana!

//Si kakak menjawab dengan sedih,

Semut merah: hmmm ya sudah deh, aku akan mencari makan di hutan lain bersama adik.

//Si adek menjawab

Semut hitam: ayo kak kita pergi dari sini

Semut merah: ayo dek,....

//lalu semut itu mencari makan di tempat lain, dan selang beberapa menit semut itu sudah menemukan makanannya. //kagak semut memanggil adik semut

Semut merah: adik kakak sudah menemukan makanannya

Semut hitam,: baiklah kak aku akan segera kesana

//lalu adik semut menghampiri kakak semut

Semut merah: ayo kita pulang dek

Semut hitam: ayo kak...

//lalu kakak semut dan adik semut pulang ke rumah, dan sesampainya di rumah makanan itu dibagi dua yang satu untuk makan, yang satu lagi untuk disimpan

JAGALAH HUTAN KITA

Suatu hari ada eekor kelinci dan orang utan. Mereka adalah sahabat yang tinggal di hutan lindung. Mereka kerap kali menyapa dan berbagi makanan. Marilah kita lihat kisah mereka.

Orang utan: "Halo Kelinci, Apa kabarmu?"

Kelinci: "Halo Otan, Aku baik-baik saja"

Orang utan: "Kamu sedang makan apa?"

Kelinci: "Aku sedang memakan wortel, Apakah kamu mau?"

Orang utan: "waah sepertinya enak, makasih kelinci, tapi aku sudah keying, tadi aku sudah makan banyak sekali buah, Ayo ikut aku. Akan kutunjukkan tempat yang banyak buahnya."

Kelinci: "Ooh iyaaa, aku ingin tau dimana tempatnya"

Orang utan: "Ayo kita kesana"

Kelinci: "Ayoo...."

Mereka sampai di hutan yang banyak buah.

Orang utan: "Kelinci kelinci.... kita sudah sampai, lihatlah tempat ini ada sebuah pohon beringin besar disekelilingnya ada banyak sekali tanaman"

Kelinci: "Waww benar Otan, wahhh banyak sekali, ada sebagian buah-buahan dan juga banyak bunga-bunga yang indah sekali"

Orang Utan: "Ooh Iya, disini juga ada tempat berkumpulnya hewan-hewan yang ada di hutan"

Kelinci: "Pantas saja, disini begitu ramai"

Disuatu tempat lain, ada 2 orang pemburu. Mereka sedang memasuki hutan lindung.

Pemburu 1: "Waaahhhh hutan lindung ini banyak sekali tumbuh-tumbuhan, untung saja kita membawa alat untuk merobohkan pohon-pohon yang meghalangi kita"

Pemburu 2: "Iyaaa benar, untung saja"

Brom.... Broommmm...broommm (sedang menebang pohon)

Pemburu 1: "Hei lihat, banyak sekali hewan liar, disebelah sana. Ayooo kita buru mereka"

Pemburu 2: "Kalo dijual pasti mahal, horeee pasti kita bisa jadi orang kaya"

Pemburu 1: "ayo siapkan, senjatamu!!!"

Pemburu melanjutkan perjalanan dan mencari hewan buruan. Mereka mengarahkan senjatanya.

Pemburu 1: "Ayoo tembak!!"

Pemburu 2: "ayo dor...dorrr...dorr"

Orang utan: "Hei ada apa ini, ayoo kita semua lari"

Kelinci: "itu ada suara, tembakan pemburu, cepatlah lari sebelum kita ditangkap"

Hewan-hewan akhirnya kabur menjauh, mereka ketakutan. Sedih dan panic. Mereka bingung apa yang harus mereka lakukan”

Kelinci: “hei bagaimana ini, aku sangat takut kepada pemburu”

Orang utan: “kamu tenang, kita akan cari solusinya bersama-sama. Kita tidak boleh meyerah”

Kelinci: “tapi bagaimana caranya”

Orang utan: “aku ada ide bagaimana kita lawan mereka secara bersama-sama, mereka pasti akan takut.....kita akan bersembunyi di belakang pohon besar, nanti kita kejutkan mereka”

Hewan-hewan akhirnya setuju, mereka sebentar lagi akan menghadapi pemburu.

Pemburu 1: “ayo kita tebang pohonnya, agar lebih mudah memburu hewan-hewan”

Pemburu 2: “ayoo kita tebang pohon yang itu”

Ngenggg...ngeng.....ngeng....

Para hewan mengejutkan mereka bersama...

Hewan-hewan: “Rawrrr.... Pergi kamu pemburu ini rumah kami”

Kelinci: “iya pergi kelian pemburu, kalau tidak nanti akan kami serang kalian”

Pemburu “Kaburrr”

Kelinci: “”Akhirnya mereka pergi, Horeeee hutan kita aman”

Orang utan: “tuu kan apa kataku, jika kita bekerja sama. Kita akan bisa meghadapi ancaman yang akan mengganggu kita”

Kelinci: “Ayo bersorak untuk kita semua”

HOREEEEEEE.....

Akhirnya pemburu pergi dari hutan dan kembali damai, hutan adalah rumah bagi hewan-hewan liar. Sudah seharusnya mereka tinggal disana. Sayangilah mereka dan lindungi mereka....

TAMAT

Kisah Kelinci, Kura-kura, dan Harimau

//Pada suatu hari ada kelinci dan kura-kura, mereka kelaparan.

Kelinci : "ahhh aku sangat kelaparan kura-kura"

Kura-kura : "Sama Kelinci aku juga sangat Lapar"

//Dan tiba-tiba ada Harimau datang menemui mereka.

Harimau : "Halo Kelinci dan kura-kura"

Kelinci : "Iya Harimau"

Kura-kura : "Iya Harimau"

Harimau : "Aku membawa makanan, aku mau menantang kalian untuk lomba lari", "Apakah kalian mau"

Kelinci : "Aku setuju, karena hadiahnya makanan, kebetulan aku sedang kelaparan"

Kura-kura : "Aku tidak setuju karena aku berlari terlalu lambat"

//Kelinci menertawakan kura-kura "HAHAHA" dan menantangnya.

Kelinci : "Ah kau payah kura-kura, HAHAHA"

Kura-kura marah dan menyetujui tantangan kelinci.

Kura-kura: "Ah dasar kau kelinci sombong, baiklah aku akan menerima tantanganmu"

//Kelinci dan Kura-kura bersiap di garis START. Harimau pun menghitung mundur.

Kelinci : "Bersiap yaa kura-kura aku akan menang"

Harimau: "Bersiap yaaa... 1..2...3 Goo"

K//elinci berlari sangat kencang dan kura-kura tertinggal jauh sekali.

//Tiba-tiba kelinci berhenti dijalan.

Kelinci: "lebih baik aku tidur dulu, kura-kura kan lambat, mana mungkin dia bisa sampai garis Finish duluan"

//Kelinci pun tidur dibawah pohon. Kelinci pun bangun dan panik.

Kelinci: "Hah aku tidur terlalu lama, aku harus bergegas"

//Kura-kura sampai garis finish, kelinci pun menyesal.

Kelinci: "Ahh aku sangat menyesal"

Kura-kura: "Yeay.... aku menang . makanya jangan sombong kelinci"

Harimau :”Selamat kura-kura kamu menang”

//Kelinci meminta maaf kepada kura-kura.

Kelinci: “Maafkan aku kura-kura”

Kura-kura :”tidak apa-apa kelinci ini untukmu”

Kelinci : “Terimakasih kura-kura”

//Kura-kura dan Kelinci berteman baik dan berpelukan.

SELESAI.

Lampiran 5. Materi Pembelajaran Seni Budaya

BAB
4

Membuat *Shadow Puppet* (Wayang) yang Menakjubkan

Capaian Pembelajaran

Mengalami (*Experiencing*)
 Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam, dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi walaupun masih berdasarkan penglihatan sendiri. Peserta didik mengenali dan dapat menggunakan alat, bahan, dan prosedur dasar dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.

Menciptakan (*Making/Creating*)
 Pada akhir fase B, peserta didik mampu menciptakan karya 2 atau 3 dimensi dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna.

Merefleksikan (*Reflecting*)
 Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.

Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)
 Pada akhir fase B, peserta didik mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mengetahui, memahami, dan mulai konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.

Berdampak (*Impacting*)
 Pada akhir fase B, peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat, atau konteks lingkungannya.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi pada bab ini, siswa diharapkan mampu:

1. mempelajari bentuk dan fungsi dasar/sederhana wayang;
2. mengidentifikasi hubungan wayang dengan seni rupa, seni, dan tradisi;
3. membuat tokoh wayang versinya sendiri; serta
4. menjelaskan wayangnya dan memainkannya secara mandiri atau berkelompok.

Profil Pelajar Pancasila

Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bernalar kritis, mandiri, gotong royong, serta kreatif

Kata Kunci

Wayang, tokoh, budaya, bayangan

Peta Konsep

```

graph TD
    A[Membuat Shadow Puppet (Wayang) yang Menakjubkan] --> B[Bentuk dan Fungsi Dasar Wayang]
    A --> C[Membuat Shadow Puppet (Wayang)]
  
```

APERSEPSI

Indonesia adalah negara yang kaya akan ragam budaya dan kesenian. Salah satunya adalah wayang. *Apakah yang kamu ketahui tentang wayang?* Wayang adalah boneka tiruan dari tokoh tertentu yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan dimainkan dalam pertunjukan drama tradisional di berbagai wilayah Indonesia seperti Bali, Jawa, Sunda, dan sebagainya. Wayang dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang, yang umumnya diiringi dengan musik gamelan. Pada bab ini, kamu akan mempelajari materi tentang wayang, termasuk pengertian, fungsi, dan cara membuatnya. *Apakah kamu siap mempelajarinya? Simaklah penjelasan guru dengan bersungguh-sungguh!*



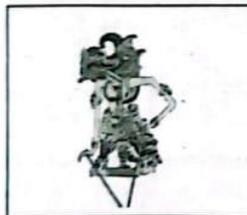
Pendalaman Materi

A Bentuk dan Fungsi Dasar Wayang

Shadow memiliki arti bayangan dan *puppet* berarti tokoh/lakon yang dimainkan. *Shadow puppet* merupakan tokoh cerita yang dimainkan dalam bentuk bayangan. Salah satu contoh *shadow puppet* yang paling terkenal adalah wayang. *Shadow puppet* lebih dikenal dengan wayang, termasuk seni pertunjukan yang kaya dengan unsur seni rupa, meliputi hiasan tokoh cerita, kelir/layar, panggung, tata cahaya, dan sebagainya:

1. Bentuk Wayang

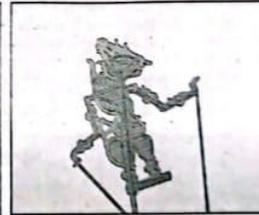
Pagelaran wayang dapat disajikan dengan berbagai macam bentuk wayang. Misalnya, wayang kulit, wayang madya, wayang klithik, wayang beber, wayang gedog, wayang golek, wayang suket, wayang motekar, dan wayang orang.



Wayang Kulit



Wayang Golek



Wayang Suket

2. Fungsi Wayang

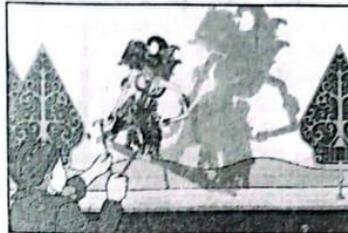
Wayang berfungsi sebagai penggambaran pikiran orang yang saling bertentangan, yaitu baik dan buruk, lahir dan batin, serta halus dan kasar. Kedua pikiran tersebut bersatu di dalam diri manusia untuk memperoleh keseimbangan. Fungsi wayang sebagai sarana pengendalian sosial, misalnya kritik sosial yang disampaikan melalui humor (sesuatu yang lucu).

Wayang juga berfungsi sebagai sarana penguatan status sosial. Selain itu, wayang menanamkan kerukunan, sarana hiburan, sarana pendidikan, dan sebagainya.

3. Mengenal *Shadow Puppet* pada Wayang

Beberapa seniman terkemuka Indonesia telah mengenalkan wayang menurut versinya sendiri hingga populer di mancanegara. Mereka membuat tokoh dan cerita wayang sendiri sehingga menarik masyarakat luas, baik di dalam maupun luar negeri.

Dalam membuat tokoh dan cerita wayang, bisa menggunakan berbagai pengetahuan dan keterampilan. Misalnya, pakaian para tokohnya bisa berupa motif dekoratif sesuai daerah dan ceritanya bisa diperoleh dari kisah para legenda daerah masing-masing, lingkungan sekitar, atau dari sebuah buku. Wayang kulit termasuk *shadow puppet*. Hal itu karena wayang kulit dimainkan dengan kelir/tirai kain putih dan blencong/lampu sehingga muncul bayangan dibalik kelirnya.



Karya *shadow puppet* bisa dinikmati dengan beberapa cara. Pertama, bisa dipajang di kelas atau sekolah. Kedua, bisa dimainkan bersama teman-teman (seseorang bisa membuat cerita, lainnya memainkan tokohnya, selebihnya bisa memainkan alat musik pengiring, tukang sorot lampu, dan sisanya menjadi penonton).

Aktivitas Kemampuan

Nilai: ...

• Ayo, kerjakan soal-soal berikut dengan tepat!

1. Jelaskan pengertian dari *shadow puppet*!
Jawab:
2. Sebutkan tiga bentuk wayang!
Jawab:
3. Apa sebutan untuk orang yang memainkan wayang?
Jawab:
4. Bagaimana cara menikmati karya *shadow puppet*?
Jawab:
5. Mengapa wayang kulit termasuk dalam *shadow puppet*?
Jawab:

Aktivitas Individu

Nilai: ...

• Kerjakan tugas berikut secara mandiri!

1. Amatilah salah satu video pertunjukan wayang kulit dari video di internet! Mintalah pendampingan orang dewasa!
2. Berdasarkan pengamatan tersebut, tuliskan perlengkapan yang digunakan dalam pertunjukan wayang kulit tersebut beserta fungsinya!
3. Tuliskan pada buku tugasmu dan bacakan hasilnya di depan kelas!
4. Mintalah tanggapan dari guru dan teman-temanmu!

Aktivitas Kelompok

Nilai: ...

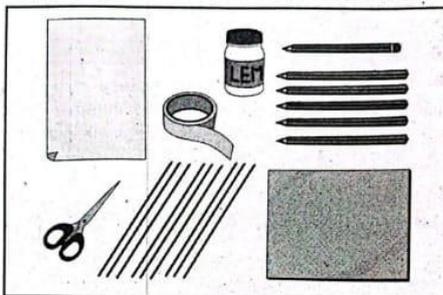
- **Kerjakan tugas berikut secara berkelompok!**
Diskusikan bersama teman sebangkumu mengenai keunikan bentuk dari wayang kulit!
Tuliskan hasilnya pada selembar kertas dan kumpulkan hasilnya kepada guru!

B Membuat Shadow Puppet (Wayang)

Membuat *shadow puppet* merupakan sebuah kegiatan yang dapat dilakukan untuk melatih imajinasi dan kreativitas. Dalam pembuatannya dibutuhkan wawasan dan kemampuan teknik, sehingga tidak bisa dilakukan begitu saja tanpa adanya persiapan terlebih dahulu. Berikut alat dan bahan yang harus dipersiapkan serta cara membuat *shadow puppet*.

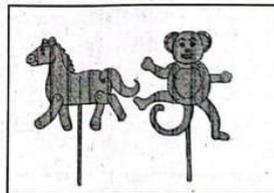
1. Alat dan Bahan untuk Membuat Shadow Puppet

Bahan dan alat yang dibutuhkan untuk membuat *shadow puppet* yaitu kertas gambar/HVS, selotip, spidol/pensil, gunting, pensil warna, kardus, tusuk satai/lidi, dan lem.

**2. Cara Membuat Shadow Puppet**

Setelah semua bahan dan juga peralatannya siap, kamu dapat mulai untuk membuatnya dengan mengikuti tahap-tahap berikut.

- Buatlah gambar pola di kertas menggunakan spidol atau pensil.
- Warnai gambar yang telah kamu buat menggunakan pensil warna.
- Potong gambar yang kamu buat sesuai pola.
- Potong kardus dengan pola sesuai gambar.
- Tempelkan gambar pada kardus menggunakan lem.
- Pasang gambar yang telah ditempel pada kardus dengan tusuk satai atau lidi menggunakan isolasi.
- Setelah jadi, kamu dapat memainkannya.

**3. Cara Memainkan Shadow Puppet**

Setelah *shadow puppet* tersebut selesai, kamu dapat memainkannya di depan teman-teman sekelasmu. Pada umumnya, wayang biasa dimainkan dengan diiringi alat musik gamelan. Namun, kalian dapat menggunakan alat lain yang lebih sederhana. Adapun cara memainkannya adalah sebagai berikut.

- Bentangkan layar dari kain (bisa juga tanpa layar).
- Sorot lampu dari arah belakang.

- c.
- d. Iringi dengan musik.
- e. Tonton dari depan atau belakang layar.



Aktivitas Kemampuan

Nilai: ...

- Ayo, kerjakan soal-soal berikut dengan tepat!

1. Apakah manfaat membuat *shadow puppet*?

Jawab:

2. Apakah alat musik yang umumnya digunakan untuk mengiringi pertunjukan wayang?

Jawab:

3. Sebutkan alat untuk membuat *shadow puppet*!

Jawab:

4. Apa fungsi selotip saat membuat *shadow puppet*?

Jawab:

5. Bagaimana cara memainkan *shadow puppet*?

Jawab:

Aktivitas Individu

Nilai: ...

- Kerjakan tugas berikut secara mandiri!

1. Perhatikan gambar tokoh pewayangan berikut!

2. Kemudian warnailah menggunakan pensil warna dengan indah!

Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian

Wawancara dengan Kepala Sekolah MIN 3 Banjarmasin

(Bapak H. Abdul Basith, S. Ag)



Wawancara dengan guru Kelas IV MIN 3 Banjarmasin

(Ibu Ermawati, S. Ag)



Wawancara dengan Peserta Didik kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin

(Muhammad Fajar Al-Hajj)



Wawancara dengan Peserta Didik kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin

(Nur Laily Rahmah)



Wawancara dengan Peserta Didik kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin

(Nazhima Atqiya Hanifa)



Wawancara dengan Peserta Didik kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin

(Muhammad Faqih)



Lampiran 7. Surat Penetapan Pembimbing Skripsi



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ANTASARI BANJARMASIN
NOMOR 51 TAHUN 2024
TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GANJIL
TAHUN AKADEMIK 2023/2024

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI,

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin membuat skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk menjadi pembimbing;
- b. bahwa nama-nama sebagaimana tersebut dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk ditetapkan sebagai Dosen Pembimbing Skripsi dimaksud.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 36 Tahun 2017 tanggal 3 April 2017 tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin;
3. Peraturan Pemerintah No. 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Surat Keputusan Menteri Agama No. 30 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Antasari;
5. Surat Keputusan Menteri Agama No. 36 Tahun 2017 tentang Statuta UIN Antasari Banjarmasin;
6. Keputusan Rektor IAIN No. 217A Tahun 2012 tentang Perubahan atas Keputusan Rektor No. 72 Tahun 2007 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Program Strata Satu (S-1) IAIN Antasari Banjarmasin.
- Memperhatikan** : Usul Ketua Jurusan PGMI Tanggal 26 Agustus 2024
- MEMUTUSKAN:**
- Menetapkan** : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2024/2025
- Pertama** : Menetapkan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Semester Ganjil Tahun Akademik 2024/2025 sebagaimana tersebut dalam lampiran yang tidak terpisahkan dari surat keputusan;
- Kedua** : Pembimbing Skripsi bertugas:
1. Menyiapkan dan melaksanakan bimbingan skripsi terhadap Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin;
2. Menyusun dan menyampaikan hasil laporan secara tertulis sesuai dengan peraturan perundang-undangan;
- Ketiga** : Biaya akibat dikeluarkan surat keputusan ini dibebankan kepada DIPA UIN Antasari Banjarmasin
- Keempat** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan seperlunya



- Tembusan:**
1. Rektor UIN Antasari Banjarmasin;
 2. Ketua Jurusan;
 3. Dosen Pembimbing;
 4. Arsip.

34	Annisa Mahriana	210101070835	Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Wayang Pada Pembelajaran SBdP Dalam Penanaman Nilai Karakter Siswa di MIN 3 Banjarmasin	Muhammad Adli Nurul Ihsan S.Pd.I M.Pd.I
----	-----------------	--------------	--	---

Lampiran 8. SK Selesai Seminar Proposal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK
INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235

Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492

Email: ftk.antasari@gmail.com Web:

ftk.iain-antasari.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 10/Un.14/II.2.J/PP.00.9/07/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

Nama : Annisa Mahriana

NIM : 210101070835

Jurusan/Prodi : PGMI

adalah benar telah melaksanakan Seminar Desain Operasional Skripsi yang berjudul:

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA
WAYANG PADA PEMBELAJARAN SBDP DALAM PENANAMAN
NILAI KARAKTER SISWA DI MIN 3 BANJARMASIN**

pada:

Hari/Tanggal : Senin, 27 Mei 2024

Tempat : Gedung A Lab PGMI

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Banjarmasin, 22 Juli 2024



Dr. Noor Alfulaila, M.Pd

Lampiran 9. Surat Perubahan Judul



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 327449
Email: ftk.antasari@gmail.com/pgmiantasari@gmail.com Web: www.ftk.iain-antasari.ac.id

I.2.J/PP.00.9/.../2025

Lamp :-

Hal : **Perubahan Judul Skripsi**

Kepada Yth.
Annisa Mahriana
NIM 210101070835
Mahasiswa Jurusan PGMI
Di Banjarmasin

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Berdasarkan usulan dari Dosen Pembimbing Skripsi tentang perubahan Judul Skripsi, demikian pula setelah kami mengadakan peninjauan seperlunya terhadap Proposal Skripsi Sdr (i), dengan ini kami menyatakan dapat menyetujui judul skripsi Sdr (i) yang semula berbunyi:

Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Pada Pembelajaran SBDP Dalam Penanaman Nilai Karakter Siswa di MIN 3 Banjarmasin

Berubah menjadi:

Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Pada Pembelajaran Seni Budaya Dalam Penanaman Nilai Karakter Siswa Kelas IV di MIN 3 Banjarmasin

Demikian agar Sdr (i) segera menghubungi pembimbing untuk konsultasi selanjutnya.
Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Banjarmasin, 07 Januari 2025

Dosen Pembimbing Skripsi,

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI,

Dr. Noor Alfulaila, S. Pd. I. M. Pd
NIP 198309022009122005

M. Adli Nurul Hsan, S. Pd. I. M. Pd. I
NIP 198806162023211045

Lampiran 10. Surat Persetujuan Riset

SURAT PERSETUJUAN RISET

Skripsi yang Berjudul : PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN MEDIA WAYANG PADA
PEMBELAJARAN SBdP DALAM PENANAMAN NILAI
KARAKTER SISWA DI MIN 3 BANJARMASIN

Ditulis Oleh : ANNISA MAHRIANA
NIM : 210101070835
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VII (Tujuh)
Alamat : Jln. Ahmad Yani, Desa Mantimin RT.7, Kec Batumandi, Kab
Balangan, Prov Kalimantan Selatan.

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat memberikan persetujuan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan riset dengan arahan dan bimbingan dosen pembimbing, riset dilaksanakan pada :

Tempat Riset : MIN 3 BANJARMASIN
Daerah Tempat Riset : Jln Bakti, Rt. 32 No. 27, Desa Pemurus Dalam Kec
Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin, Prov
Kalimantan Selatan

Banjarmasin, 18 November 2024

Mengetahui Pembimbing Skripsi

M. Adli Nurul Ihsan S. Pd. I, M. Pd. I

~~NIP. 201703085~~

NIP. 198806162023211045

Lampiran 11. Surat Mohon Izin Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

Nomor : B- 1862 /Un.14/III.1/PP.00.9/12/2024
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Hal : Mohon Izin Riset

06 Desember 2024

Yth. Kepala MIN 3 Banjarmasin
Kota Banjarmasin

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa (i) dalam rangka penyusunan skripsi, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar kiranya berkenan memberikan informasi/data yang diperlukan oleh :

Nama : Annisa Mahriana
NIM : 210101070835
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : jln. A. Yani Desa Mantimin Rt. 07, Kec. Batumandi, Kab. Balangan, Provinsi. Kalimantan Selatan
No HP : 085389946468

Kami sampaikan pula sebagai Satker berpredikat Zona Integritas Wilayah Bebas dari Korupsi (ZI-WBK) menuju Zona Integritas Wilayah Birokrasi Bersih Melayani (ZI-WBBM) UIN Antasari Banjarmasin berkomitmen terus menjaga integritas serta terus meningkatkan Kualitas kinerja dan Pelayanan.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Banjarmasin, 06 Desember 2024

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Prof. Dr. Ahmad Muradi, M. Ag.
NIP 197808082005011006

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Lampiran 12. Surat Riset dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

SURAT RISET

Nomor : B- 1862 /Un.14/III.1/PP.00.9/12/2024

Yang bertanda tangan tangan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari, dengan ini menugaskan kepada :

Nama : Annisa Mahriana
NIM : 210101070835
Semester : VII (Tujuh)
Alamat : Jln. A. Yani Desa Mantimin Rt. 07, Kec. Batumandi, Kab. Balangan, Provinsi. Kalimantan Selatan
Tugas : Melakukan Riset / Penelitian Ilmiah dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan Skripsi sarjana dengan Judul :

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA WAYANG PADA PEMBELAJARAN SBdP DALAM PENANAMAN NILAI KARAKTER SISWA DI MIN 3 BANJARMASIN

Tempat Penelitian : MIN 3 Banjarmasin
Lamanya Riset : 2 (Dua) Bulan
Dari Tanggal : 1 Januari 2025
Sampai Tanggal : 1 Maret 2025

Demikian surat Riset diberikan kepada ybs, agar pihak-pihak yang berkepentingan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Banjarmasin, 06 Desember 2024

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Ahmad Muradi
Prof. Dr. Ahmad Muradi, M.Ag
NIP 197808082005011006

Mahasiswa yang bersangkutan,

Annisa Mahriana
210101070835

Lampiran 13. Izin Riset dari Kemenag



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANJARMASIN
 Jalan Pulau Laut Nomor 24 Kota Banjarmasin - 70114
 Telepon (0511) 3353586; Faksimili (0511) 3353586;
 e-mail : bjmkalsel@kemenag.go.id/ Website : banjarmasinkota.kemenag.go.id

Nomor : B-2382/Kk.17.01-2/PP.00.9/12/2024 16 Desember 2024
 Sifat : Biasa
 Lamp. : -
 Hal : Persetujuan Izin an. Annisa Mahriana

Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas Islam Negeri (UIN) Antasari
 Banjarmasin
 Di Tempat

Berdasarkan Surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Antasari Banjarmasin, Nomor : B-1862/Un.14/III.1/PP.00.9/12/2024 tanggal 06 Desember 2024, Hal: Mohon Izin Riset, maka dengan ini kami menerangkan :

Nama : Annisa Mahriana
 NIM : 210101070835
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi :

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA WAYANG PADA
 PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DALAM PENANAMAN NILAI KARAKTER
 SISWA KELAS IV DI MIN 3 BANJARMASIN**

Pada prinsipnya kami menyetujui yang bersangkutan untuk melaksanakan penelitian tersebut di MIN 3 Kota Banjarmasin, terhitung mulai tanggal 01 Januari 2025 sampai dengan 01 Maret 2025 dengan ketentuan :

1. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar-mengajar di Madrasah.
2. Menyampaikan laporan/ hasil penelitian tersebut ke Kantor Kementerian Agama Kota Banjarmasin.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian Bapak/ Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Kepala Kantor,



SAIPUDIN

Tembusan Yth :
 Kepala MIN 3 Kota Banjarmasin

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara

Lampiran 14. Surat Selesai Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANJARMASIN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3
 Jalan Bakti RT.32 No.27 Pemurus Dalam Kota Banjarmasin Telp.0511-3265231
 Email: minpemda@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 066/Mi.17.01-4/KP.00.4/03/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : H. Abdul Basith, S.Ag
 NIP : 19730429 199803 1 005
 Pangkat / Golongan : Pembina Tk.I IV/b
 Jabatan : Kepala MIN 3 Kota Banjarmasin

Dengan ini menerangkan bahwa yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : **ANNISA MAHRIANA**
 NIM : 210101070835
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Alamat : Jalan Gatot Sobroto Gang Kemiri Banjarmasin Timur
 No. HP : 085389946468
 Judul Skripsi : **"PENERAPAN METODE ROLE PLAYING
 BERBANTUAN MEDIA WAYANG PADA
 PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DALAM
 PENANAMAN NILAI KARAKTER SISWA KELAS IV DI
 MIN 3 BANJARMASIN "**

Benar telah melaksanakan Penelitian/Riset di MIN 3 Kota Banjarmasin.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Banjarmasin, 03 Maret 2025

Kepala Madrasah,



H. Abdul Basith

Lampiran 15. Buku Konsultasi Skripsi**BUKU KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA : ANNISA MAHRIANA
NIM : 210101070835
PROGRAM STUDI : PGMI
TANGGAL SURAT PENETAPAN : 26 Agustus 2024
BIMBINGAN SKRIPSI
TANGGAL SEMINAR : 27 Mei 2024
PROPOSAL
DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI : M. ADLI NURUL IHSAN, S.Pd. I, M.Pd. I
JUDUL SKRIPSI : PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN MEDIA WAYANG PADA
PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DALAM
MENANAMKAN NILAI KARAKTER
SISWA KELAS IV DI MIN 3
BANJARMASIN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
BANJARMASIN
TAHUN 2025 M/1446 H

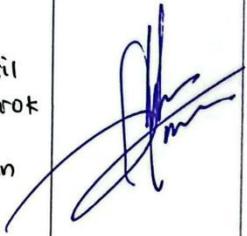
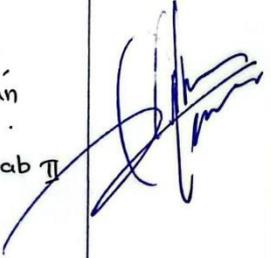


LEMBAR KONSULTASI

REKAPITULASI KEGIATAN KONSULTASI

No.	Tanggal	Bab/bagian
1.	11/12/2024	konsul Judul dan draft Proposal
2.	03/2/2025	konsul Bab I dan revisi
3.	13/3/2025	konsul Bab II dan revisi
4.	9/4/2025	konsul Bab III dan Penulisan
5.	15/4/2025	konsul Keseluruhan Bab I sampai VI
6.	22/4/2025	konsul keseluruhan Bab IV Penulisan
7.	28/4/2025	konsul Keseluruhan + Lampiran
8.	29/4/2025	Acc skripsi

Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda tangan
1.	11/12 2024	<ul style="list-style-type: none">- konsul Judul yang dirubah / direvisi- konsul Instrument Penelitian	
2.	03/02 2025	<ul style="list-style-type: none">- konsul Bab I- Revisi- Perbaiki masalah sistematika Penulisan sesuai pedoman	
3.	13/03 2025	<ul style="list-style-type: none">- konsul Bab III (dilengkapi)- Penulisan Latar belakang- Revisi footnote- spasi penulisan surah	

Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
4.	9/4 2025	<ul style="list-style-type: none">- konsul Bab III Revisi- Penulisan cover- Margin penulisan disesuaikan- Lengkapi halaman awal	
5.	15/4 2025	<ul style="list-style-type: none">- konsul Bab IV, hasil wawancara menyorot ke dalam- Penulisan sesuai pedoman	
6.	22/4 2025	<ul style="list-style-type: none">- konsul Bab IV, sesuaikan dengan teori di bab II.- Penomoran di bab II diperbaiki	

Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
7.	28/4 2025	<ul style="list-style-type: none">- Penulisan halaman Perseetujuan dirapikan- Tambahkan Lampiran (foto-foto Ketifa Penelitian)- Lengkapi Daftar isi	
8.	29/4 2025	Acc skripsi dan Perseetujuan.	

Lampiran 16. Surat Lulus Komprehensif



SERTIFIKAT

KETERANGAN UJIAN KOMPREHENSIF

NO : B-1580/Un.14/III.b/PP.00.9/09/2024

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, Menerangkan bahwa :

ANNISA MAHRIANA

NIM 210101070835

*Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Yang bersangkutan benar telah mengikuti Ujian Komprehensif Batch III
Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai ujian komprehensif, yang namanya
tersebut di atas dinyatakan **LULUS** dengan nilai 62,65
Demikian sertifikat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya*

BANJARMASIN,
11 SEPTEMBER 2024

Prof. Dr. Ahmad Muradi, M. Ag.
WAKIL DEKAN BIDANG
AKADEMIK DAN KELEMBAGAAN
NIP 1978 0808 2005 0110 06




DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Annisa Mahriana
Nim : 210101070835
TTL : Lok Batung, 04 Februari 2004
Kebangsaan : Indonesia
Alamat : Jl. A. Yani, Desa Mantimin Rt. 07,
Kecamatan Batumandi, Kabupaten Balangan,
Kalimantan Selatan.
Nomor Hp : 085389946468
Alamat Email : annisamahriana424@gmail.com
Pengalaman Organisasi/Kerja : KMB UIN Antasari Banjarmasin
Prestasi Akademik : -
Prestasi Non-Akademik : -
Daftar Karya Ilmiah : -