

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif siswa Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan” pada Kelas IV, maka dapat diambil simpulan bahwa:

1. Pengembangan produk media *Medi Fun Thinkers Book* menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan. Adapun tahapannya dimulai dari tahap (1) Pengumpulan Data, (2) Perencanaan, (3) Desain Produk, (4) Validasi Produk, (5) Revisi Produk, (6) Uji Coba Skala Kecil, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Skala Besar, (9) Revisi Produk Akhir, (10) Deseminasi dan Implementasi Produk Akhir.
2. Validitas Produk Media *Fun Thinkers Book* dilakukan uji penilaian oleh Ahli materi yakni 1 Dosen Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram dan 2 Guru SDN Mesoran dan Ahli media yakni 1 Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram dan 2 Guru SDN Mesoran. Adapun hasil penilaian yang diberikan oleh Ahli Materi I dengan skor total sebesar 83%, Ahli Materi II dengan skor total sebesar 91% dan Ahli Materi III dengan skor total sebesar 93% yang berarti berada pada tingkat kualifikasi Sangat Valid. Sedangkan hasil penilaian yang diberikan oleh

Ahli Media I dengan skor total sebesar 94,5%, Ahli Media II dengan skor total sebesar 93,1%, Ahli Media III dengan skor total sebesar 95,2% yang berarti berada pada tingkat kualifikasi Sangat Valid.

3. Kepraktisan dalam penggunaan produk media *Fun Thinkers Book* dilihat dari penilaian angket respon siswa yakni SDN Dapur dan SDN Mesorang yang berlokasi di wilayah Aik Bukak Kecamatan Batu Kliang Utara Kabupaten Lombok Tengah. Uji kepraktisan kelas kecil yang dilakukan di SDN Dapur menggunakan 14 siswa sedangkan uji kepraktisan kelas besar yang dilakukan di SDN Mesoran dengan jumlah 20 siswa. Adapun hasil uji kepraktisan yang diperoleh di SDN Dapur dengan skor total 95,9% yang berarti berada pada tingkat kualifikasi Sangat Valid. Sedangkan uji kepraktisan yang diperoleh di SDN Mesoran dengan skor total sebesar 95% yang berarti berada pada tingkat kualifikasi Sangat Valid.
4. Keefektifan produk media *Fun Thinkers Book* dilihat dari perbandingan hasil *Pretest* dan *Posttest* pada siswa kelas IV SDN Mesoran. Adapun hasil nilai *Pretest* dan *Posttest* meningkat sebesar 44,79% dengan melihat hasil rata-rata nilai posttest lebih tinggi daripada pretest yaitu 87,33% dan 42,548%. Hasil analisis gain menunjukkan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa melalui 3 indikator yakni, indikator kemampuan berpikir Lancar sebesar 0,70 dengan kriteria tinggi, kemampuan berpikir Luwes memperoleh skor sebesar 0,43 dengan kriteria sedang, kemampuan berpikir Orisinalitas memperoleh skor sebesar 0,34 dengan kriteria sedang. Setelah dikonfversikan dengan tabel penentuan kriteria tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa yang diperoleh

melalui uji *N-Gain Score* sebesar = 0,49 dengan kriteria Sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan produk *Media Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan”, adapun saran yang dapat diberikan terkait dengan hasil penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Dalam mengembangkan media *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan oleh peneliti masih memiliki beberapa kekurangan terutama dari segi biaya yang dibutuhkan dan waktu yang diperlukan dalam membuat media *Fun Thinkers Book*. Sehingga bagi penelitian selanjutnya, pengembangan lanjutan pada produk ini sangat diperlukan, yaitu mengembangkan media *Fun Thinkers Book* dengan ukuran yang lebih praktis dan efisien.
2. Media *Fun Thinkers Book* dikembangkan cukup sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa serta dapat menggunakannya secara mandiri maupun berkelompok.
3. Melalui penggunaan media yang menarik dan menyenangkan guru perlu meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara memilih media yang tepat dengan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga dapat membantu siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.
4. Media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan dapat dijadikan referensi oleh guru agar dapat dikembangkan pada materi yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfin, Jauharoh. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Astriani, Ana Siska. 2018. *Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Diambil pada tanggal 17 Oktober 2020 dari Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV. 2017. *Tema 4 “Berbagai Pekerjaan”, Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan” Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Darusman, Rijal. 2014. *Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pikiran) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*, Vol. 3. No. 2. Diambil pada tanggal 14 Oktober 2020 dari <https://www.perpustakaan.uns.ac.id>
- Darusman, Rijal. 2014. *Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pikiran) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP*. Diambil pada tanggal 2 November 2020 dari <https://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id>
- Kurniawati, Emi Sri. 2017. “*Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPBL-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman*”. Diambil pada tanggal 13 Agustus 2020 dari <https://journal.student.uny.ac.id>
- Marliani, Novi. 2015. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP)*, Vol.5 No. 1. Diambil pada tanggal 5 Oktober 2020 dari

<https://journal.lppmunindra.ac.id>

Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Pratowo, Andi 2015. *Menyusun Encana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenamedia Group.

Purwaningrum, Arifah. 2012. “*Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X-10 SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*”. Diambil pada tanggal 26 Oktober 2020 dari <https://digilib.uns.ac.id>

Purwaningrum, Putri Jayanti. 2016. *Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis melalui Discoveri Learning Berbasis Scientific Approach*, Vol. 6. No. 2. Diambil pada tanggal 12 Oktober 2020 dari <https://jurnal.umk.ac.id>

Riani, Putri Rindiana. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Tema Berbagai Pekerjaan*, Vol. 2 No. 2. Diambil pada tanggal 10 Agustus 2020 dari <https://www.researchgate.net>

Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Saroh, Imah. 2016. “*Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Sebagai Pendukung Pembelajaran Sainifik Pada Siswa Kelas II SDN Karang Tapel*”. Diambil pada tanggal 2 September 2020 dari <https://library.upgris.ac.id>

Setyaningrum, Vira. 2019. “*Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati*”. Diambil pada tanggal 19

September 2020 dari <https://lib.unnes.ac.id>

Siswono, Eko, Y.T. 2008. "*Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer di SMP Negeri 1 Ngawn Gunung Kidul*". Diambil pada tanggal 20 Oktober 2020 dari <https://eppirnts.unyac.id>

Siswono, T.Y.E.2008. *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran Dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Surabaya: Unesa Pres.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Tsaniyah, Albadrotus. 2018. "*Pengembangan Media Flipbook Maker pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTS Wahid Hasyim 01 Dau Malang*". Diambil pada tanggal 7 September 2020 dari <https://etheses.uin.malang.ac.id>

Vendiktama, R.P., Mimin, H.I. dkk. 2016. *Keterampilan berpikir kreatif siswa SMAN 1 Krian Tahun 2016*. Diambil pada tanggal 20 Oktober 2020 dari <https://pasca.um.ac.id>

Wijayanti, Frieda. 2014. "*Pengembangan LKS IPA Multiple Intelegenes pada Tema Energi dan Kesehatan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*". Diambil pada tanggal 19 September 2020 dari <https://lib.unnes.aci.id>

LAMPIRAN

Lampiran 1.

SURAT IZIN PENELITIAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail: fkp@ummat.ac.id Website: <http://fkp.ummat.ac.id>

Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 0207/II.3.AU/FKIP-UMMat/F/XII/2020
 Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
 Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN 3 Batu Kumbang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

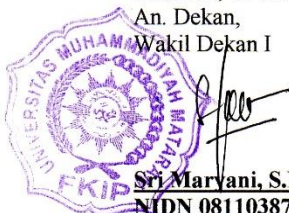
Nama : Rahmawati
 NIM : 117180073
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD
Judul : Pengembangan Media Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar
Tempat Penelitian : SDN Mesoran

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

Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 16 Desember 2020

An. Dekan,
 Wakil Dekan I



Sri Maryani, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0811038701

Tembusan:

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

Lampiran 2.

**DAFTAR SISWA UJI COBA KEEFEKTIFAN DAN KEPRAKTISAN
PRODUK**

Sekolah Dasar : SDN Mesoran
Kelas : IV
**Alamat : Desa Aik Bukak Kec. Batu Kliang Utara Kab.
 Lombok Tengah**

No	NISN/NIS	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kode
1	0118908406 / 2418	Ahmad Iwan Mutolip	L	UK-01
2	0102821360 / 2419	Baginda Muliya Agung	L	UK-02
3	0123626336 / 2421	Canda Gerhana Ade Putra	L	UK-03
4	0115536895 / 2423	Devi Arianti	P	UK-04
5	0101999876 / 2422	Deviana Elisa Putri	P	UK-05
6	0119787999 / 2424	Dini Agustina Astuti	P	UK-06
7	0118926007 / 2425	Funny Afnan Jannaty	P	UK-07
8	0094165921 / 2426	Gilang Arya Anugrah	L	UK-08
9	0106065998 / 2427	Indri Yuliana	P	UK-09
10	0104613202 / 2437	Lalu Jispraja	L	UK-10
11	0119653628 / 2438	Lalu Nabil Septa Ardana	L	UK-11
12	0119711578 / 2428	Lana Akila	P	UK-12
13	0097662130 / 2430	M. Riyawan Adi Saputra	L	UK-13
14	0106025951 / 2433	Madapati Satria Wirang	L	UK-14
15	0102952831 / 2431	Muhammad Azmi Maulana	L	UK-15
16	0106666393 / 2432	Muhammad Badiul Mubarik	L	UK-16
17	0102495862 / 2429	Muhammad Habiburrahman	L	UK-17
18	0107429349 / 2434	Nindi Aulia	P	UK-18
19	0109106858 / 2441	Ripki Hamnata	L	UK-19
20	0117173762 / 2436	Riska Aini Swastika	P	UK-20
21	0107302185 / 2439	Sandi Haikal Aftam	L	UK-21
22	0107385957 / 2440	Yeni Zahra Daywan	P	UK-22

Lampiran 3.

DAFTAR SISWA UJI COBA KEPRAKTISAN PRODUK

Sekolah Dasar : SDN Dapur
Kelas : IV
Alamat : Desa Mas-Mas Kec.Batu Kliang Utara
Kab. Lombok Tengah

No	NISN/NIP	Nama Siswa	Jenis Kelamin	KODE
1	0096232903 / 2392	Aden Wahyu Agung Madanna	L	UP-01
2	0102405763 / 2414	Ammar Fais Khorullah	L	UP-02
3	0091483875 / 2393	Baiq Ardiaregita Pramesti	P	UP-03
4	0096377891 / 2397	Erni Catya Wulan	P	UP-04
5	0118639547 / 2398	Haolid	L	UP-05
6	0102184332 / 2400	Hasifatul Herani	P	UP-06
7	0106066820 / 2413	Herudinata	L	UP-07
8	0096469361 / 2403	Lalu Yuda Arjuna Prawira	L	UP-08
9	0104017296 / 2404	Muhammad Alfaribi	L	UP-09
10	0119513492 / 2405	Naella	P	UP-10
11	0094641632 / 2406	Nurhalizah	P	UP-11
12	0109691525 / 2407	Puguh Pilar Anugrah	P	UP-12
13	0098323206 / 2410	Sapoan Ibrahim	L	UP-13
14	0109478957 /	Wafiq Azizatul Aulia	P	UP-14

Lampiran 4.

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Media *Fun Thinkers Book*
 Tema : 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan”
 Kelas : IV
 Semester : 1 (Genap)
 Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan
2. Berilah pendapat anda dengan sejujurnya dan sebenarnya
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

- SV (Sangat Valid) = 5
- V (Valid) = 4
- CV (Cukup Valid) = 3
- KV (Kurang Valid) = 2
- SKV (Sangat Kurang Valid) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan

Nama Validator :

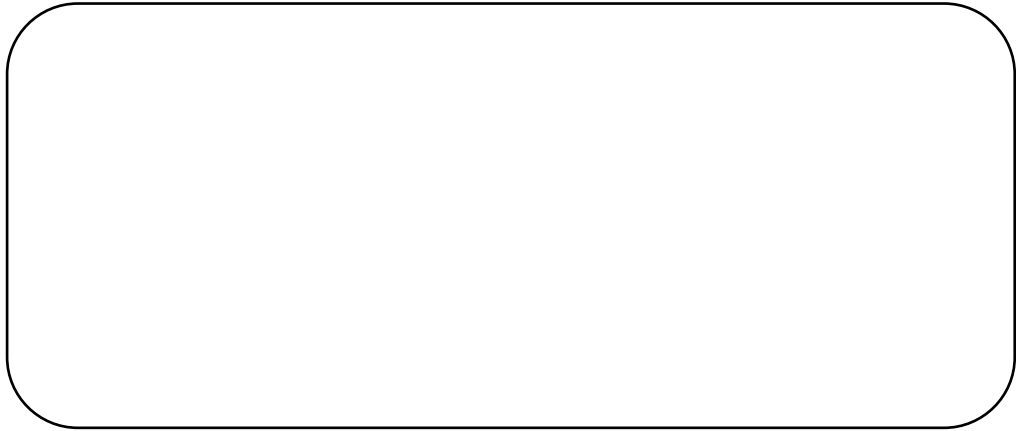
NIDN/NIP :

Asal Instansi :

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		SKV	KV	CV	V	SV
		1	2	3	4	5
1	INDIKATOR KESESUAIAN					
	1. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan pembelajaran tematik kelas IV tema 4 Subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan”					
	2. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi dasar dan indikator dalam kurikulum 2013					
2	INDIKATOR KELAYAKAN					
	3. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran					
	4. Kebenaran penulisan materi pembelajaran pada media <i>Fun Thinkers Book</i>					
	5. Kebenaran penulisan huruf pada buku media <i>Fun Thinkers Book</i>					

3 INDIKATOR PENYAJIAN					
6. Keseluruhan informasi yang tersaji dalam pembelajaran media <i>Fun Thinkers Book</i> sudah jelas.					
7. Petunjuk penggunaan media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas.					
8. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> merangsang siswa memahami dan berkonsentrasi dalam pembelajaran.					
9. Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah kesukar.					
10. Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar.					
11. Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat digunakan secara individu atau kelompok					
12. Kelengkapan informasi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i>					
4 INDIKATOR KEBAHASAAN					
13. Bahasa dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> mudah dipahami					
14. Keterbacaan dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas.					
15. Kejelasan informasi dalam media Flash <i>Fun Thinkers Book</i>					
16. Kesesuaian menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar					
17. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien.					
5 INDIKATOR KOMPETENSI					
18. Materi pembelajaran dengan media <i>Fun Thinkers Book</i> menambah pemahaman konsep siswa.					
19. Materi pembelajaran dengan media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat membangun penguasaan konsep siswa.					
20. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat mengembangkan ranah kognitif (pengetahuan) terutama dalam kemampuan berpikir kreatif siswa.					
SKOR					

Berilah tanggapan atau komentar anda pada kolom dibawah ini !



Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Rekomendasi

- (.....) Sangat Valid
- (.....) Valid
- (.....) Cukup Valid
- (.....) Kurang Valid
- (.....) Sangat Kurang Valid

Mataram, , , 2020
Validator Ahli Materi

.....
NIDN/NIP.

Lampiran 5.

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Media *Fun Thinkers Book*
 Tema : 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan”
 Kelas : IV
 Semester : 1 (Genap)
 Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan
2. Berilah pendapat anda dengan sejujurnya dan sebenarnya
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

- SV (Sangat Valid) = 5
- V (Valid) = 4
- CV (Cukup Valid) = 3
- KV (Kurang Valid) = 2
- SKV (Sangat Kurang Valid) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan

Nama Validator :

NIDN/NIP :

Asal Instansi :

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		SKV	KV	CV	V	SV
		1	2	3	4	5
1	ASPEK PSIKOLOGIS					
	1. Media <i>Fun Thinkers Book</i> membangkitkan minat belajar siswa.					
	2. Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar dengan media <i>Fun Thinkers Book</i>					
	3. Media <i>Fun Thinkers Book</i> memperhatikan perbedaan respon siswa dalam belajar.					
	4. Media <i>Fun Thinkers Book</i> memperhatikan pengalaman siswa tentang materi pembelajaran.					
2	ASPEK ORGANISASI ISI					
	5. Isi materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.					
	6. Keterpaduan antar konsep materi dengan					

	<i>Media Fun Thinkers Book</i>					
	7. <i>Media Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.					
	8. Organisasi isi dan prosedur didalam <i>Media Fun Thinkers Book</i> teratur dan bermakna.					
	9. Umpan balik siswa dapat dilihat secara langsung saat menggunakan <i>Media Fun Thinkers Book</i>					
	10. <i>Media Fun Thinkers Book</i> dapat digunakan sebagai latihan yang dapat diulang-ulang.					
	11. Materi mendukung keingintahuan					
	12. Interaksi antara <i>Media Fun Thinkers Book</i> dengan siswa dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa.					
3	ASPEK PENYAJIAN					
	13. <i>Media Fun Thinkers Book</i> jelas dari hal yang sederhana menuju yang lebih rumit.					
	14. Komponen-komponen penyusun <i>Media Fun Thinkers Book</i> berfungsi secara sinergis					
	15. <i>Media Fun Thinkers Book</i> digunakan siswa sendiri dengan mudah.					
	16. <i>Media Fun Thinkers Book</i> mudah dibawa					
	17. <i>Media Fun Thinkers Book</i> disajikan secara teratur.					
	18. <i>Media Fun Thinkers Book</i> aman untuk digunakan					
	19. <i>Media Fun Thinkers Book</i> tahan lama dan tidak mudah rusak					
4	ASPEK ELEMEN DESAIN CETAK					
	20. Desain visual buku media <i>Fun Thinkers Book</i> dibuat secara konsisten.					
	21. Setiap pembelajaran pada buku media <i>Fun Thinkers Book</i> ditampilkan secara teratur sesuai dengan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.					
	22. Ketepatan pemilihan bentuk huruf dan ukuran huruf.					
	23. Gambar pada buku media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas dan menarik.					
	24. Keterpaduan desain visual buku <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dan menarik					
	25. Penekanan pada unsure terpenting dalam desain media <i>Fun Thinkers Book</i>					
	26. Keseimbangan desain visul buku media <i>Fun</i>					

	<i>Thinkers Book</i>					
	27. Pemilihan bentuk-bentuk pada desain visual buku media <i>Fun Thinkers Book</i>					
	28. Penggunaan garis pada desain visual buku <i>Fun Thinkers Book</i>					
	29. Pemilihan warna pada buku <i>Fun Thinkers Book</i>					
	SKOR					

Berilah tanggapan atau komentar anda pada kolom dibawah ini !

Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Rekomendasi

- (.....) Sangat layak digunakan
- (.....) Layak digunakan
- (.....) Cukup layak digunakan
- (.....) Tidak layak digunakan
- (.....) Sangat tidak layak digunakan

Mataram, , , 2020
Validator Ahli Media

.....
NIDN/NIP.

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Media *Fun Thinkers Book*
 Tema : 4 Subtema 1 "Jenis-jenis Pekerjaan"
 Kelas : IV
 Semester : 1 (Genap)
 Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan
2. Berilah pendapat anda dengan sejujurnya dan sebenarnya
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

- SV (Sangat Valid) = 5
- V (Valid) = 4
- CV (Cukup Valid) = 3
- KV (Kurang Valid) = 2
- SKV (Sangat Kurang Valid) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan

Nama Validator : JOHRI SABARIATI

NIDN/NIP : 180448601

Asal Instansi : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAFAM

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		SKV	KV	CV	V	SV
		1	2	3	4	5
1	INDIKATOR KESESUAIAN					
	1. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan pembelajaran tematik kelas IV tema 4 Subtema 1 "Jenis-Jenis Pekerjaan"					✓
	2. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi dasar dan indikator dalam kurikulum 2013					✓
2	INDIKATOR KELAYAKAN					
	3. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
	4. Kebenaran penulisan materi pembelajaran pada media <i>Fun Thinkers Book</i>				✓	
	5. Kebenaran penulisan huruf pada buku media <i>Fun Thinkers Book</i>				✓	

3	INDIKATOR PENYAJIAN				
	6. Keseluruhan informasi yang tersaji dalam pembelajaran media <i>Fun Thinkers Book</i> sudah jelas.			✓	
	7. Petunjuk penggunaan media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas.			✓	
	8. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> merangsang siswa memahami dan berkonsentrasi dalam pembelajaran.			✓	
	9. Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah kesukar.				✓
	10. Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar.				✓
	11. Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat digunakan secara individu atau kelompok				✓
	12. Kelengkapan informasi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i>			✓	
4	INDIKATOR KEBAHASAAN				
	13. Bahasa dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> mudah dipahami			✓	
	14. Keterbacaan dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas.				✓
	15. Kejelasan informasi dalam media <i>Flash Fun Thinkers Book</i>			✓	
	16. Kesesuaian menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓			
	17. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien.	✓			
5	INDIKATOR KOMPETENSI				
	18. Materi pembelajaran dengan media <i>Fun Thinkers Book</i> menambah pemahaman konsep siswa.			✓	
	19. Materi pembelajaran dengan media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat membangun penguasaan konsep siswa.			✓	
	20. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat mengembangkan ranah kognitif (pengetahuan) terutama dalam kemampuan berpikir kreatif siswa.			✓	
SKOR					

Berilah tanggapan atau komentar anda pada kolom dibawah ini !

- Perbaiki Penulisan Huruf yang kurang di beberapa kalimat isi media
- Perjelas petunjuk penggunaan Media
- Penggunaan EYD diperbaiki
-

Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Rekomendasi

(.....) Sangat Valid

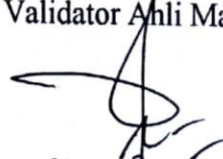
(.....) Valid

(.....) Cukup Valid

(.....) Kurang Valid

(.....) Sangat Kurang Valid

Mataram, , 2020
Validator Ahli Materi


JOHRI SABARIATI, M.P.FIS
NIDN/NIP. 180448601

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Media Fun Thinkers Book
 Tema : 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan”
 Kelas : IV
 Semester : 1 (Genap)
 Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan
2. Berilah pendapat anda dengan sejujurnya dan sebenarnya
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

- SV (Sangat Valid) = 5
- V (Valid) = 4
- CV (Cukup Valid) = 3
- KV (Kurang Valid) = 2
- SKV (Sangat Kurang Valid) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan

Nama Validator : *ARNIAWATI, S.Pd*
 NIP : *197804022005012019*
 Asal Instansi : *SDN MESORAN*

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		SKV	KV	CV	V	SV
		1	2	3	4	5
1	INDIKATOR KESESUAIAN					
	1. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan pembelajaran tematik kelas IV tema 4 Subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan”					√
	2. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi dasar dan indikator dalam kurikulum 2013					√
2	INDIKATOR KELAYAKAN					
	3. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran					√
	4. Kebenaran penulisan materi pembelajaran pada media <i>Fun Thinkers Book</i>				√	
	5. Kebenaran penulisan huruf pada buku media <i>Fun Thinkers Book</i>				√	

3					
INDIKATOR PENYAJIAN					
6. Keseluruhan informasi yang tersaji dalam pembelajaran media <i>Fun Thinkers Book</i> sudah jelas.				✓	
7. Petunjuk penggunaan media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas.					✓
8. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> merangsang siswa memahami dan berkonsentrasi dalam pembelajaran.					✓
9. Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah kesukar.					✓
10. Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar.					✓
11. Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat digunakan secara individu atau kelompok					✓
12. Kelengkapan informasi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i>				✓	
4					
INDIKATOR KEBAHASAAN					
13. Bahasa dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> mudah dipahami				✓	
14. Keterbacaan dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas.					✓
15. Kejelasan informasi dalam media <i>Flash Fun Thinkers Book</i>				✓	
16. Kesesuaian menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
17. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien.					✓
5					
INDIKATOR KOMPETENSI					
18. Materi pembelajaran dengan media <i>Fun Thinkers Book</i> menambah pemahaman konsep siswa.				✓	
19. Materi pembelajaran dengan media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat membangun penguasaan konsep siswa.				✓	
20. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat mengembangkan ranah kognitif (pengetahuan) terutama dalam kemampuan berpikir kreatif siswa.					✓
SKOR					

Berilah tanggapan atau komentar anda pada kolom dibawah ini !

Media Pen Thinkers Book sudah sangat
sesuai pada pembelajaran tematik
sifatnya yang fleksibel bisa untuk
semua tingkat kelas. Baik kelas
rendah maupun kelas Tinggi.

Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang
telah
disediakan.

Rekomendasi

(.....) Sangat Valid

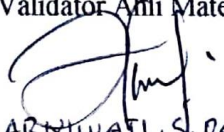
(.√....) Valid

(.....) Cukup Valid

(.....) Kurang Valid

(.....) Sangat Kurang Valid

Batu Kliang Utara 26/9/2021
Validator Ahli Materi


ARNIWATI, S. Pd

NIP. 197806402 200 501 2019

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Media Fun Thinkers Book
 Tema : 4 Subtema 1 "Jenis-jenis Pekerjaan"
 Kelas : IV
 Semester : 1 (Genap)
 Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan
2. Berilah pendapat anda dengan sejujurnya dan sebenarnya
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

- SV (Sangat Valid) = 5
- V (Valid) = 4
- CV (Cukup Valid) = 3
- KV (Kurang Valid) = 2
- SKV (Sangat Kurang Valid) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan

Nama Validator : *JANI, S. Pd*

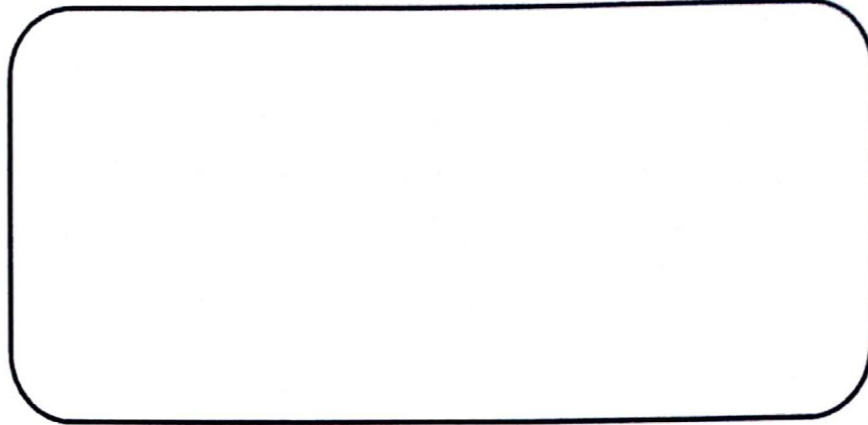
NIP : *196812312002121052*

Asal Instansi : *SDN MESORAN*

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		SKV	KV	CV	V	SV
		1	2	3	4	5
1	INDIKATOR KESESUAIAN					
	1. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan pembelajaran tematik kelas IV tema 4 Subtema 1 "Jenis-Jenis Pekerjaan"					✓
	2. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi dasar dan indikator dalam kurikulum 2013					✓
2	INDIKATOR KELAYAKAN					
	3. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	✓
	4. Kebenaran penulisan materi pembelajaran pada media <i>Fun Thinkers Book</i>				✓	
	5. Kebenaran penulisan huruf pada buku media <i>Fun Thinkers Book</i>				✓	✓

3	INDIKATOR PENYAJIAN					
	6. Keseluruhan informasi yang tersaji dalam pembelajaran media <i>Fun Thinkers Book</i> sudah jelas.					✓
	7. Petunjuk penggunaan media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas.				✓	
	8. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> merangsang siswa memahami dan berkonsentrasi dalam pembelajaran.				✓	
	9. Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah kesukar.					✓
	10. Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar.					✓
	11. Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat digunakan secara individu atau kelompok					✓
	12. Kelengkapan informasi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i>				✓	
4	INDIKATOR KEBAHASAAN					
	13. Bahasa dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> mudah dipahami				✓	
	14. Keterbacaan dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas.					✓
	15. Kejelasan informasi dalam media <i>Flash Fun Thinkers Book</i>					✓
	16. Kesesuaian menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
	17. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien.					✓
5	INDIKATOR KOMPETENSI					
	18. Materi pembelajaran dengan media <i>Fun Thinkers Book</i> menambah pemahaman konsep siswa.				✓	
	19. Materi pembelajaran dengan media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat membangun penguasaan konsep siswa.				✓	✓
	20. Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat mengembangkan ranah kognitif (pengetahuan) terutama dalam kemampuan berpikir kreatif siswa.					✓
	SKOR					

Berilah tanggapan atau komentar anda pada kolom dibawah ini !



Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Rekomendasi

(.....) Sangat Valid

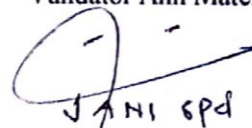
(.√...) Valid

(.....) Cukup Valid

(.....) Kurang Valid

(.....) Sangat Kurang Valid

Batu Kliang Utara, , , 2021
Validator Ahli Materi



NIP. 196812312002121052

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Media *Fun Thinkers Book*
 Tema : 4 Subtema 1 "Jenis-jenis Pekerjaan"
 Kelas : IV
 Semester : 1 (Genap)
 Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan
2. Berilah pendapat anda dengan sejujurnya dan sebenarnya
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

- SV (Sangat Valid) = 5
- V (Valid) = 4
- CV (Cukup Valid) = 3
- KV (Kurang Valid) = 2
- SKV (Sangat Kurang Valid) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan

Nama Validator : NURSIMA SARI

NIDN/NIP : 0825059102

Asal Instansi : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKARANI

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		SKV	KV	CV	V	SV
		1	2	3	4	5
1	ASPEK PSIKOLOGIS					
	1. Media <i>Fun Thinkers Book</i> membangkitkan minat belajar siswa.					✓
	2. Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar dengan media <i>Fun Thinkers Book</i>					✓
	3. Media <i>Fun Thinkers Book</i> memperhatikan perbedaan respon siswa dalam belajar.					✓
	4. Media <i>Fun Thinkers Book</i> memperhatikan pengalaman siswa tentang materi pembelajaran.					✓
2	ASPEK ORGANISASI ISI					
	5. Isi materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.					✓
	6. Keterpaduan antar konsep materi dengan <i>Media Fun Thinkers Book</i>					✓

	7. Media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.	✓				
	8. Organisasi isi dan prosedur didalam Media <i>Fun Thinkers Book</i> terurut dan bermakna.	✓				
	9. Umpan balik siswa dapat dilihat secara langsung saat menggunakan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	✓				
	10. Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat digunakan sebagai latihan yang dapat diulang-ulang.	✓				
	11. Materi mendukung keingintahuan	✓				
	12. Interaksi antara Media <i>Fun Thinkers Book</i> dengan siswa dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa.	✓				
3	ASPEK PENYAJIAN					
	13. Media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas dari hal yang sederhana menuju yang lebih rumit.		✓			
	14. Komponen-komponen penyusun Media <i>Fun Thinkers Book</i> berfungsi secara sinergis		✓			
	15. Media <i>Fun Thinkers Book</i> digunakan siswa sendiri dengan mudah.		✓			
	16. Media <i>Fun Thinkers Book</i> mudah dibawa	✓				
	17. Media <i>Fun Thinkers Book</i> disajikan secara terurut.	✓				
	18. Media <i>Fun Thinkers Book</i> aman untuk digunakan	✓				
	19. Media <i>Fun Thinkers Book</i> tahan lama dan tidak mudah rusak	✓				
4	ASPEK ELEMEN DESAIN CETAK					
	20. Desain visual buku media <i>Fun Thinkers Book</i> dibuat secara konsisten.	✓				
	21. Setiap pembelajaran pada buku media <i>Fun Thinkers Book</i> ditampilkan secara terurut sesuai dengan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.			✓		
	22. Ketepatan pemilihan bentuk huruf dan ukuran huruf.	✓				
	23. Gambar pada buku media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas dan menarik.	✓				
	24. Keterpaduan desain visual buku <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dan menarik	✓				
	25. Penekanan pada unsure terpenting dalam desain media <i>Fun Thinkers Book</i>			✓		
	26. Keseimbangan desain visul buku media <i>Fun Thinkers Book</i>			✓		

buku media <i>Fun Thinkers Book</i>					
29. Penggunaan garis pada desain visual buku <i>Fun Thinkers Book</i>	✓				
30. Pemilihan warna pada buku <i>Fun Thinkers Book</i>	✓				
SKOR					

Berilah tanggapan atau komentar anda pada kolom dibawah ini !

Sudah dikoreksi / di perbaiki sesuai saran meliputi, komposisi warna buku, sampul buku & frame, struktur bahasa & pemilihan gambar

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Rekomendasi

- (.....) Sangat layak digunakan
- (...✓...) Layak digunakan
- (.....) Cukup layak digunakan
- (.....) Tidak layak digunakan
- (.....) Sangat tidak layak digunakan

Mataram, , , 2020

Validator ahli Media

Nursana Sari, M.Pd

NIDN. 0825059102

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Media Fun Thinkers Book
 Tema : 4 Subtema 1 "Jenis-jenis Pekerjaan"
 Kelas : IV
 Semester : 1 (Genap)
 Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan
2. Berilah pendapat anda dengan sejujurnya dan sebenarnya
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

- SV (Sangat Valid) = 5
- V (Valid) = 4
- CV (Cukup Valid) = 3
- KV (Kurang Valid) = 2
- SKV (Sangat Kurang Valid) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan

Nama Validator : H. MUH. BAKRI, SH
 NIDN : 19631231983031184
 Asal Instansi : SDN MESORAN

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		SKV	KV	CV	V	SV
		1	2	3	4	5
1	ASPEK PSIKOLOGIS					
	1. Media <i>Fun Thinkers Book</i> membangkitkan minat belajar siswa.					✓
	2. Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar dengan media <i>Fun Thinkers Book</i>				✓	
	3. Media <i>Fun Thinkers Book</i> memperhatikan perbedaan respon siswa dalam belajar.				✓	
	4. Media <i>Fun Thinkers Book</i> memperhatikan pengalaman siswa tentang materi pembelajaran.					✓
2	ASPEK ORGANISASI ISI					
	5. Isi materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.					✓
	6. Keterpaduan antar konsep materi dengan <i>Media Fun Thinkers Book</i>				✓	

	7. Media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.					✓
	8. Organisasi isi dan prosedur didalam Media <i>Fun Thinkers Book</i> terurut dan bermakna.					✓
	9. Umpan balik siswa dapat dilihat secara langsung saat menggunakan Media <i>Fun Thinkers Book</i>					✓
	10. Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat digunakan sebagai latihan yang dapat diulang-ulang.					✓
	11. Materi mendukung keingintahuan					✓
	12. Interaksi antara Media <i>Fun Thinkers Book</i> dengan siswa dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa.				✓	
3	ASPEK PENYAJIAN					
	13. Media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas dari hal yang sederhana menuju yang lebih rumit.					✓
	14. Komponen-komponen penyusun Media <i>Fun Thinkers Book</i> berfungsi secara sinergis				✓	
	15. Media <i>Fun Thinkers Book</i> digunakan siswa sendiri dengan mudah.					✓
	16. Media <i>Fun Thinkers Book</i> mudah dibawa					✓
	17. Media <i>Fun Thinkers Book</i> disajikan secara terurut.				✓	
	18. Media <i>Fun Thinkers Book</i> aman untuk digunakan					✓
	19. Media <i>Fun Thinkers Book</i> tahan lama dan tidak mudah rusak				✓	
4	ASPEK ELEMEN DESAIN CETAK					
	20. Desain visual buku media <i>Fun Thinkers Book</i> dibuat secara konsisten.					✓
	21. Setiap pembelajaran pada buku media <i>Fun Thinkers Book</i> ditampilkan secara terurut sesuai dengan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.					✓
	22. Ketepatan pemilihan bentuk huruf dan ukuran huruf.					✓
	23. Gambar pada buku media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas dan menarik.					✓
	24. Keterpaduan desain visual buku <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dan menarik					✓
	25. Penekanan pada unsure terpenting dalam desain media <i>Fun Thinkers Book</i>				✓	
	26. Keseimbangan desain visul buku media <i>Fun Thinkers Book</i>					✓

27. Pemilihan bentuk-bentuk pada desain visual buku media <i>Fun Thinkers Book</i>						✓
28. Penggunaan garis pada desain visual buku <i>Fun Thinkers Book</i>						✓
29. Pemilihan warna pada buku <i>Fun Thinkers Book</i>						✓
SKOR						

Berilah tanggapan atau komentar anda pada kolom dibawah ini !

Buku "Fun Thinkers book" sangat bagus untuk diterapkan pada jenjang sekolah Jematik

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Rekomendasi

(.....) Sangat layak digunakan

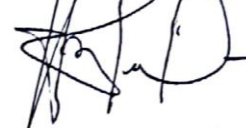
(...✓...) Layak digunakan

(.....) Cukup layak digunakan

(.....) Tidak layak digunakan

(.....) Sangat tidak layak digunakan

Batu-Kliang Utara, , , 2021
Validasi for Ahi Media



H. Muh-Bakri

NIP. 196912311987091084

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Media Fun Thinkers Book
 Tema : 4 Subtema 1 "Jenis-jenis Pekerjaan"
 Kelas : IV
 Semester : 1 (Genap)
 Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan
2. Berilah pendapat anda dengan sejujurnya dan sebenarnya
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

- SV (Sangat Valid) = 5
- V (Valid) = 4
- CV (Cukup Valid) = 3
- KV (Kurang Valid) = 2
- SKV (Sangat Kurang Valid) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan

Nama Validator : RIYAN MARTINI, S.Pd

NIDN :

Asal Instansi : SDN MESORAN

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		SKV	KV	CV	V	SV
		1	2	3	4	5
1	ASPEK PSIKOLOGIS					
	1. Media <i>Fun Thinkers Book</i> membangkitkan minat belajar siswa.					√
	2. Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar dengan media <i>Fun Thinkers Book</i>				√	
	3. Media <i>Fun Thinkers Book</i> memperhatikan perbedaan respon siswa dalam belajar.				√	
	4. Media <i>Fun Thinkers Book</i> memperhatikan pengalaman siswa tentang materi pembelajaran.					√
2	ASPEK ORGANISASI ISI					
	5. Isi materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.					√
	6. Keterpaduan antar konsep materi dengan <i>Media Fun Thinkers Book</i>				√	

	7. Media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.					✓
	8. Organisasi isi dan prosedur didalam Media <i>Fun Thinkers Book</i> terurut dan bermakna.					✓
	9. Umpan balik siswa dapat dilihat secara langsung saat menggunakan Media <i>Fun Thinkers Book</i>					✓
	10. Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat digunakan sebagai latihan yang dapat diulang-ulang.					✓
	11. Materi mendukung keingintahuan					✓
	12. Interaksi antara Media <i>Fun Thinkers Book</i> dengan siswa dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa.					✓
3	ASPEK PENYAJIAN					
	13. Media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas dari hal yang sederhana menuju yang lebih rumit.					✓
	14. Komponen-komponen penyusun Media <i>Fun Thinkers Book</i> berfungsi secara sinergis					✓
	15. Media <i>Fun Thinkers Book</i> digunakan siswa sendiri dengan mudah.					✓
	16. Media <i>Fun Thinkers Book</i> mudah dibawa					✓
	17. Media <i>Fun Thinkers Book</i> disajikan secara terurut.					✓
	18. Media <i>Fun Thinkers Book</i> aman untuk digunakan					✓
	19. Media <i>Fun Thinkers Book</i> tahan lama dan tidak mudah rusak					✓
4	ASPEK ELEMEN DESAIN CETAK					
	20. Desain visual buku media <i>Fun Thinkers Book</i> dibuat secara konsisten.					✓
	21. Setiap pembelajaran pada buku media <i>Fun Thinkers Book</i> ditampilkan secara terurut sesuai dengan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.					✓
	22. Ketepatan pemilihan bentuk huruf dan ukuran huruf.					✓
	23. Gambar pada buku media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas dan menarik.					✓
	24. Keterpaduan desain visual buku <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dan menarik					✓
	25. Penekanan pada unsure terpenting dalam desain media <i>Fun Thinkers Book</i>					✓
	26. Keseimbangan desain visul buku media <i>Fun Thinkers Book</i>					✓

27. Pemilihan bentuk-bentuk pada desain visual buku media <i>Fun Thinkers Book</i>					✓
28. Penggunaan garis pada desain visual buku <i>Fun Thinkers Book</i>					✓
29. Pemilihan warna pada buku <i>Fun Thinkers Book</i>					✓
SKOR					

Berilah tanggapan atau komentar anda pada kolom dibawah ini !

Pengembangan Media Fun Thinkers Book sudah memenuhi tingkat kelayakan dalam menggunakannya serta dapat diaplikasikan pada pembelajaran tematik atau permuatan mata pelajaran.

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Rekomendasi

- (.....) Sangat layak digunakan
- (..✓..) Layak digunakan
- (.....) Cukup layak digunakan
- (.....) Tidak layak digunakan
- (.....) Sangat tidak layak digunakan

Batu Kliang Utara, 26/9/2021
Validator Ahli Media



RYAN MARTINI, S.Pd

NIP. -

Lampiran 6.

REKAPITULASI HASIL VALIDITAS PRODUK

Validasi atau tim ahli yang menilai produk media *Fun Thinkers Book* adalah 1 Dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram yakni Nursina Sari, M.Pd dan Kepala Sekolah SDN Mesoran serta 1 guru kelas yakni, H.Muhammad Bakri, S.H dan Riyan Martini, S.Pd Sedangkan untuk Validasi materi ada 1 Dosen dari Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram yakni Johri Sabriati, M.Pd dan 2 Guru Kelas SDN Mesoran yakni, Arniawati, S.Pd dan Jani, S.Pd.

Hasil penilaian validitas ahli materi dan media *Fun Thinkers Book* presentase validitas produk:

Tabel.1

Kategori Kelayakan Produk Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

No	Validator Ahli Media	Presentase	Kategori
1.	Johri Sabriati, M. Pd	83%	Sangat Valid
2.	Arniawati, S.Pd	91%	Sangat Valid
3.	Jani, S.Pd	93%	Sangat Valid

Tabel.2

Kategori Kelayakan Produk Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No	Validator Ahli Media	Presentase	Kategori
1.	Nursina Sari, M. Pd	94,5%	Sangat Valid
2.	H. Muhammad Bakri, S.H	93,1%	Sangat Valid
3.	Riyan Martini, S.Pd	95,2%	Sangat Vali

Persentase kelayakan pada tabel diatas didapatkan hasil perhitungan dengan rumus di bawah ini :

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

Σx = Jumlah Skor Total

$\Sigma x i$ = Jumlah Skor Maximum

Untuk kualifikasi kelayakan produk, dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 3.

Skala Penilaian Untuk Lembar Validasi

No	Presentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
1.	$0% < \text{skor} \leq 20%$	Sangat Kurang Valid	Revisi
2.	$21% < \text{skor} \leq 40%$	Kurang Valid	Revisi
3.	$41% < \text{skor} \leq 60%$	Cukup Valid	Perlu revisi
4.	$61% < \text{skor} \leq 80%$	Valid	Tidak revisi
5.	$81% < \text{skor} \leq 100%$	Sangat Valid	Tidak revisi

Hasil perolehan dari perhitungan presentasi kemudian ditentukan dengan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan. Kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.1

Presentae Skor Tiap Aspek Oleh Validator Ahli Materi Pertama

No	Aspek	$\Sigma \times$	$\Sigma \times i$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Aspek Kesesuaian	10	10	$1 \times 100\% = 100\%$	Sangat Valid
2.	Aspek Kelayakan	13	15	$8,67 \times 100\% = 86,7\%$	Sangat Valid
3.	Aspek Penyajian	29	35	$0,828 \times 100\% = 82,8\%$	Sangat Valid
4.	Aspek Kebahasaan	19	25	$0,76 \times 100\% = 76\%$	Valid
5.	Aspek Kompetensi	12	15	$0,8 \times 100\% = 80\%$	Sangat Valid
Jumlah		83	100		

Presentase kelayakan sebagai berikut:

$$\Sigma \times : 83$$

$$\Sigma \times i : 100$$

$$P = \frac{83}{100} 100\% = 83\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 83% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Valid.

Tabel 3.2

Presentae Skor Tiap Aspek Oleh Validator Ahli Materi Kedua

No	Aspek	$\Sigma \times$	$\Sigma \times i$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Aspek Kesesuaian	10	10	$1 \times 100\% = 100\%$	Sangat Valid
2.	Aspek Kelayakan	13	15	$8,66 \times 100\% = 86,6\%$	Sangat Valid
3.	Aspek Penyajian	33	35	$0,943 \times 100\% = 94,3\%$	Sangat Valid
4.	Aspek Kebahasaan	22	25	$0,88 \times 100\% = 88\%$	Sangat Valid
5.	Aspek Kompetensi	13	15	$8,66 \times 100\% = 86,6\%$	Sangat Valid
Jumlah		91	100		

Presentase kelayakan sebagai berikut:

$$\Sigma \times : 91$$

$$\Sigma \times i : 100$$

$$P = \frac{91}{100} 100\% = 91\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 91% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Valid.

Tabel 3.3

Presentae Skor Tiap Aspek Oleh Guru Ahli Materi Ketiga

No	Aspek	$\Sigma \times$	$\Sigma \times i$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Aspek Kesesuaian	10	10	$1 \times 100\% = 100\%$	Sangat Valid
2.	Aspek Kelayakan	14	15	$0,93 \times 100\% = 93\%$	Sangat Valid
3.	Aspek Penyajian	32	35	$0,943 \times 100\% = 94,3\%$	Sangat Valid
4.	Aspek Kebahasaan	23	25	$0,92 \times 100\% = 92\%$	Sangat Valid
5.	Aspek Kompetensi	14	15	$0,93 \times 100\% = 93\%$	Sangat Valid
Jumlah		93	100		

Presentase kelayakan sebagai berikut:

$$\Sigma \times : 93$$

$$\Sigma \times i : 100$$

$$P = \frac{93}{100} 100\% = 93\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 93% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Valid.

Tabel 3.5

Presentae Skor Tiap Aspek Oleh Validator Ahli Media Pertama

No	Aspek	$\Sigma \times$	$\Sigma \times i$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Aspek Psikologis	20	20	$1 \times 100\% = 100\%$	Sangat Valid
2.	Aspek Organisasi Isi	40	40	$1 \times 100\% = 100\%$	Sangat Valid
3.	Aspek Penyajian	32	35	$0,914 \times 100\% = 91,4\%$	Sangat Valid
4.	Aspek Elemen Desain Cetak	45	50	$0,9 \times 100\% = 90\%$	Sangat Valid
Jumlah		137	145		

Presentase kelayakan sebagai berikut:

$$\Sigma \times : 137$$

$$\Sigma \times i : 145$$

$$P = \frac{137}{145} 100\% = 94,5\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 94,5% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Valid.

Tabel 4.2

Presentae Skor Tiap Aspek Oleh Validator Ahli Media Kedua

No	Aspek	$\Sigma \times$	$\Sigma \times i$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Aspek Psikologis	18	20	$0,9 \times 100\% = 90\%$	Sangat Valid
2.	Aspek Organisasi Isi	38	40	$0,9 \times 100\% = 90\%$	Sangat Valid
3.	Aspek Penyajian	30	35	$0,857 \times 100\% = 85,7\%$	Sangat Valid
4.	Aspek Elemen Desain Cetak	49	50	$0,98 \times 100\% = 98\%$	Sangat Valid
Jumlah		135	145		

Presentase kelayakan sebagai berikut:

$$\Sigma \times : 135$$

$$\Sigma \times i : 145$$

$$P = \frac{135}{145} 100\% = 93,1\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 93,1% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Valid.

Tabel 4.3

Presentae Skor Tiap Aspek Oleh Guru Ahli Media Ketiga

No	Aspek	$\Sigma \times$	$\Sigma \times i$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Aspek Psikologis	18	20	$0,9 \times 100\% = 90\%$	Sangat Valid
2.	Aspek Organisasi Isi	39	40	$0,975 \times 100\% = 97,5\%$	Sangat Valid
3.	Aspek Penyajian	32	35	$0,914 \times 100\% = 91,4\%$	Sangat Valid
4.	Aspek Elemen Desain Cetak	49	50	$0,98 \times 100\% = 98\%$	Sangat Valid
Jumlah		138	145		

Presentase kelayakan sebagai berikut:

$$\Sigma \times : 138$$

$$\Sigma \times i : 145$$

$$P = \frac{138}{145} 100\% = 95,2\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 95,2% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Valid.

Lampiran 7.

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS BOOK*
PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 “JENIS-JENIS PEKERJAAN”**

Nama :
No. Absen :
Kelas :
Sekolah Dasar :

Petunjuk mengerjakan angket:

1. Dengarkan petunjuk yang diberikan gurumu!
2. Berilah tanda (x) pada jawaban yang kamu anggap benar

Pertanyaan

1. Apakah petunjuk penggunaan media *Fun Thinkers Book* mudah dipahami?
a. Ya b. Tidak
2. Apakah media *Fun Thinkers Book* mudah digunakan?
a. Ya b. Tidak
3. Apakah materi yang disampaikan media *Fun Thinkers Book* sudah terurut?
a. Ya b. Tidak
4. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat kamu memahami materi yang diajarkan oleh guru?
a. Ya b. Tidak
5. Apakah kamu dapat menjawab setiap pertanyaan yang disajikan dalam media *Fun Thinkers Book* dengan benar?
a. Ya b. Tidak
6. Apakah perintah pada setiap pembelajaran pada media *Fun Thinkers Book* bisa dipahami?
a. Ya b. Tidak
7. Apakah warna pada media *Fun Thinkers Book* bagus dan menarik dilihat?
a. Ya b. Tidak
8. Apakah tulisan pada media *Fun Thinkers Book* terbaca dengan jelas?
a. Ya b. Tidak
9. Apakah dengan media *Fun Thinkers Book* kamu lebih terampil dan kreatif dalam menemukan jawaban?
a. Ya b. Tidak
10. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat kamu lebih aktif dalam belajar?
a. Ya b. Tidak
11. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat kamu termotivasi untuk belajar?
a. Ya b. Tidak

12. Apakah belajar menggunakan media *Fun Thinkers Book* menyenangkan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
13. Apakah dengan media *Fun Thinkers Book* dapat menambah minat belajar kalian?
 - a. Ya
 - b. Tidak
14. Apakah media *Fun Thinkers Book* terlihat jelas dan menarik?
 - a. Ya
 - b. Tidak
15. Apakah kamu masih ingin menggunakan media *Fun Thinkers Book* lagi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
16. Apakah media *Fun Thinkers Book* mudah dibawa kemana-mana?
 - a. Ya
 - b. Tidak

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS*
BOOK PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 "JENIS-JENIS PEKERJAAN"**

Nama : M U H A M A E A B I B U R O H M A N
No. Absen : 10
Kelas : IV
Sekolah Dasar : SDN MENSOKAN

Petunjuk mengerjakan angket:

1. Dengarkan petunjuk yang diberikan gurumu!
2. Berilah tanda (x) pada jawaban yang kamu anggap benar

Pertanyaan

1. Apakah petunjuk penggunaan media *Fun Thinkers Book* mudah dipahami?
a. Ya Tidak
2. Apakah media *Fun Thinkers Book* mudah digunakan?
 Ya b. Tidak
3. Apakah materi yang disampaikan media *Fun Thinkers Book* sudah terurut?
 Ya b. Tidak
4. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat kamu memahami materi yang diajarkan oleh guru?
 Ya b. Tidak
5. Apakah kamu dapat menjawab setiap pertanyaan yang disajikan dalam media *Fun Thinkers Book* dengan benar?
a. Ya Tidak
6. Apakah perintah pada setiap pembelajaran pada media *Fun Thinkers Book* bisa dipahami?
a. Ya Tidak
7. Apakah warna pada media *Fun Thinkers Book* bagus dan menarik dilihat?
 Ya b. Tidak
8. Apakah tulisan pada media *Fun Thinkers Book* terbaca dengan jelas?
 Ya b. Tidak
9. Apakah dengan media *Fun Thinkers Book* kamu lebih terampil dan kreatif dalam menemukan jawaban?
 Ya b. Tidak
10. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat kamu lebih aktif dalam belajar?
 Ya b. Tidak
11. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat kamu termotivasi untuk belajar?
 Ya b. Tidak
12. Apakah belajar menggunakan media *Fun Thinkers Book* menyenangkan?
a. Ya Tidak
13. Apakah dengan media *Fun Thinkers Book* dapat menambah minat belajar kalian?
 Ya b. Tidak
14. Apakah media *Fun Thinkers Book* terlihat jelas dan menarik?
 Ya b. Tidak
15. Apakah kamu masih ingin menggunakan media *Fun Thinkers Book* lagi?
 Ya b. Tidak
16. Apakah media *Fun Thinkers Book* mudah dibawa kemana-mana?
 Ya b. Tidak

ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS BOOK* PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 “JENIS-JENIS PEKERJAAN”

Nama : *M. Badri Mubalik*
 No. Absen : *10*
 Kelas : *IV*
 Sekolah Dasar : *Sdn Mesem*

Petunjuk mengerjakan angket:

1. Dengarkan petunjuk yang diberikan gurumu!
2. Berilah tanda (x) pada jawaban yang kamu anggap benar

Pertanyaan

1. Apakah petunjuk penggunaan media *Fun Thinkers Book* mudah dipahami?
 a. Ya b. Tidak
2. Apakah media *Fun Thinkers Book* mudah digunakan?
 a. Ya b. Tidak
3. Apakah materi yang disampaikan media *Fun Thinkers Book* sudah terurut?
 a. Ya b. Tidak
4. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat kamu memahami materi yang diajarkan oleh guru?
 a. Ya b. Tidak
5. Apakah kamu dapat menjawab setiap pertanyaan yang disajikan dalam media *Fun Thinkers Book* dengan benar?
 a. Ya b. Tidak
6. Apakah perintah pada setiap pembelajaran pada media *Fun Thinkers Book* bisa dipahami?
 a. Ya b. Tidak
7. Apakah warna pada media *Fun Thinkers Book* bagus dan menarik dilihat?
 a. Ya b. Tidak
8. Apakah tulisan pada media *Fun Thinkers Book* terbaca dengan jelas?
 a. Ya b. Tidak
9. Apakah dengan media *Fun Thinkers Book* kamu lebih terampil dan kreatif dalam menemukan jawaban?
 a. Ya b. Tidak
10. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat kamu lebih aktif dalam belajar?
 a. Ya b. Tidak
11. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat kamu termotivasi untuk belajar?
 a. Ya b. Tidak
12. Apakah belajar menggunakan media *Fun Thinkers Book* menyenangkan?
 a. Ya b. Tidak
13. Apakah dengan media *Fun Thinkers Book* dapat menambah minat belajar kalian?
 a. Ya b. Tidak
14. Apakah media *Fun Thinkers Book* terlihat jelas dan menarik?
 a. Ya b. Tidak
15. Apakah kamu masih ingin menggunakan media *Fun Thinkers Book* lagi?
 a. Ya b. Tidak
16. Apakah media *Fun Thinkers Book* mudah dibawa kemana-mana?
 a. Ya b. Tidak

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS*
BOOK PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 "JENIS-JENIS PEKERJAAN"**

Nama : Funny afnan Jannaty
No. Absen : 8
Kelas : 4A
Sekolah Dasar : SDN Mesoran

Petunjuk mengerjakan angket:

1. Dengarkan petunjuk yang diberikan gurumu!
 2. Berilah tanda (x) pada jawaban yang kamu anggap benar
- Pertanyaan
1. Apakah petunjuk penggunaan media *Fun Thinkers Book* mudah dipahami?
 Ya b. Tidak
 2. Apakah media *Fun Thinkers Book* mudah digunakan?
 Ya ~~input type="checkbox"/>~~ Tidak
 3. Apakah materi yang disampaikan media *Fun Thinkers Book* sudah terurut?
 Ya b. Tidak
 4. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat kamu memahami materi yang diajarkan oleh guru?
 Ya b. Tidak
 5. Apakah kamu dapat menjawab setiap pertanyaan yang disajikan dalam media *Fun Thinkers Book* dengan benar?
 Ya b. Tidak
 6. Apakah perintah pada setiap pembelajaran pada media *Fun Thinkers Book* bisa dipahami?
 Ya b. Tidak
 7. Apakah warna pada media *Fun Thinkers Book* bagus dan menarik dilihat?
 Ya b. Tidak
 8. Apakah tulisan pada media *Fun Thinkers Book* terbaca dengan jelas?
 Ya b. Tidak
 9. Apakah dengan media *Fun Thinkers Book* kamu lebih terampil dan kreatif dalam menemukan jawaban?
 Ya b. Tidak
 10. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat kamu lebih aktif dalam belajar?
 Ya b. Tidak
 11. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat kamu termotivasi untuk belajar?
 Ya b. Tidak
 12. Apakah belajar menggunakan media *Fun Thinkers Book* menyenangkan?
 Ya b. Tidak
 13. Apakah dengan media *Fun Thinkers Book* dapat menambah minat belajar kalian?
 Ya b. Tidak
 14. Apakah media *Fun Thinkers Book* terlihat jelas dan menarik?
 Ya b. Tidak
 15. Apakah kamu masih ingin menggunakan media *Fun Thinkers Book* lagi?
 Ya b. Tidak
 16. Apakah media *Fun Thinkers Book* mudah dibawa kemana-mana?
 Ya b. Tidak

ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS BOOK* PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 "JENIS-JENIS PEKERJAAN"

Nama : Haerudinata
 No. Absen : 20
 Kelas : IV
 Sekolah Dasar : SPN PAPUR

Petunjuk mengerjakan angket:

1. Dengarkan petunjuk yang diberikan gurumu!
2. Berilah tanda (x) pada jawaban yang kamu anggap benar

Pertanyaan

1. Apakah petunjuk penggunaan media *Fun Thinkers Book* mudah dipahami?
 a. Ya b. Tidak
2. Apakah media *Fun Thinkers Book* mudah digunakan?
 a. Ya b. Tidak
3. Apakah materi yang disampaikan media *Fun Thinkers Book* sudah terurut?
 a. Ya b. Tidak
4. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat kamu memahami materi yang diajarkan oleh guru?
 a. Ya b. Tidak
5. Apakah kamu dapat menjawab setiap pertanyaan yang disajikan dalam media *Fun Thinkers Book* dengan benar?
 a. Ya b. Tidak
6. Apakah perintah pada setiap pembelajaran pada media *Fun Thinkers Book* bisa dipahami?
 a. Ya b. Tidak
7. Apakah warna pada media *Fun Thinkers Book* bagus dan menarik dilihat?
 a. Ya b. Tidak
8. Apakah tulisan pada media *Fun Thinkers Book* terbaca dengan jelas?
 a. Ya b. Tidak
9. Apakah dengan media *Fun Thinkers Book* kamu lebih terampil dan kreatif dalam menemukan jawaban?
 a. Ya b. Tidak
10. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat kamu lebih aktif dalam belajar?
 a. Ya b. Tidak
11. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat kamu termotivasi untuk belajar?
 a. Ya b. Tidak
12. Apakah belajar menggunakan media *Fun Thinkers Book* menyenangkan?
 a. Ya b. Tidak
13. Apakah dengan media *Fun Thinkers Book* dapat menambah minat belajar kalian?
 a. Ya b. Tidak
14. Apakah media *Fun Thinkers Book* terlihat jelas dan menarik?
 a. Ya b. Tidak
15. Apakah kamu masih ingin menggunakan media *Fun Thinkers Book* lagi?
 a. Ya b. Tidak
16. Apakah media *Fun Thinkers Book* mudah dibawa kemana-mana?
 a. Ya b. Tidak

ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS BOOK* PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 "JENIS-JENIS PEKERJAAN"

Nama : *Biq Ardi Prigita*
 No. Absen : *13*
 Kelas : *IV*
 Sekolah Dasar : *Sd dafur*

Petunjuk mengerjakan angket:

1. Dengarkan petunjuk yang diberikan gurumu!
2. Berilah tanda (x) pada jawaban yang kamu anggap benar

Pertanyaan

1. Apakah petunjuk penggunaan media *Fun Thinkers Book* mudah dipahami?
 a. Ya b. Tidak
2. Apakah media *Fun Thinkers Book* mudah digunakan?
 a. Ya b. Tidak
3. Apakah materi yang disampaikan media *Fun Thinkers Book* sudah terurut?
 a. Ya b. Tidak
4. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat kamu memahami materi yang diajarkan oleh guru?
 a. Ya b. Tidak
5. Apakah kamu dapat menjawab setiap pertanyaan yang disajikan dalam media *Fun Thinkers Book* dengan benar?
 a. Ya b. Tidak
6. Apakah perintah pada setiap pembelajaran pada media *Fun Thinkers Book* bisa dipahami?
 a. Ya b. Tidak
7. Apakah warna pada media *Fun Thinkers Book* bagus dan menarik dilihat?
 a. Ya b. Tidak
8. Apakah tulisan pada media *Fun Thinkers Book* terbaca dengan jelas?
 a. Ya b. Tidak
9. Apakah dengan media *Fun Thinkers Book* kamu lebih terampil dan kreatif dalam menemukan jawaban?
 a. Ya b. Tidak
10. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat kamu lebih aktif dalam belajar?
 a. Ya b. Tidak
11. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat kamu termotivasi untuk belajar?
 a. Ya b. Tidak
12. Apakah belajar menggunakan media *Fun Thinkers Book* menyenangkan?
 a. Ya b. Tidak
13. Apakah dengan media *Fun Thinkers Book* dapat menambah minat belajar kalian?
 a. Ya b. Tidak
14. Apakah media *Fun Thinkers Book* terlihat jelas dan menarik?
 a. Ya b. Tidak
15. Apakah kamu masih ingin menggunakan media *Fun Thinkers Book* lagi?
 a. Ya b. Tidak
16. Apakah media *Fun Thinkers Book* mudah dibawa kemana-mana?
 a. Ya b. Tidak

Lampiran 8.

ANALISIS ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA *FUN THINKERS BOOK*

Analisis Skor Tiap Aspek Angket Respon Siswa SDN Mesoran

No	Aspek	Nomor Kriteria	Skor Yang Diperoleh (20 Siswa)		Skor yang diharapkan	Presentase	
			Ya	Tidak		Ya	Tidak
1	Aspek penggunaan media <i>Fun Thinkers Book</i>	1, 2	34	6	40	85%	15%
2	Aspek kemudahan pemahaman Materi	3, 4, 5, 6	72	8	80	90%	10%
3	Aspek visual media <i>Fun Thinkers Book</i> .	7, 8	40	0	40	100%	0%
4	Aspek keaktifan, minat, motivasi terhadap media <i>Fun Thinkers Book</i>	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	138	2	140	98,57%	1,43%
5	Aspek kepraktisan media <i>Fun Thinkers Book</i>	16	20	0	20	100%	0%
Jumlah			304	16	320		

Presentase kelayakan sebagai berikut:

$$\Sigma x : 304$$

$$\Sigma i : 320$$

$$P = \frac{304}{320} 100\% = 95\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 95 % setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Valid.

ANALISIS BUTIR ANGKET RESPON SISWA SDN MESORAN

NO	KODE NAMA SISWA	BUTIR SOAL															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	UK-01	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
2	UK-02																
3	UK-03	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	UK-04	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	UK-05	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	UK-06	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	UK-07	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	UK-08	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	UK-09																
10	UK-10	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	UK-11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	UK-12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	UK-13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	UK-14	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	UK-15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	UK-16	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	UK-17	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
18	UK-18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	UK-19	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	UK-20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	UK-21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	UK-22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Jumlah		15	19	20	20	17	15	20	20	20	20	20	18	20	20	20	20
Presentase (%)		75	95	100	100	85	75	100	100	100	100	100	90	100	100	100	100
Rata-rata Presentase (%)		95%															

Jumlah Siswa 22 tidak masuk 2

$$\Sigma x : 304$$

$$\Sigma x i : 320$$

$$P = \frac{304}{320} 100\% = 95\%$$

Rata-rata Presentase = 95 %

Hasil Analisis Skor Tiap Aspek Angket Respon Siswa SDN Dapur

No	Aspek	Nomor Kriteria	Skor Yang Diperoleh (14 Siswa)		Skor yang diharapkan	Presentase	
			Ya	Tidak		Ya	Tidak
1	Aspek penggunaan media <i>Fun Thinkers Book</i>	1, 2	26	2	28	92,8%	7,1%
2	Aspek kemudahan pemahaman Materi	3, 4, 5, 6	51	5	56	91,1%	8,9%
3	Aspek visual media <i>Fun Thinkers Book</i> .	7, 8	28	0	28	100%	0%
4	Aspek keaktifan, minat, motivasi terhadap media <i>Fun Thinkers Book</i>	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	96	2	98	97,9%	2,1%
5	Aspek kepraktisan media <i>Fun Thinkers Book</i>	16	14	0	14	100%	0%
Jumlah			215	9	224		

Jumlah Siswa 14

$$\Sigma x : 215$$

$$\Sigma x i : 224$$

$$P = \frac{215}{224} 100\% = 95,9\%$$

Rata-rata Presentase = 95,9 %

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase= 95,9 % setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Valid.

ANALISIS BUTIR ANGKET RESPON SISWA SDN DAPUR

NO	KODE NAMA SISWA	BUTIR SOAL															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	UP-01	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	UP-02	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	UP-03	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	UP-04	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	UP-05	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	UP-06	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	UP-07	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	UP-08	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	UP-09	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
10	UP-10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	UP-11	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	UP-12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	UP-13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	UP-14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Jumlah		12	14	14	14	12	11	14	14	13	14	14	14	13	14	14	14
Presentase (%)		85,7	100	100	100	85,7	78,5	100	100	92,8	100	100	100	92,8	100	100	100
Rata-rata Presentase (%)		95,9%															

Jumlah Siswa 14

$$\Sigma x : 215$$

$$\Sigma xi : 224$$

$$P = \frac{215}{224} 100\% = 95,9\%$$

Rata-rata Presentase = 95,9 %

Lampiran 9.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SDN MESORAN
 Kelas / Semester : 4 /1
 Tema : Berbagai Pekerjaan (Tema 4)
 Sub Tema : Jenis-Jenis Pekerjaan (Subtema 1)
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi waktu : (5x35 menit)/ 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.8 Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	3.8.1 Mengidentifikasi pentingnya keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam.
4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.	4.8.1 Memberikan contoh kegiatan menjaga kelestarian sumber daya alam.

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dibidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Membandingkan jenis pekerjaan sesuai tempat hidup penduduk.
4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dibidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3.1 Melaporkan jenis pekerjaan berdasarkan tempat tinggal penduduk dalam bentuk tulisan.

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.5 Membangun pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).	3.5.1 Menilai tokoh yang terdapat didalam cerita
4.5 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan.	4.5.1 Mendeskripsikan tokoh melalui gambar dan teks tulisan.

C. TUJUAN

1. Setelah membaca cerita tentang “Pekerjaan yang Mulia”, siswa mampu menilai tokoh yang ada didalam cerita dengan detail.
2. Setelah membaca cerita tentang “Pekerjaan yang Mulia”, siswa mampu mendeskripsikan tokoh melalui gambar dan tulisan dengan detail.
3. Setelah membaca teks dan mengamati gambar tentang pekerjaan di pegunungan, siswa mampu membandingkan jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar mereka dalam menggunakan media *Fun Thinkers Book*.
4. Menggunakan media *Fun Thinkers Book*, siswa mampu mengembangkan laporan tentang jenis pekerjaan dalam bentuk bermain sambil berpikir.
5. Setelah berdiskusi, siswa mampu menginformasikan pentingnya menjaga keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam dalam bentuk peta pikiran.
6. Setelah mengenal contoh kegiatan yang dapat menjaga keseimbangan dan kelestarian sumber daya alam di dalam media *Fun Thinkers Book*, siswa mampu menuliskan contoh-contoh kegiatan yang dapat menjaga keseimbangan dan kelestarian sumber daya alam di sekitarnya.

D. MATERI

1. Membaca cerita tentang “Pekerjaan yang Mulia”.
2. Mendeskripsikan tokoh melalui gambar dan tulisan.
3. Jenis-jenis pekerjaan di daerah desa dan perkotaan.
4. Cara menjaga keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam.
5. Contoh kegiatan menjaga keseimbangan dan kelestarian sumber daya alam.

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

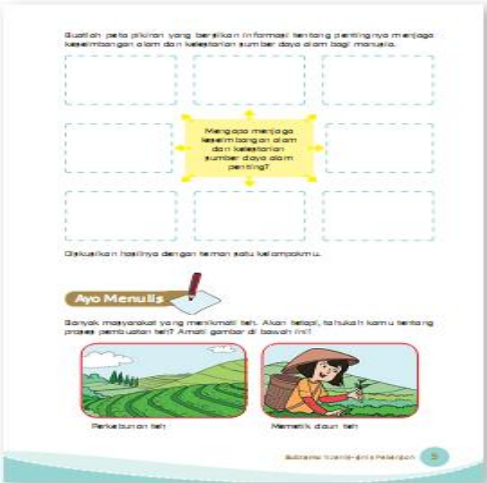
1. Sumber :
 - Buku Pedoman Guru Tema 4 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 4 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Media :
 - Media *Fun Thinkers Book*
 - Teks Cerita “Pekerjaan yang Mulia”

F. PENDEKATAN & METODE

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

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do’a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita. 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat , cerita inspirasi dan 	15 Menit

	<p>motivasi . Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang tergambar pada sampul buku. • Apa judul buku • Kira-kira ini menceritakan tentang apa • Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini 	
Inti	<p>A. Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diajak berdiskusi tentang PEKERJAAN. Guru memperlihatkan teh yang dibawanya dan mengajukan beberapa pertanyaan. <ul style="list-style-type: none"> • Apa manfaat teh? • Kira-kira, di mana teh tumbuh? • Pekerjaan apa saja yang terlibat sehingga teh dapat sampai ke konsumen? 2. Siswa diajak bertukar pikiran. 3. Siswa kemudian diajak untuk membuka buku pelajaran dan membaca teks ‘Pekerjaan yang Mulia’. 4. Secara klasikal, guru kemudian membahas Jawaban-jawaban siswa dan menyimpulkannya bersama. 5. Siswa kemudian diajak untuk menyimpulkan nilai-nilai yang perlu dimiliki sehubungan dengan pelestarian alam dan sumber daya alam. 6. Siswa diminta untuk mengisi peta pikiran yang ada di dalam buku. Sebelumnya siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang pengisiannya. Guru dapat memberikan satu contoh jawaban untuk memberi gambaran yang jelas. 	140 menit

Mengisi Peta pikiran

1. Pastikan siswa memiliki diagram.
2. Minta siswa memperhatikan tulisan di tengah diagram.
3. Siswa diminta menemukan satu jawaban dan menuliskannya di satu kotak.
4. Pastikan siswa mengisi seluruh kotak yang tersedia.



7. Siswa mengisi diagram dan mendiskusikannya dengan teman satu kelompok. Guru membimbing diskusi, berjalan berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lain untuk memastikan bahwa setiap anggota berpartisipasi aktif.

Guru melakukan penilaian terhadap satu kelompok saat mereka berdiskusi. Saat menilai, guru menggunakan rubrik. Siswa yang belum dinilai pada kesempatan ini dapat dinilai saat mereka melakukan diskusi pada kesempatan lain.

Peta pikiran dinilai dengan menggunakan daftar pengecekan

8. Guru mengajak satu atau dua siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya, lalu memberi penguatan kepada seluruh siswa mengenai pentingnya menjaga keseimbangan alam dan sumber daya alam. Guru dapat memberi kesempatan kepada seluruh siswa untuk bertanya lebih lanjut mengenai materi yang sedang dibahas. Guru tidak menjawab langsung namun memberi kesempatan kepada siswa lain untuk mencoba menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya. Guru dapat menguatkan jawaban-jawaban yang ada.

B. Menulis

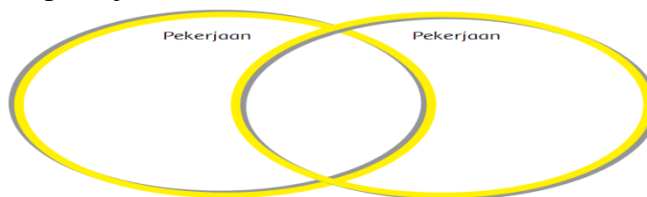
1. Untuk menambah pemahaman siswa tentang jenis-jenis pekerjaan, guru mengajak siswa untuk mengamati gambar dan berdiskusi tentang pekerjaan di sekitar perkebunan teh. Guru dapat mengajukan pertanyaan berikut (dan mengembangkannya apabila perlu).
 - Gambar apa yang kalian lihat? (Perkebunan

teh, pemetik teh, siswa bisa menjawab kemungkinan lainnya)

- (Apa tugas masing-masing pekerja tersebut?)
2. Siswa dan guru mendiskusikan jawaban-jawaban yang ada. Guru kemudian meminta setiap siswa untuk menuliskan jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar mereka dan mendiskusikannya dengan teman di sebelahnya.

Guru membimbing siswa berdiskusi dengan mengajukan pertanyaan:
Jenis pekerjaan apa yang ada di sekitarmu? Di mana mereka bekerja? Apa dampak dari adanya pekerjaan tersebut bagi yang bersangkutan dan bagi orang di sekitarnya?

3. Siswa kemudian diminta untuk menuliskan perbandingan dua jenis pekerjaan yang telah didiskusikan dan menuangkannya dalam diagram venn. Diagram harus memuat dua jenis pekerjaan, daerah mereka bekerja, apa yang dikerjakan, hasil yang diperoleh, dampak dari pekerjaan mereka bagi masyarakat dan bagi pekerja.



4. Guru membimbing siswa dalam menggunakan diagram venn.

Mengisi Diagram Venn

1. Pastikan siswa memiliki diagram.
2. Minta siswa menulis jenis pekerjaan di atas lingkaran di sebelah kiri dan jenis pekerjaan berikutnya di atas lingkaran sebelah kanan.
3. Lingkaran sebelah kiri diisi dengan hal-hal yang dimiliki oleh jenis suatu pekerjaan dan begitupula dengan lingkaran berikutnya.
4. Pertemuan di tengah kedua lingkaran dimaksudkan untuk jawaban yang dimiliki oleh kedua jenis pekerjaan.
5. Siswa diminta menemukan banyak jawaban dan menuliskannya di daerah sesuai kebutuhan.

5. Siswa kemudian mengembangkan hasil diagram vennnya dalam bentuk tulisan. Tulisan siswa harus memuat seluruh aspek yang ada di diagram.

Tugas dinilai dengan menggunakan rubrik.

C. Berdiskusi

1. Guru melanjutkan pelajaran dengan menyampaikan informasi bahwa tumbuhan bisa membantu manusia menjaga lingkungan. Sampaikan kepada siswa bahwa mereka akan

membaca cerita tentang bagaimana tumbuhan berpengaruh terhadap keseimbangan alam.

2. Siswa membaca cerita dalam hati. Guru mengamati siswa adakah di antara mereka yang mengalami kesulitan dalam proses tersebut.
3. Guru membagi 4 kelompok, dalam setiap kelompok berjumlah 5-6 siswa. Setiap kelompok ditugaskan untuk menjawab pertanyaan yang ada di dalam media *Fun Thinkers Book* dan mengajak mereka mendiskusikannya. Kemudian salah satu perwakilan kelompok menyampaikan hasilnya dan kelompok lain diminta untuk mengomentari.
4. Sebelum itu guru menjelaskan langkah-langkah dan aturan dalam menggunakan media *Fun Thinkers Book*.
5. Siswa diminta untuk mengerjakan tugas di buku siswa sebagai tugas individu.
6. Mintalah mereka untuk mendeskripsikan gambar yang dihasilkan. Tulisan harus meliputi alasan pemilihan tokoh, komentar tentang tokoh, alasan suka atau tidak suka.
7. Siswa menukarkan hasil pekerjaannya dengan pekerjaan temannya dan saling mengomentari. Siswa dapat bekerja berpasangan.

Tugas dinilai dengan cek rubrik

8. Guru menyampaikan kepada siswa untuk membaca teks tentang fakta tanaman bakau. Siswa diminta untuk membaca dalam hati selama lima menit.
9. Siswa kemudian diminta menuliskan jawaban dari pertanyaan yang ada. Guru memimpin diskusi kelas. Perhatikan siswa yang belum pernah menyampaikan hasil pemikirannya. Mintalah mereka untuk membacakan jawaban.
10. Siswa diminta untuk mengisi tabel berikut secara individu dan mengumpulkannya.

Sumber daya alam	Contoh kegiatan untuk menjaga kelestariannya

	Pekerjaan siswa dinilai dengan menggunakan daftar pengecekan	
Penutup	<p>A. Renungkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa. 2. Guru dapat menambahkan pertanyaan refleksi berdasarkan panduan yang terdapat pada lampiran di Buku Guru. <p>B. Belajar dirumah bersama Orangtua</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa diminta mendiskusikan tentang pentingnya tumbuhan bagi kelangsungan kehidupan di Bumi. ➤ Siswa kemudian diminta untuk mendiskusikan dengan orang tua tentang jenis pekerjaan yang membantu tanaman tumbuh dengan baik. ➤ Hasil diskusi dengan orang tua bisa disampaikan kepada teman dan guru. <p>C. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi.</p> <p>D. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</p>	15 menit

H. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Remedial

Siswa yang belum memahami bagaimana mengisi diagram venn dapat dilatih kembali oleh guru. Mintalah siswa untuk memikirkan dua hal yang berbeda, misalnya air mineral dan air teh. Siswa kemudian menuliskan persamaan dan perbedaannya. Kemudian persamaan dituangkan ke dalam bagian tengah diagram. Perbedaan masing-masing minuman ditulis di bagian lingkaran sesuai dengan nama minumannya.

b. Pengayaan

Apabila masih ada waktu, siswa bisa menuliskan akhir cerita dari cerita 'Taman Bermain yang Hilang' sesuai imajinasi mereka.

I. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

1. Diskusi

Saat siswa melakukan diskusi tentang peta pikiran mengapa penting menjaga kelestarian dan sumber daya alam.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara. ✓	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara namun tidak mengindahkan.
Komunikasi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)	Merespon dan menerapkan komunikasi non verbal dengan tepat.	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman. ✓	Sering merespon kurang tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran)	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespon kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung. ✓

Beri tanda centang (✓) sesuai pencapaian siswa

$$\text{Penilaian (penskoran)}: \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$$

$$\text{Nilai (skoring)}: \frac{3+2+1}{12} = \frac{6}{12} \times 10 = 5$$

2. IPS

Diagram venn tentang perbedaan jenis pekerjaan dinilai dengan rubrik.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Jenis pekerjaan dan wilayah tempat bekerja	Menyebutkan dan menjelaskan 2 jenis pekerjaan yang sesuai dengan wilayah tempat bekerja. ✓	Menyebutkan dan menjelaskan 2 jenis pekerjaan namun salah satu saja yang sesuai dengan wilayah tempat bekerja.	Menyebutkan dan menjelaskan 1 jenis pekerjaan dan wilayah tempat bekerja yang sesuai.	Menyebutkan 2 jenis pekerjaan namun tidak sesuai dengan wilayah mereka bekerja.
Tugas pekerja	Menyebutkan semua tugas pekerja yang sesuai dengan pekerjaannya	Menyebutkan sebagian besar tugas pekerja dan sebagian besar sesuai. ✓	Menyebutkan semua tugas pekerja namun hanya sebagian kecil yang sesuai.	Tugas pekerja tidak sesuai dengan pekerjaan yang disebutkan.
Manfaat pekerjaan	Menyebutkan manfaat pekerjaan bagi pekerja dan masyarakat dengan benar.	Menyebutkan manfaat pekerjaan bagi pekerja dan masyarakat dan sebagian besar benar. ✓	Menyebutkan manfaat pekerjaan bagi pekerja dan masyarakat dan sebagian kecil benar.	Menyebutkan manfaat pekerjaan bagi pekerja dan masyarakat namun tidak ada yang sesuai atau benar.
Hasil yang diperoleh	Menyebutkan hasil yang diperoleh pekerja dari pekerjaannya dan semuanya benar.	Menyebutkan hasil yang diperoleh pekerja dari pekerjaannya dan sebagian besar benar. ✓	Menyebutkan hasil yang diperoleh pekerja dari pekerjaannya dan sebagian kecil benar.	Tidak menyebutkan hasil yang diperoleh pekerja dari pekerjaannya.

Beri tanda centang (✓) sesuai pencapaian siswa.

$$\text{Penilaian (penskoran): } \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$$

$$\text{Nilai (skoring) : } \frac{4+3+3+3}{16} = \frac{13}{16} \times 10 = 8$$

3. Bahasa Indonesia

Komentar siswa tentang tokoh dinilai dengan menggunakan rubrik.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Gambar	Gambar yang dihasilkan mencerminkan tokoh dalam cerita. ✓	Gambar yang dihasilkan sebagian besar mencerminkan tokoh dalam cerita.	Gambar yang dihasilkan sebagian kecil mencerminkan tokoh dalam cerita.	Gambar yang dihasilkan tidak mencerminkan tokoh dalam cerita.
Alasan pemilihan tokoh	Alasan pemilihan tokoh didasarkan kepada fakta yang ada. ✓	Sebagian besar alasan pemilihan tokoh didasarkan kepada fakta yang ada.	Sebagian kecil alasan pemilihan tokoh didasarkan kepada fakta yang ada.	Alasan diberikan berdasarkan opini bukan fakta dari cerita.
Topik	Topik-topik yang disampaikan sesuai dengan cerita.	Sebagian besar topik yang disampaikan sesuai dengan cerita. ✓	Sebagian kecil topik yang disampaikan sesuai dengan cerita.	Topik yang disampaikan di luar cerita yang ada.
Fakta pendukung	Fakta pendukung yang disampaikan seluruhnya sesuai dengan isi cerita.	Fakta pendukung yang disampaikan sebagian besar sesuai dengan isi cerita. ✓	Fakta pendukung yang disampaikan sebagian kecil sesuai dengan isi cerita.	Fakta yang disampaikan tidak sesuai cerita.

Beri tanda centang (✓) sesuai pencapaian siswa.

$$\text{Penilaian (penskoran): } \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$$

$$\text{Nilai (skoring) : } \frac{4+4+3+3}{16} = \frac{14}{16} \times 10 = 8,7$$

4. IPA

Tugas peta pikiran dinilai dengan centang (✓)

Indikator penilaian	Ada	Tidak ada
Seluruh kotak diisi.		
Jawaban sesuai dengan konsep.		
Jawaban fokus kepada inti pertanyaan di tengah peta pikiran.		

Pengisian tabel dinilai dengan menggunakan centang (✓)

Indikator penilaian	Ada	Tidak ada
Menyebutkan dua jenis sumber alam dengan benar.		
Menyebutkan cara menjaga sumber alam dengan benar paling sedikit 3.		

5. Catatan Anekdote untuk mencatat sikap (Percaya diri)

Catatan:

- Guru dapat menggunakan kata-kata untuk menyatakan kualitas sikap dan keterampilan.
 - ✓ Belum terlihat
 - ✓ Mulai terlihat
 - ✓ Mulai berkembang
 - ✓ Sudah terlihat/membudaya
- Setiap hari guru dapat menilai minimal 6 siswa atau disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas.

Contoh alternatif penilaian sikap

Nama :

Kelas/Semester :

Pelaksanaan Pengamatan :

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Keterangan
1.	Percaya diri					
2.						

Catatan : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Refleksi Guru

Catatan Guru

1. Masalah :

2. Ide Baru :

3. Momen Spesial :

Mengetahui
Kepala SDN Mesoran

Aik Bukak, 20....
Guru Kelas IV

Muhammad Bakri, S.H
NIP. 19631231983031184

Jani, S. Pd
NIP. 1986812312002121052

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SDN MESORAN
 Kelas / Semester : 4 /1
 Tema : Berbagai Pekerjaan (Tema 4)
 Sub Tema : Jenis-Jenis Pekerjaan (Subtema 1)
 Pembelajaran ke : 2
 Alokasi waktu : (5x35 menit) / 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1.1 Menerima makna hubungan bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.1.1 Menunjukkan rasa syukur hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari
2.1 Bersikap berani mengakui kesalahan, meminta maaf, memberi maaf, dan santun sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila.	2.1.1 Meyakini hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.
3.1 Memahami hubungan simbol dengan	3.1.1 Menjelaskan makna sila

makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.	pertama Pancasila.
4.1 Menceritakan hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari	4.1.1 Memberikan contoh pengamalan dari sila pertama dalam kehidupan sehari-hari.

SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.1 Memahami gambar dan bentuk tiga dimensi.	3.1.1 Mengidentifikasi hal-hal yang diperhatikan saat menggambar.
4.1 Menggambar dan membentuk tiga dimensi.	4.1.1 Menggambar rumah atau bangunan impian.

C. TUJUAN

1. Setelah mengamati gambar, siswa mampu mengidentifikasi hal-hal yang diperhatikan saat menggambar dengan terperinci.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu menggambar bangunan atau rumah impian dengan kreatif.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan hubungan simbol dengan makna sila pertama Pancasila dengan benar.
4. Setelah berdiskusi, siswa mampu memberikan contoh pengamalan dari sila pertama dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

D. MATERI

1. Hal-hal yang diperhatikan saat menggambar.
2. Menggambar bangunan atau rumah dengan kreatif.
3. Menjelaskan hubungan simbol dengan makna sila pertama pancasila.
4. Contoh pengamalan dari sila pertama.

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

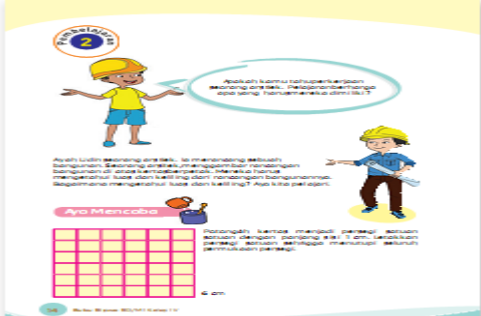
1. Sumber :
 - Buku Pedoman Guru Tema 4 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 4 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Media :
 - Media *Fun Thinkers Book*
 - Teks Cerita “Pekerjaan yang Mulia”

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

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

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat , cerita inspirasi dan motivasi . Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang tergambar pada sampul buku. • Apa judul buku • Kira-kira ini menceritakan tentang apa • Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini 	<p>15 Menit</p>
<p>Inti</p>	<p>A. Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diawal pembelajaran guru membawa gambar seorang arsitek.Guru bertanya kepada siswa.  <p>The image shows a worksheet with a grid and illustrations. At the top, there is a circular icon with the number '2' and the text 'Ayo Mencoba'. Below it, there are two cartoon children, one pointing towards the right. In the center, there is a speech bubble containing the text: 'Apakah kamu tahu pekerjaan seorang arsitek? Perhatikan gambar di samping dan jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut!'. Below the speech bubble, there is a list of questions: 'Apakah kamu tahu pekerjaan seorang arsitek? Perhatikan gambar di samping dan jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut!'. At the bottom, there is a grid with the text 'Ayo Mencoba' and 'Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu!'. The grid has 4 rows and 5 columns.</p>	<p>140 menit</p>

1. Tahukah kalian apa yang dikerjakan oleh seorang arsitek?

2. Apa saja yang harus mereka kuasai?

Guru menyampaikan bahwa seorang arsitek bekerja untuk membuat desain bangunan. Mereka harus sangat paham tentang luas dan keliling bangunan yang akan mereka bangun. Guru mengajak siswa untuk bereksplorasi tentang luas.

B. Berkreasi

1. Guru menyampaikan bahwa untuk menjadi seorang arsitek haruslah kreatif. Rancangan bangunannya harus unik. Siswa diminta mengamati gambar-gambar bangunan karya arsitek.

Gambar-gambar rumah atau bangunan

2. Siswa diminta untuk mengamati hal-hal yang perlu diperhatikan saat menggambar.
3. Siswa menggambar rumah atau bangunan impian mereka.
4. Guru memotivasi siswa untuk menggambar dengan kreatif. Guru memotivasi siswa untuk percaya diri membuat sesuai dengan daya cipta masing-masing dan sesuai dengan tema.
5. Setelah selesai menggambar, siswa mewarnai gambarnya. Guru menyampaikan bahwa komposisi warna dan kerapian perlu diperhatikan.
6. Siswa mempresentasikan gambar yang dibuatnya kepada temannya. Siswa saling memberikan masukan.
7. Guru memberikan apresiasi dan masukan kepada karya siswa. Semua karya yang dihasilkan akan dipajang di papan pajang atau jendela. Guru menyampaikan kepada siswa untuk memberikan nama, hari, dan tanggal untuk karyanya.

C. Berdiskusi

1. Kali ini guru akan menyampaikan nilai-nilai yang harus dimiliki oleh seorang arsitek. Guru menyampaikan hal-hal berikut:



Bekerja menjadi arsitek haruslah mempunyai nilai-nilai baik. Salah satu nilai-nilai itu adalah jujur. Ketika akan membangun sebuah bangunan, mereka harus menyampaikan ukurannya dengan benar. Coba bayangkan jika ukuran bangunan tidak sesuai, apa yang akan terjadi?

Jujur merupakan salah satu sikap yang mencerminkan Sila Pancasila.

2. Siswa dibagi ke dalam kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4 siswa. Dalam kelompoknya siswa mengamati gambar Burung Garuda Pancasila. Siswa menuliskan bunyi sila Pancasila dengan simbolnya.
3. Guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil pekerjaannya.
4. Pada pertemuan kali ini, siswa akan mendiskusikan makna dari sila pertama Pancasila.
Sila pertama Pancasila adalah Ketuhanan yang Maha Esa. Sila ini bermakna:
 - a. Percaya adanya Tuhan sehingga setiap warga negara rela untuk
 - b. Setiap orang dibebaskan memeluk agama masing-masing, makorang bertanggung jawab untuk taat dengan aturan agamanya.
 - c. Semua yang Tuhan berikan harus dijaga.
 - d. Toleransi antar umat beragama dan sesama umat beragama.
5. Dalam memahami penerapan sila pertama siswa diajak berdiskusi menggunakan media *Fun Thinkers Book*
6. Dalam kelompoknya siswa memberikan pendapat terhadap setiap gambar. Siswa menganalisis apakah tindakan tersebut sesuai dengan sila pertama Pancasila. Siswa menuliskan alasannya di buku tulisnya masing-

<p>Penutup</p>	<p>masing.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Setiap kelompok memilih perwakilannya. Perwakilan kelompok akan berkunjung ke kelompok lain untuk menyampaikan hasil pekerjaannya. Siswa yang mendengarkan, memberikan masukan, dan pertanyaan atas presentasi yang di sampaikan oleh temannya. Siswa berputar searah jarum jam dan aba-aba tepuk tangan. 8. Guru memberikan penguatan, tentang satu persatu gambar kenapa sesuai atau tidak sesuai dengan sila pertama. 9. Secara individu siswa diminta lagi menuliskan 5 contoh dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan sila pertama Pancasila. <p style="text-align: center; background-color: #ADD8E6; border-radius: 10px; padding: 5px;">Produk ini dinilai dengan penilaian 2</p> <ol style="list-style-type: none"> A. Renungkan <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan perenungan dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa. 2. Guru dapat menambahkan pertanyaan perenungan berdasarkan panduan yang terdapat pada lampiran buku guru. B. Belajar dirumah bersama Orangtua <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa diminta menceritakan kepada orangtuanya makna sila pertama Pancasila. Siswa mendiskusikan tindakan lain yang sesuai dengan sila tersebut. C. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. D. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	<p>15 menit</p>
-----------------------	--	---------------------

H. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Remedial

Siswa yang belum memahami bagaimana mengisi diagram venn dapat dilatih kembali oleh guru. Mintalah siswa untuk memikirkan dua hal yang berbeda, misalnya air mineral dan air teh. Siswa kemudian menuliskan persamaan dan perbedaannya. Kemudian persamaan dituangkan ke dalam bagian tengah diagram. Perbedaan masing-masing minuman ditulis di bagian lingkaran sesuai dengan nama minumannya.

b. Pengayaan

Apabila masih ada waktu, siswa bisa menuliskan akhir cerita dari cerita ‘Taman Bermain yang Hilang’ sesuai imajinasi mereka.

I. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

1. SBdP: Gambar rumah impian

Kriteria	Ya	Tidak
Menggambar sesuai dengan daya cipta masing-masing (ide original).		
Menggambar sesuai dengan tema yang disajikan.		
Menggambar memperhatikan bentuk dengan kreatif.		
Mewarnai gambar dengan memperhatikan komposisi warna dan kerapian.		
Cara menggunakan alat dan bahan dengan sesuai.		

Beri tanda centang (√) sesuai pencapaian siswa.

2. PPKn

Kriteria	Ya	Tidak
Contoh yang diberikan sesuai dengan makna sila pertama.		
Memberikan alasan dari contoh yang diberikan dengan benar.		
Contoh yang diberikan berbeda dengan contoh yang pernah dibahas.		

Beri tanda centang (√) sesuai pencapaian siswa.

3. Diskusi

Diskusi saat membahas gambar yang sesuai atau tidak sesuai dengan sila pertama Pancasila.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara namun tidak mengindahkan.

Komunikasi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara).	Merespon dan menerapkan komunikasi non verbal dengan tepat.	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Sering merespon kurang tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran).	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespon kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.

Beri tanda centang (√) sesuai pencapaian siswa.

$$\text{Penilaian (penskoran)}: \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$$

$$\text{Nilai (skoring)}: \frac{3+2+1}{12} = \frac{6}{12} \times 10 = 5$$

J. Catatan Anekdote untuk mencatat sikap (jujur dan percaya diri)

Catatan:

- Guru dapat menggunakan kata-kata untuk menyatakan kualitas sikap dan keterampilan.
 - ✓ Belum terlihat
 - ✓ Mulai terlihat
 - ✓ Mulai berkembang
 - ✓ Sudah terlihat/membudaya
- Setiap hari guru dapat menilai minimal 6 siswa atau disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas.

Contoh alternatif penilaian sikap

Nama :

Kelas/Semester :

Pelaksanaan Pengamatan :

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Keterangan
1.	Jujur					
2.	Percaya diri					

Catatan : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

- Penilaian sikap (rasa ingin tahu, kritis, tekun, dan teliti).

No	Sikap	KRITERIA				Keterangan
		Belum Terlihat	Mulai terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	
1	Rasa ingin tau					

2	Kritis					
3	Tekun					
4	Teliti					

Refleksi Guru

Catatan Guru

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

Mengetahui
Kepala SDN Mesoran

Aik Bukak, 20....
Guru Kelas IV

H.Muhammad Bakri,SH
NIP. 196312311983031184

Jani, S. Pd
NIP. 198007142014072014

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SDN MESORAN
 Kelas / Semester : 4 /1
 Tema : Berbagai Pekerjaan (Tema 4)
 Sub Tema : Jenis-Jenis Pekerjaan (Subtema 1)
 Pembelajaran ke : 3
 Alokasi waktu : (5x35 menit)/ 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.8 Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	3.8.2 Mengidentifikasi pentingnya menjaga keseimbangan dan sumber daya alam di lingkungan sekitar.
4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.	4.8.2 mempraktikkan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar.

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.5 Membangun pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).	3.5.2 Membandingkan sikap tokoh-tokoh yang terdapat didalam cerita.
4.5 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan.	4.5.2 Menyampaikan pendapat tentang sikap yang patut dicontoh dari tokoh cerita

C. TUJUAN

1. Setelah membaca cerita “Kita Pancasila”, siswa mampu menemukan sifat-sifat tokoh dan membandingkannya dengan detail.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu menyampaikan pendapatnya mengenai sifat tokoh yang patut dicontoh baik secara lisan maupun tulisan dengan sistematis.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu membuat rencana kegiatan untuk menjaga kelestarian sumber daya alam di sekitar mereka dengan detail.
4. Setelah memilih rencana, siswa mampu mempraktikkan kegiatan menjaga kelestarian alam dan menuliskan laporannya dengan detail.

D. MATERI

1. Membaca cerita “Kita Pancasila”, dan membandingkan sifat-sifat tokoh.
2. Contoh kegiatan untuk menjaga kelestarian sumber daya alam.

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber :
 - Buku Pedoman Guru Tema 4 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 4 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Media :
 - Media *Fun Thinkers Book*
 - Teks Cerita “Kita Pancasila”

F. PENDEKATAN & METODE

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

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita. 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat , cerita inspirasi dan motivasi . Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang tergambar pada sampul buku. • Apa judul buku • Kira-kira ini menceritakan tentang apa • Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini 	15 menit
Inti	<p>A. Menulis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diajak membaca teks tentang cerita ‘Kita Pancasila’. 2. Guru meminta siswa untuk menjawab setiap pertanyaan yang ada. <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Guru berkeliling untuk memastikan setiap siswa memahami instruksi. Guru memberi motivasi kepada mereka yang membutuhkan. Guru dapat mengajukan pertanyaan atau mendiskusikan hal yang tidak mereka pahami.</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil kerjanya kepada teman di sebelahnya. <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 5px; margin: 5px 0; text-align: center;"> <p>Tugas dinilai dengan menggunakan rubrik</p> </div> <p>B. Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melanjutkan kegiatan dengan membaca teks selanjutnya. 2. Siswa membuat rencana kegiatan dalam rangka menjaga sumber daya alam di sekitar sekolah tetap terjaga. Melalui penggunaan media Fun 	140 menit

Thinkers Book. Siswa harus memilih paling sedikit dua sumber daya alam yang ada di sekitar sekolah. Mereka harus merencanakan tiga kegiatan untuk menjaganya dengan mengisi tabel berikut.

Sumber daya alam	Rencana kegiatan	Alat yang dibutuhkan
Air sumur	1. Tidak membuang sampah ke dalam sumur. 2. 3.	

- Rencana kegiatan kemudian disampaikan siswa di dalam kelompoknya lalu setiap anak harus memilih salah satu kegiatan yang memungkinkan untuk dilakukan.
- Siswa kemudian menulis laporan. Laporan harus memuat dua sumber daya alam yang dipilih, kegiatan untuk menjaganya, alat yang dibutuhkan dan rencana selanjutnya.
- Guru menyampaikan isi rubrik kepada siswa agar mereka tahu apa yang akan dinilai dari laporan mereka.

Produk siswa dinilai dengan menggunakan rubrik

Penutup

A. Ayo Renungkan

- Siswa melakukan perenungan dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa.
- Guru dapat menambahkan pertanyaan perenungan berdasarkan panduan yang terdapat pada lampiran Buku Guru.

B. Belajar dirumah bersama Orangtua

Siswa diminta menemukan seorang pencinta lingkungan di sekitar rumah dan mendiskusikannya dengan orang tua bagaimana mereka membantu kelestarian lingkungan. Siswa diminta untuk menyampaikan hasilnya kepada guru dan teman.

C. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi.

D. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

15
menit

H. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Remedial

Siswa yang belum memahami bagaimana mengisi diagram venn dapat dilatih kembali oleh guru. Mintalah siswa untuk memikirkan dua hal yang berbeda, misalnya air mineral dan air teh. Siswa kemudian menuliskan persamaan dan perbedaannya. Kemudian persamaan dituangkan ke dalam bagian tengah diagram. Perbedaan masing-masing minuman ditulis di bagian lingkaran sesuai dengan nama minumannya.

b. Pengayaan

Apabila masih ada waktu, siswa bisa menuliskan akhir cerita dari cerita 'Taman Bermain yang Hilang' sesuai imajinasi mereka.

I. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

1. Bahasa Indonesia

Komentar siswa tentang sikap tokoh dinilai dengan menggunakan rubrik.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Sikap tokoh	Sikap kedua tokoh yang disampaikan seluruhnya akurat.	Sikap kedua tokoh yang disampaikan sebagian besar akurat.	Sikap salah satu tokoh yang disampaikan seluruhnya akurat.	Sikap salah satu tokoh yang disampaikan sebagian kecil akurat.
Alasan pemilihan sikap tokoh yang bisa dicontoh.	Alasan pemilihan tokoh didasarkan kepada fakta yang ada.	Sebagian besar alasan pemilihan tokoh didasarkan kepada fakta yang ada.	Sebagian kecil alasan pemilihan tokoh didasarkan kepada fakta yang ada.	Alasan diberikan berdasarkan opini bukan fakta dari cerita.
Topik	Topik-topik yang disampaikan sesuai dengan cerita.	Sebagian besar topik yang disampaikan sesuai dengan cerita.	Sebagian kecil topik yang disampaikan sesuai dengan cerita.	Topik yang disampaikan di luar cerita yang ada.
Fakta pendukung	Fakta pendukung yang disampaikan seluruhnya sesuai dengan isi cerita.	Fakta pendukung yang disampaikan sebagian besar sesuai dengan isi cerita.	Fakta pendukung yang disampaikan sebagian kecil sesuai dengan isi cerita.	Fakta yang disampaikan tidak sesuai cerita.

Beri tanda centang (✓) sesuai pencapaian siswa.

$$\text{Penilaian (penskoran)}: \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$$

$$\text{Nilai (skoring)}: \frac{4 + 4 + 3 + 3}{16} = \frac{14}{16} \times 10 = 8,7$$

2. IPA

Kegiatan IPA dinilai dengan menggunakan rubrik.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Penerapan Konsep	Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti pendukung dan menyampaikan pemahaman inti dari konsep yang sedang dipelajari dengan benar.	Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti pendukung namun perlu bantuan saat menyampaikan pemahaman inti dari konsep yang sedang dipelajari.	Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti yang terbatas dan penyampaian pemahaman inti dari konsep tidak jelas.	Perlu bimbingan saat menyampaikan bukti dan pemahaman inti dari konsep yang dipelajari.
Komunikasi	Hasil kegiatan disampaikan dengan jelas serta objektif dengan didukung data penunjang.	Hasil kegiatan disampaikan dengan jelas dan didukung sebagian data penunjang.	Hasil kegiatan disampaikan dengan jelas namun hanya didukung sebagian kecil data penunjang.	Hasil kegiatan disampaikan dengan kurang jelas dan tanpa data penunjang.
Prosedur dan strategi	Seluruh data dicatat, langkah kegiatan dilakukan secara sistematis dan strategi yang digunakan saat kegiatan berhasil.	Seluruh data dicatat, langkah kegiatan dilakukan secara sistematis namun masih membutuhkan bimbingan dalam menemukan strategi agar kegiatan berhasil.	Sebagian besar data dicatat, langkah kegiatan dan strategi dilakukan secara sistematis setelah mendapat bantuan guru.	Sebagian kecil data dicatat, langkah kegiatan tidak sistematis dan strategi yang dipilih tidak tepat.
Perencanaan dan tindak lanjut	Perencanaan disusun lengkap dan rencana tindak lanjut sangat memungkinkan untuk dilaksanakan.	Perencanaan disusun lengkap namun sebagian rencana tindak lanjut kurang memungkinkan untuk dilaksanakan.	Perencanaan disusun kurang lengkap dan sebagian rencana tindak lanjut kurang memungkinkan untuk dilaksanakan	Perencanaan disusun kurang lengkap dan tidak ada rencana tindak lanjut.

Beri tanda centang (✓) sesuai pencapaian siswa.

Penilaian (penskoran): $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

Nilai (skoring) : $\frac{4 + 4 + 3 + 3}{16} = \frac{14}{16} \times 10 = 8,7$

J. Catatan Anekdote untuk mencatat sikap (percaya diri)

Catatan:

- Guru dapat menggunakan kata-kata untuk menyatakan kualitas sikap dan keterampilan.
 - ✓ Belum terlihat
 - ✓ Mulai terlihat
 - ✓ Mulai berkembang
 - ✓ Sudah terlihat/membudaya
- Setiap hari guru dapat menilai minimal 6 siswa atau disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas.

Contoh alternatif penilaian sikap

Nama :

Kelas/Semester :

Pelaksanaan Pengamatan :

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Keterangan
1.	Percaya diri					
2.						

Catatan : Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.**Refleksi Guru**

Catatan Guru

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

Mengetahui
Kepala SDN Mesoran

Aik Bukak, 20....
Guru Kelas IV

Muhammad Bakri, S.H
NIP. 19631231983031184

Jani, S. Pd
NIP. 1986812312002121052

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SDN MESORAN
 Kelas / Semester : 4 /1
 Tema : Berbagai Pekerjaan (Tema 4)
 Sub Tema : Jenis-Jenis Pekerjaan (Subtema 1)
 Pembelajaran ke : 4
 Alokasi waktu : (5x35 menit)/ 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1.1 Menerima makna hubungan bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.1.1 Menunjukkan rasa syukur hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari
2.1 Bersikap berani mengakui kesalahan, meminta maaf, memberi maaf, dan santun sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila.	2.1.1 Meyakini hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.
3.1 Memahami hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Menganalisis hak dan kewajiban dari masalah menjaga lingkungan yang diberikan

4.1 Menceritakan hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.	4.1.2 Menulis refleksi pengalaman diri melaksanakan Sila Pertama Pancasila (jujur).
--	---

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.5 Membangun pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).	3.5.3 Memberikan pendapat tentang sikap tokoh dari cerita yang dibaca.
4.5 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan.	4.5.3 Mempresentasikan pendapat tentang sikap satu tokoh dari cerita yang dibaca.

C. TUJUAN

1. Setelah membaca cerita, siswa mampu memberikan pendapat tentang sikap tokoh dari cerita " Kita Pancasila" yang dibaca dengan terperinci.
2. Setelah membaca cerita, siswa mampu mempresentasikan pendapat tentang sikap satu tokoh dari cerita yang dibaca dengan lancar.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu memberikan pendapat tentang sikap yang sesuai dan kurang sesuai dengan sila pertama dengan benar.
4. Setelah berdiskusi, siswa mampu menulis refleksi tentang pengalaman diri melaksanakan sila Pertama Pancasila dengan jujur.

D. MATERI

1. Contoh sikap yang sesuai dan kurang sesuai dengan sila pertama pancasila.

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber :
 - Buku Pedoman Guru Tema 4 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 4 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Media :
 - Media *Fun Thinkers Book*
 - Teks Cerita "Pekerjaan yang Mulia"

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*
Strategi : *Cooperative Learning*
Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat , cerita inspirasi dan motivasi . Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang tergambar pada sampul buku. • Apa judul buku • Kira-kira ini menceritakan tentang apa • Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini 	15 Menit
Inti	<p>A. Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Di awal pembelajaran, guru mengingatkan kembali nilai-nilai yang sesuai dengan sila pertama Pancasila. Salah satunya adalah jujur. 2. Siswa diminta membaca teks yaitu “Pekerjaan yang Mulia” Siswa membaca teks tersebut dengan membaca dalam hati. 3. Setelah selesai membaca guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan berdasarkan teks secara individu. <ul style="list-style-type: none"> • Siapa sajakah tokoh pada cerita diatas ? • Bagaimana sikap Tasya pada tukang pembersih sampah ? • Hal-hal apa sajakah yang dapat diambil dari cerita tersebut. <p>B. Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sekarang, siswa akan mendiskusikan sikap pada cerita ”Pekerjaan yang Mulia” dengan nilai-nilai 	140 menit

	<p>pancasila melalui penggunaan media <i>Fun Thinkers Book</i>. Awalnya siswa diminta untuk berkelompok. Satu kelompok terdiri dari 3 siswa. Dalam kelompoknya siswa akan mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa menuliskan jawabannya pada buku siswa. Setiap kelompok akan maju ke depan untuk mempresentasikan jawabannya. Guru memotivasi siswa untuk percaya diri ketika presentasi. 3. Guru memberikan penguatan bahwa sikap jujur sesuai dengan sila pertama Pancasila. 4. Guru menguatkan siswa untuk terus berusaha bersikap jujur dalam kehidupan sehari-hari. 	
Penutup	<p>A. Ayo Renungkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan perenungan dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa. 2. Guru dapat menambahkan pertanyaan perenungan berdasarkan panduan yang terdapat pada lampiran Buku Guru. <p>B. Belajar dirumah bersama Orangtua Siswa menyampaikan pentingnya sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari. Siswa meminta pendapat kedua orangtuanya tentang sikap jujurnya selama ini.</p> <p>C. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi.</p> <p>D. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</p>	15 Menit

H. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Remedial

Siswa yang belum memahami bagaimana mengisi diagram venn dapat dilatih kembali oleh guru. Mintalah siswa untuk memikirkan dua hal yang berbeda, misalnya air mineral dan air teh. Siswa kemudian menuliskan persamaan dan perbedaannya. Kemudian persamaan dituangkan ke dalam bagian tengah diagram. Perbedaan masing-masing minuman ditulis di bagian lingkaran sesuai dengan nama minumannya.

b. Pengayaan

Apabila masih ada waktu, siswa bisa menuliskan akhir cerita dari cerita 'Taman Bermain yang Hilang' sesuai imajinasi mereka.

I. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian

digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

1. Bahasa Indonesia : pendapat tentang sikap tokoh

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Sikap tokoh Ida	Menuliskan 3 sikap yang dimiliki oleh Ida dengan sesuai fakta.	Menuliskan 2 sikap yang dimiliki oleh Ida dengan sesuai fakta.	Menuliskan 1 sikap yang dimiliki oleh Ida dengan sesuai fakta.	Belum mampu menuliskan sikap Ida.
Pendapat tokoh Ida	Menuliskan pendapat tentang tokoh Ida berdasarkan fakta yang ada.	Sebagian alasan didasarkan atas fakta.	Sebagian kecil alasan didasarkan atas fakta.	Pendapat didasarkan atas opini.
Sikap tokoh Gugut	Menuliskan 3 sikap yang dimiliki oleh Gugut dengan sesuai fakta.	Menuliskan 2 sikap yang dimiliki oleh Gugut dengan sesuai fakta.	Menuliskan 1 sikap yang dimiliki oleh Gugut dengan sesuai fakta.	Belum mampu menuliskan sikap Gugut.
Pendapat tokoh Gugut	Menuliskan pendapat tentang tokoh Gugut berdasarkan fakta yang ada.	Sebagian alasan didasarkan atas fakta.	Sebagian kecil alasan didasarkan atas fakta.	Pendapat didasarkan atas opini.
Presentasi	Menyampaikan pendapat dengan sangat runtut, jelas dan percaya diri.	Menyampaikan pendapat dengan runtut, jelas dan percaya diri.	Menyampaikan pendapat dengan cukup runtut, jelas dan percaya diri.	Menyampaikan pendapat dengan kurang runtut, jelas dan percaya diri.

Beri tanda centang (✓) sesuai pencapaian siswa.

$$\text{Penilaian (penskoran)}: \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$$

$$\text{Nilai (skoring)}: \frac{4 + 3 + 3 + 3}{16} = \frac{13}{16} \times 10 = 8$$

2. PPKn : Refleksi diri

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Sikap jujur	Menuliskan 3 sikap jujur yang sudah dilakukan.	Menuliskan 2 sikap jujur yang sudah dilakukan.	Menuliskan 1 sikap jujur yang sudah dilakukan.	Belum mampu menuliskan sikap jujur yang sudah dilakukan.
Dampak sikap baik	Menjelaskan 3 dampak dari sikap jujur.	Menjelaskan 2 dampak dari sikap jujur.	Menjelaskan 1 dampak dari sikap jujur.	Belum mampu menuliskan dampak dari sikap jujur.
Sikap perlu diperbaiki	Menuliskan 3 sikap belum jujur atau kalau tidak ada rencana untuk lebih jujur.	Menuliskan 2 sikap belum jujur.	Menuliskan 1 sikap belum jujur.	Belum mampu menuliskan sikap belum jujur.
Dampak sikap belum baik	Menjelaskan 3 dampak dari sikap tidak jujur.	Menjelaskan 2 dampak dari sikap belum baik tersebut bagi lingkungan.	Menjelaskan 1 dampak dari sikap belum baik tersebut bagi lingkungan.	Belum mampu menuliskan dampak dari sikap tersebut bagi lingkungan.
Rencana tindak lanjut	Menuliskan 3 rencana tindak lanjut untuk lebih jujur.	Menuliskan 2 rencana tindak lanjut untuk lebih jujur.	Menuliskan 1 rencana tindak lanjut untuk lebih jujur.	Belum mampu menuliskan rencana tindak lanjut.

Beri tanda centang (✓) sesuai pencapaian siswa.

$$\text{Penilaian (penskoran): } \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$$

$$\text{Nilai (skoring) : } \frac{4+4+3+3}{16} = \frac{14}{16} \times 10 = 8,7$$

3. Diskusi

Diskusi saat mendiskusikan nilai Pancasila pada Cerita "Kita Pancasila"

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara namun tidak mengindahkan.
Komunikasi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara).	Merespon dan menerapkan komunikasi non verbal dengan tepat.	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Sering merespon kurang tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran).	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespon kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.

Beri tanda centang (✓) sesuai pencapaian siswa.

$$\text{Penilaian (penskoran): } \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$$

$$\text{Nilai (skoring) : } \frac{3+2+1}{12} = \frac{6}{12} \times 10 = 5$$

4. Catatan Anekdote untuk mencatat sikap (tanggung jawab dan peduli)

Catatan:

- Guru dapat menggunakan kata-kata untuk menyatakan kualitas sikap dan keterampilan.
 - ✓ Belum terlihat
 - ✓ Mulai terlihat
 - ✓ Mulai berkembang
 - ✓ Sudah terlihat/membudaya
- Setiap hari guru dapat menilai minimal 6 siswa atau disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas.

Contoh alternatif penilaian sikap

Nama :

Kelas/Semester :

Pelaksanaan Pengamatan :

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Keterangan
1.	Percaya diri					
2.						

Catatan : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

- Penilaian sikap (teliti, rasa ingin tahu, tekun dan peduli).

No	Sikap	KRITERIA				Keterangan
		Belum Terlihat	Mulai terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	
1	Teliti					
2	Rasa ingin tau					
3	Tekun					
4	Peduli					

Refleksi Guru

Catatan Guru

1. Masalah :

2. Ide Baru :

3. Momen Spesial :

Mengetahui
Kepala SDN Mesoran

Aik Bukak, 20....
Guru Kelas IV

Muhammad Bakri, S.H
NIP. 19631231983031184

Jani, S. Pd
NIP. 1986812312002121052

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SDN MESORAN
 Kelas / Semester : 4 / 1
 Tema : Berbagai Pekerjaan (Tema 4)
 Sub Tema : Jenis-Jenis Pekerjaan (1)
 Pembelajaran ke : 5
 Alokasi waktu : (5x35 menit)/ 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.2 Menjelaskan hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan sekitar.
4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan. Indikator:	4.3.2 Menyajikan hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan sekitar.

SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.1 Memahami gambar dan bentuk tiga dimensi.	3.3.2 Mengidentifikasi hal-hal yang perlu diperhatikan saat menggambar.
4.1 Menggambar dan membentuk tiga dimensi.	4.3.2 Menggambar kegiatan yang berkaitan dengan pekerjaan.

C. TUJUAN

1. Dengan melakukan eksplorasi, siswa mampu mengidentifikasi hal-hal yang perlu diperhatikan saat menggambar dengan benar.
2. Dengan melakukan eksplorasi, siswa mampu menggambar kegiatan yang berkaitan dengan pekerjaan dengan tepat.
3. Dengan menggali informasi tentang pekerjaan dan kegiatan ekonomi, siswa mampu menjelaskan berbagai pekerjaan dan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar dengan tepat

D. MATERI

1. Berbagai pekerjaan dan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar
2. Bentuk Gambar tiga dimensi

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

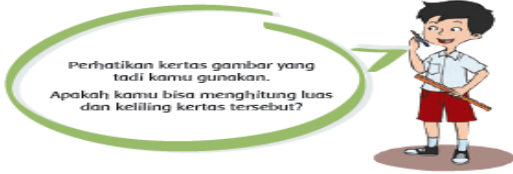
1. Sumber :
 - Buku Pedoman Guru Tema 4 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 4 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Media :
 - Media *Fun Thinkers Book*
 - Teks Cerita “Pekerjaan yang Mulia”

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*
Strategi : *Cooperative Learning*
Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat, cerita inspirasi dan motivasi. Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang tergambar pada sampul buku. • Apa judul buku • Kira-kira ini menceritakan tentang apa • Pernahkah kamu membaca judul buku seperti ini 	15 menit
Inti	<p>A. Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta menggambar pekerjaan yang ada di lingkungan sekolah beserta kegiatan yang dilakukan. 2. Sebelumnya menggambar, siswa diminta mengamati berbagai pekerjaan yang mereka temukan di lingkungan sekolah. 3. Siswa diminta menuliskan jenis pekerjaan yang beserta kegiatan yang terkait dengan pekerjaan tersebut pada tabel yang terdapat dalam buku siswa. 4. Kemudian, siswa diminta memilih salah satu pekerjaan yang terdapat di dalam tabel. 5. Kemudian, siswa diminta menggambar pekerjaan tersebut beserta kegiatan terkait. 6. Siswa diminta membuat sketsa terlebih dahulu. 	140 menit

	<p>Buatlah sketsa terlebih dahulu pada kolom berikut.</p> <div style="background-color: #d4edda; padding: 10px; margin: 10px 0;"></div> <p>Berdasarkan sketsa di atas, buatlah gambar pada selembar kertas. Kemudian, warnai gambar yang telah kamu buat. Ceritakan gambar yang telah kamu buat secara berpasangan.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Perhatikan kertas gambar yang tadi kamu gunakan. Apakah kamu bisa menghitung luas dan keliling kertas tersebut?</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 7. Setelah itu, berdasarkan sketsa, siswa membuat gambar pada selembar kertas. 8. Selanjutnya, siswa mewarnai gambar yang telah mereka buat. 9. Kemudian, siswa diminta menceritakan gambar yang telah mereka buat secara berpasangan. <p>B. Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyelesaikan soal cerita yang terdapat dalam buku siswa. 2. Siswa diminta menggali informasi tentang berbagai kegiatan ekonomi dan pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di sekitar mereka dan kegiatan ekonomi yang terkait dengan pekerjaan tersebut. 3. Dalam menggali informasi tentang berbagai kegiatan ekonomi dan pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi, guru mengajak siswa menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> sebagai alat untuk membantu siswa dalam menggali informasi. 4. Siswa menyajikan informasi yang mereka peroleh dalam bentuk tabel. 5. Siswa mendiskusikan tabel yang dibuat dalam kelompok. <p>A. Ayo Renungkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab pertanyaan perenungan yang ada pada buku siswa. 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. <p>B. Belajar dirumah bersama Orangtua</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Diskusikan dengan orang tuamu kegiatan ekonomi yang ada di sekitarmu serta pekerjaan yang terkait dengan pekerjaan tersebut 	15 Menit
--	--	-------------

Penutup

	<p>C. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi.</p> <p>D. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</p>	
--	--	--

H. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Remedial

Siswa yang belum memahami bagaimana mengisi diagram venn dapat dilatih kembali oleh guru. Mintalah siswa untuk memikirkan dua hal yang berbeda, misalnya air mineral dan air teh. Siswa kemudian menuliskan persamaan dan perbedaannya. Kemudian persamaan dituangkan ke dalam bagian tengah diagram. Perbedaan masing-masing minuman ditulis di bagian lingkaran sesuai dengan nama minumannya.

b. Pengayaan

Apabila masih ada waktu, siswa bisa menuliskan akhir cerita dari cerita 'Taman Bermain yang Hilang' sesuai imajinasi mereka.

I. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

1. Penilaian IPS

Tabel pekerjaan dan kegiatan ekonomi dinilai dengan daftar periksa

No	Kriteria	Ya	Tidak	Catatan
1	Menuliskan sedikitnya 4 kegiatan ekonomi yang ada di sekitar lingkungan siswa			
2	Menuliskan sedikitnya satu pekerjaan untuk masing-masing kegiatan ekonomi			
3	Menjelaskan kaitan antara kegiatan ekonomi dan pekerjaan yang terkait			

2. Penilaian SBdP.

Menggambar tiga dimensi dinilai dengan rubrik

No	Kriteria	Ya	Tidak	Catatan
1	Menggambar sesuai topic			
2	Mengembangkan teknik secara kreatif			
3	Tarikan garis rapi			
4	Penggunaan alat dan media sesuai			

3. Catatan anekdot untuk mencatat sikap (Tanggung Jawab)

No	Sikap	KRITERIA				Keterangan
		Belum Terlihat	Mulai terlihat	Mulai Berkembang	Membu daya	
1	Rasa ingin tau					
2	Tekun					
3	Tanggung jawab					

Refleksi Guru

Catatan Guru

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

Mengetahui
Kepala SDN Mesoran

Aik Bukak, 20....
Guru Kelas IV

Muhammad Bakri, S.H
NIP. 19631231983031184

Jani, S. Pd
NIP. 1986812312002121052

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SDN MESORAN
 Kelas / Semester : 4 / 1
 Tema : Berbagai Pekerjaan (Tema 4)
 Sub Tema : Jenis-Jenis Pekerjaan (Subtema 1)
 Pembelajaran ke : 6
 Alokasi waktu : (5x35 menit)/ 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1.1 Menerima makna hubungan bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.1.1 Menunjukkan rasa syukur hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari
2.1 Bersikap berani mengakui kesalahan, meminta maaf, memberi maaf, dan santun sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila.	2.1.1 Meyakini hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.
3.1 Memahami hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Menganalisis hak dan kewajiban dari masalah menjaga lingkungan yang diberikan
4.1 Menceritakan hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila	4.1.5 Menganalisis sikap tokoh-tokoh dalam cerita dan mnegaikan dengan nilai-

sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.	nilai yang terkandung dalam Pancasila.
--	--

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.5 Membangun pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).	3.5.4 Menilai unsur-unsur cerita (tokoh, konflik, pesan moral) menggunakan pendapat pribadi.
4.5 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan.	4.5.4 Menyajikan penilaian unsur-unsur cerita (tokoh, konflik, pesan moral) menggunakan pendapat pribadi.

C. TUJUAN

1. Dengan Dengan membaca teks tentang “Kita Pancasila”, siswa mampu Menilai unsur-unsur cerita (tokoh, konflik, pesan moral) menggunakan pendapat pribadi dengan tepat.
2. Setelah membaca teks tentang “Kita Pancasila”, siswa mampu menyajikan pendapat pribadi tentang unsur-unsur cerita (tokoh, konflik, pesan moral) dengan benar.
3. Dengan membaca teks tentang “Kita Pancasila”, siswa mampu menganalisis sikap tokoh-tokoh dalam cerita dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dengan tepat.
4. Setelah membaca teks tentang “Kita Pancasila”, siswa mampu menyajikan hasil analisis tentang sikap tokoh-tokoh dalam cerita dan mengaitkan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dengan tepat.

D. MATERI

1. Membaca teks tentang “Kita Pancasila”.
2. Unsur-unsur cerita.
3. Menganalisis sikap tokoh-tokoh dalam cerita.
4. Mengaitkan nilai-nilai pancasila yang terkandung dalam cerita.

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber :
 - Buku Pedoman Guru Tema 4 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 4 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

2. Media :

- Media *Fun Thinkers Book*
- Teks Cerita “Kita Pancasila”

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita. 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat , cerita inspirasi dan motivasi . Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang tergambar pada sampul buku. • Apa judul buku • Kira-kira ini menceritakan tentang apa • Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini 	10 Menit
Inti	<div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f7; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Guru memulai pelajaran dengan pertanyaan berikut: Tahukah kamu bahwa kejujuran adalah merupakan hal yang penting dalam setiap pekerjaan?</p> </div>	140 Menit

<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta membaca teks “Kita Pancasila”, bersama teman. 2. Siswa mengikuti instruksi dari guru saat membaca teks. 3. Siswa membuat pertanyaan sebanyak-banyaknya tentang cerita Pemimpin Idola, Pemimpin yang jujur. 4. Siswa menukarkan pertanyaan yang telah dibuat dengan teman di sebelahnya untuk dijawab. 5. Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa. 6. Untuk lebih memahami materi pada pembelajaran ini siswa diajak bermain menggunakan media Fun Thinkers Book, yakni memuat materi tentang “Kita Pancasila”. <p>A. Renungan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan perenungan dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa. 2. Guru dapat menambahkan pertanyaan perenungan berdasarkan panduan yang terdapat pada lampiran di buku guru. <p>B. Belajar di rumah bersama Orang tua Siswa memperagakan cara melakukan berbagai jenis pukulan dalam pencak silat. Orang tua menuliskan komentar mereka.</p> <p>C. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi.</p> <p>D. Salam dan do’a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</p>	<p>15 Menit</p>
-----------------------	---	---------------------

H. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Remedial

Siswa yang belum memahami bagaimana mengisi diagram venn dapat dilatih kembali oleh guru. Mintalah siswa untuk memikirkan dua hal yang berbeda, misalnya air mineral dan air teh. Siswa kemudian menuliskan persamaan dan perbedaannya. Kemudian persamaan dituangkan ke dalam bagian tengah diagram. Perbedaan masing-masing minuman ditulis di bagian lingkaran sesuai dengan nama minumannya.

b. Pengayaan

Apabila masih ada waktu, siswa bisa menuliskan akhir cerita dari cerita ‘Taman Bermain yang Hilang’ sesuai imajinasi mereka.

I. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

1. Bahasa Indonesia

Menyajikan pendapat pribadi tentang unsur cerita dinilai dengan rubrik.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Penilaian tokoh	Penilaian terhadap tokoh didasarkan kepada fakta yang ada.	Sebagian besar alasan penilaian terhadap tokoh didasarkan kepada fakta yang ada.	Sebagian kecil alasan penilaian terhadap tokoh didasarkan kepada fakta yang ada.	Penilaian diberikan berdasarkan opini bukan fakta dari cerita.
Topik	Topik-topik yang disampaikan sesuai dengan cerita.	Sebagian besar topik yang disampaikan sesuai dengan cerita.	Sebagian kecil topik yang disampaikan sesuai dengan cerita.	Topik yang disampaikan di luar cerita yang ada.
Fakta pendukung	Fakta pendukung yang disampaikan seluruhnya sesuai dengan isi cerita.	Fakta pendukung yang disampaikan sebagian besar sesuai dengan isi cerita.	Fakta pendukung yang disampaikan sebagian kecil sesuai dengan isi cerita.	Fakta yang disampaikan tidak sesuai cerita.

Beri tanda centang (✓) sesuai pencapaian siswa.

$$\text{Penilaian (penskoran): } \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$$

$$\text{Nilai (skoring) : } \frac{3 + 2 + 1}{12} = \frac{6}{12} \times 10 = 5$$

2. PPKn

Menganalisis sikap tokoh cerita dan dikaitkan dengan nilai-nilai Pancasila dinilai dengan pendapat pribadi dinilai dengan rubrik.

J. Catatan anekdot untuk mencatat sikap (santun)

Catatan:

- Guru dapat menggunakan kata-kata untuk menyatakan kualitas sikap dan keterampilan.
 - ✓ Belum terlihat
 - ✓ Mulai terlihat
 - ✓ Mulai berkembang
 - ✓ Sudah terlihat/membudaya
- Setiap hari guru dapat menilai minimal 6 siswa atau disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas.

Contoh alternatif penilaian sikap

Nama :

Kelas/Semester :

Pelaksanaan Pengamatan :

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Keterangan
1.	Santun					
2.						

Catatan : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Refleksi Guru

Catatan Guru

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

Mengetahui
Kepala SDN Mesoran

Aik Bukak, 20....
Guru Kelas IV

Muhammad Bakri, S.H
NIP. 19631231983031184

Jani, S. Pd
NIP. 1986812312002121052

Lampiran 10.

**SURAT KETERANGAN VALIDASI DAN KELAYAKAN
SOAL PRETEST DAN POSTTEST**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : JANI, S-Pd
Instansi : SDN MESORAN
Jabatan : GURU KELAS IV

Telah membaca instrumen penelitian berupa soal *Pretest* dan *Posttest* yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Fun Thinkers Book untuk Meningkatkan Kemampuan berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1”Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar” oleh peneliti:

Nama : Rahmawati
NIM : 117180073
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah mempertimbangkan instrument yang telah dibuat, maka masukan untuk instrument tersebut adalah.

- SOAL YANG INGIN DIGUNAKAN SEBAGAI PENGUMPULAN DATA LAPANGAN
.....
SUDAH SESUAI DENGAN MATERI PADA TEMA 4 KELAS IV
.....
- LAYAK DIGUNAKAN SEBAGAI INSTRUMEN DALAM MENINGKATKAN
.....
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
.....

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Mataram, , , 2021

Validator Ahli Materi



NIDN/Nip. 1968123120 021 21052

**SURAT KETERANGAN VALIDASI DAN KELAYAKAN
SOAL PRETEST DAN POSTTEST**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arniawati, S.Pd

Instansi : SDN MESORAN

Jabatan : Guru Kelas VI

Telah membaca instrumen penelitian berupa soal *Pretest* dan *Posttest* yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Fun Thinkers Book untuk Meningkatkan Kemampuan berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 "Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar" oleh peneliti:

Nama : Rahmawati

NIM : 117180073

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

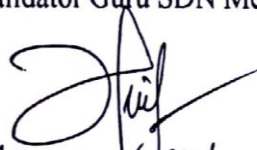
Setelah mempertimbangkan instrument yang telah dibuat, maka masukan untuk instrument tersebut adalah.

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

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Aik Bukak , , 2021

Validator Guru SDN Mesoran


.....
ARNIAWATI, S.Pd

NIP. 1978040200512015

Lampiran 11.

INSTRUMEN SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*
KISI-KISI SOAL UJI COBA KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF TEMA
4 SUBTEMA 1 “JENIS-JENIS PEKERJAAN”

Satuan Pendidikan : SDN Mesoran

Tema : 4 “Jenis-jenis Pekerjaan”

Subtema : 1 “Jenis-jenis Pekerjaan”

Tahun ajaran : 2019/2020

Bentuk Soal : Uraian

Alokasi Waktu : 60 menit

Jumlah soal : 12 Soal

Kompetensi Dasar Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan”

- **Bahasa Indonesia**

3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).

4.5 Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan

- **IPS**

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

4.5 Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.

- **IPA**

3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.

- **PPKN**

3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila.

4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.

- **SBDP**

3.1 Memahami gambar dan bentuk tiga dimensi.

4.1 Menggambar dan membentuk tiga dimensi.

Indikator Soal	Ranah Kognitif				Nomor Soal	Aspek Berpikir Kreatif	Kunci Jawaban
	C1	C2	C3	C4			
1. Menceritakan tokoh melalui gambar dan teks tulisan				√	1a	Kelanancaran	Terlampir
2. Membandingkan jenis pekerjaan berdasarkan tempat tinggal penduduk dalam bentuk tulisan			√		1b	Keluwesan	Terlampir
3. Mengidentifikasi pentingnya keseimbangan alam dan kelestarian	√				2a	Keluwesan	Terlampir
	√				2b	Keluwesan	
	√				2c	Keluwesan	
4. Memberikan contoh kegiatan menjaga kelestarian sumber daya alam.		√			3	Orisinalitas	Terlampir
5. Memberikan contoh pengamalan dari sila pertama dalam kehidupan sehari-hari		√			4	Keluwesan	Terlampir
6. Mengaitkan sikap tokoh-tokoh dalam cerita dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.				√	5	Keluwesan	Terlampir
7. Mengidentifikasi hal-hal yang diperhatikan saat menggambar.	√				6	Orisinalitas	Terlampir
8. Menilai unsur-unsur cerita (tokoh, konflik, pesan moral) menggunakan pendapat pribadi.			√		7a	Kelancaran	Terlampir
9. Membandingkan sikap tokoh-tokoh yang terdapat didalam cerita.		√			7b	Kelancaran	Terlampir
10. Menjelaskan pendapat tentang sikap yang patut dicontoh dari tokoh cerita		√			7c	Keluwesan	Terlampir
Jumlah	4	4	2	2			
Presentase (%)	40	40	10	10			
	80%		20%				

Keterangan:

Aspek berpikir kreatif, yaitu :

1. Kelancaran, yaitu dapat memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan dengan tepat.
2. Keluwesan, yaitu menghasilkan jawaban yang bervariasi dengan sudut pandang yang berbeda.
3. Orisinalitas, yaitu Memberikan jawaban atau gagasan yang unik sesuai pemikiran sendiri.

Lampiran 12.

**ANALISIS *PRETEST* DAN *POSTTEST* KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF SISWA**

SOAL *PRETEST* DAN *POSTTES* KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF

Nama Sekolah : SDN Mesoran

Materi Tema 4 : Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan”

Kelas / Semester : IV / 1

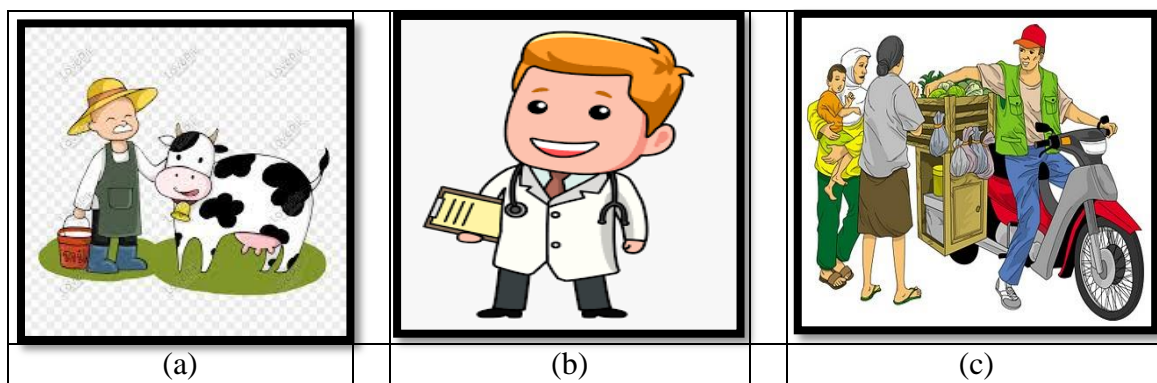
Alokasi waktu : 60 Menit

Petunjuk Mengerjakan Soal

1. Tulis nama dan nomor absen pada kotak yang di sediakan pada lembar jawab.
2. Kerjakan soal nomor 1- 7.
3. Peserta ujian dilarang bekerja sama dan membuka buku.
4. Baca baik-baik setiap soal yang kalian kerjakan, dan berdoalah sebelum kalian mengerjakan.
5. Kerjakan soal dibawah ini dengan teliti dan cermat.

SOAL

1. Perhatikan gambar jenis-jenis pekerjaan di bawah ini !



- a. Bandingkan jenis-jenis pekerjaan diatas sesuai dengan tempat tinggal penduduk (**Skor 3**)
- b. Identifikasikan jenis-jenis pekerjaan diatas yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar (**Skor 3**)

2. Perhatikan gambar dibawah ini !



Langkah apa saja yang harus dilakukan dalam menjaga keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam diatas ?

3. Bacalah teks dibawah ini !

Pengaruh Kebiasaan Membuang Sampah di Sungai



Dalam skala besar, polusi lingkungan dan perairan adalah akibat utama dari kebiasaan membuang sampah sembarangan. Sampah-sampah tersebut bisa menumpuk di saluran air maupun sungai. Jutaan ton sampah yang mengambang di sungai saat ini telah mengancam keselamatan biota yang ada di sungai, termasuk jenis ikan yang menjadi sumber pangan manusia.

Kebiasaan membuang sampah di sungai menimbulkan berbagai dampak negative bagi lingkungan sekitar seperti:

- Pencemaran Udara. Sampah yang menumpuk akan menimbulkan bau tak sedap (Busuk).
- Menimbulkan penyakit. Menyebabkan masyarakat yang masih mandi di sungai akan menimbulkan rasa gatal, Diare dll.
- Pencemaran Air. Sampah yang dibuang akan menyebabkan air sungai tercemar, baik warna, bau dan rasa.
- Menyebabkan banjir. Di musim penghujan, penumpukan sampah akan menghambat aliran sungai dan menyebabkan air sungai meluap dan akhirnya terjadi banjir.

e. Membunuh biota yang ada di sungai.

Jika kebiasaan membuang sampah di sungai menimbulkan berbagai dampak negative baik bagi lingkungan maupun kesehatan . Sebutkan 4 langkah apa yang harus dilakukan untuk mengatasinya? **(Skor 5)**

4. Sebutkan 4 contoh-contoh penerapan sila pertama pancasila terkait sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari ! **(Skor 5)**
5. Baca dan pahami cerita di bawah ini !

KEGALAUAN PARA BINATANG

Musim kemarau datang, sungai kering kerontang, air sulit didapatkan. Semua binatang gelisah. “Bagaimana aku minum ?” kijang sedih.

“Bagaimana aku mandi?” kerbau gerah.

“Bagaimana aku makan ?” Bangau gusar.

“Dimana aku tinggal?” Kodok gundah.

Raja hutan ikut gelisah. Ia berpikir keras. Kancil mengajukan usul, “kita harus bermusyawarah, semua binatang harus dikumpulkan,” kata menteri kancil.

Gagak menyebarkan pengumuman, “pengumuman! Pengumuman! Semua binatang harap datang ke musyawarah hutan.” Kata gagak sambil berteriak.

Satu persatu binatang datang, gajah yang bertubuh besar, jerapa yang berleher panjang, zebra yang berbadan belang, semut yang bertubuh kecil dan akhirnya semua binatang menghadiri undangan. Tidak ada yang ketinggalan. Singa sang raja memimpin musyawarah. Bangau memberi usulan, “kita pindah dari hutan ini, di hutan lain ada air.”

Usulan Bangau disetujui burung. Sebab burung bisa terbang jauh. Namun, hewan-hewan lain menolak. Mereka tidak bisa terbang. Akhirnya, usulan bangau tidak diterima.

“Kita berdoa saja? Semoga Tuhan segera menurunkan hujan,” usul kodok.

Para binatang setuju dengan usulan kodok. “Namun, kita juga harus berusaha.” Kata bebek.

Berdoa’alah para binatang tersebut..

Tiba-tiba Kuda berteriak, “kita bikin bendungan!” usulan kuda membuat kaget.

Para binatang menertawakan usulan kuda,

“hai kuda, kamu sudah gila ya?” kera mengejek si Kuda.

“dia mengigau, ha ha ha !” kambing ikut-ikutan mengejek.

Kuda jadi malu. Kuda diam saja.

“ Diam semua! Hormati yang sedang berbicara!”, singa memperingatkan rakyatnya.

Para binatang pun terdiam.

“lanjutkan usulanmu, hai kuda!”, kata siang kepada kuda.

Kuda melanjutkan usulannya. “sungai dihutan ini dangkal. Sungai menampung sedikit air. Jika kemarau, air habis. Sungai harus diperdalam. Air harus dibendung, supaya bila kemarau datang, kita tidak kehabisan air,” kuda pun selesai bicara. Para binatang pun terkagum-kagum, mendengarkan penjelasan kuda.

Para binatang bertepuk tangan gembira.

“itu usulan yang bagus,” Singa memuji.

Akhirnya, semua binatang sepakat akan membangun bendungan.

Pembangunan bendungan dimulai, kuda menjadi pemimpin, gajah menjadi wakilnya, berang-berang menjadi penasihat.






Semua binatang bekerja keras, tidak satupun binatang yang malas.

Akhirnya bendungan selesai dibangun.

Lalu, musim hujan datang. Hutan tersiram air hujan. Tanah, batu, pohon dan rumput basah. Air mengalir deras ke sungai. Bendungan penuh dengan air.

Seisi hutan bergembira. Para binatang pun berpesta pora. Mereka mandi dan minum sepuas-puasnya. Tetapi, musim hujan pun tidak lama. Musim kemarau datang kembali. Namun, para binatang tenang. Mereka tidak takut kelaparan dan kehausan. Sebab, mereka sudah punya air di bendungan.

Setelah membaca cerita diatas, perhatikan gambar lambang-lambang pancasila di bawah ini. Nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam cerita diatas yang sesuai dengan lambang pancasila. (Skor 5)

Lambang Pancasila	Nilai yang Terkandung
	
	
	
	
	

6. Perhatikan gambar dibawah ini!



Hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam menggambar?(Skor 5)

7. Baca dan pahami cerita dibawah ini!

Kisah antara semut dan belalang



Suatu hari di musim panas yang terik dan melelahkan, seekor semut terlihat rajin bekerja mengumpulkan makanan. Ia mencari dan mengangkat bahan makanan yang ia temukan untuk dikumpulkan dan disimpan di dalam lumbungnya.

Meski panas yang terik dan hujan yang turun membasahi tanah dan tubuhnya ia tetap bekerja dengan giat agar nanti saat musim dingin tiba semut bisa memiliki persediaan makanan yang cukup untuk bertahan hidup. Melihat hal ini si belalang menegur semut dan berkata, "Hey, Semut. Kenapa kau begitu rajin mengumpulkan makanan tanpa henti?". Kemudian dijawab oleh semut, "Aku harus mengumpulkan banyak makanan agar saat musim dingin nanti tidak mati karena kelaparan".

Mendengar jawaban si semut, belalang pun terbawa terbahak-bahak, katanya, "Hahahahaha kenapa repot sekali? Musim dingin masih lama!" Belalang pun berlalu sambil memakan daun yang jadi makanannya. Semut tetap bekerja dengan keras dan giat mengumpulkan makanan yang banyak, sementara sepanjang musim panas dan musim selanjutnya belalang tetap bermalas-malasan dan tidak mengumpulkan makanan untuk musim dingin di mana persediaan makanan nantinya akan sulit untuk dicari.




Sampai akhirnya musim dingin datang dan ternyata berlangsung lebih lama dibandingkan sebelumnya. Belalang pun hampir mati karena tidak punya cadangan makanan yang cukup dan minta makanan kepada semut. Semut yang baik hati tidak tega melihat belalang yang kelaparan dan mau berbagi makanan dengannya.



Setelah membaca teks diatas jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini!

- a. Tentukan unsur-unsur dalam cerita (Tema,Tokoh, Konflik, Pesan Moral) **(Skor 5)**
- b. Bandingkan sikap tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita ! **(Skor 2)**
- c. Sikap apa saja yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan cerita diatas? **(Skor 3)**

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN SOAL UJI COBA
MATERI TEMA 4 SUBTEMA 1 “JENIS-JENIS PEKERJAAN”**

NO	KUNCI JAWABAN		SKOR
1.	Pedoman Penskoran (Skor Maksimal 3)	Menjawab benar dan lengkap	3
		Menjawab benar, tetapi kurang lengkap	2
		Menjawab salah	1
	<p>a. Membandingkan jenis-jenis pekerjaan sesuai tempat tinggal.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peternak Sapi : Bekerja di kandang ternak sapi. Setiap hari tugasnya memberi makan dan minum sapi, pemerah susu sapi, peternak sapi biasa kita temukan di daerah-daerah pedesaan. 2) Dokter : Bekerja di rumah sakit, bertugas untuk merawat mengobati dan membarika pelayanan kepada pasien. Dokter biasa kita temukan di Desa maupun di Perkotaan. 3) Pedagang : Bekerja baik di desa maupun di perkotaan, menjual berbagai macam kebutuhan dapur mulai dari sayur, ikan, buah-buahan dll. <p>b. Jenis-jenis pekerjaan yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peternak Sapi : Memproduksi susu sapi, daging sapi, pupuk dan pupuk kompos dari kotoran sapi. 2) Dokter : Menyediakan jasa melayani, mengobati, memeriksa dan merawat pasien. 3) Pedagang : Sebagai distributor menyediakan semua kebutuhan dapur konsumen 		
2.	<p>a. Ikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tidak menangkap ikan dengan peledak - Tidak membuang sampah/limbah di pantai - Menanam tanaman bakau sebagai tempat habitat alami berbagai biota laut <p>b. Sumur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tidak membuang sampah di dalam sumur - Selalu menghemat penggunaan air - Menjaga kebersihan air di dalam sumur <p>c. Hutan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tidak boleh menebang pohon sembarangan - Melakukan reboisasi (menanam kembali hutan yang gundul) - Menjaga kelestarian hewan dan tumbuhan langka di dalam hutan 		
	Pedoman Penskoran (Skor Maksimal 3)	Menjawab benar dan lengkap	3
		Menjawab benar, tetapi kurang lengkap	2
		Menjawab salah	1
3.	<p>Usaha yang dilakukan usaha yang dilakukan untuk menjaga keseimbangan dan kelestarian sungai:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selalu menjaga kebersihan sungai dengan tidak membuang sampah/limbah ke sungai 2. Tidak membuang air kecil/besar di sungai 3. Membuat daerah resapan di pinggir sungai 		

	4. Menanam bambu/tanaman keras di pinggir sungai untuk mencegah erosi		
	Pedoman Penskoran (Skor Maksimal 5)	Menyebutkan 4 usaha yang dilakukan untuk menjaga keseimbangan dan kelestarian sungai	5
		Menyebutkan 3 usaha yang dilakukan untuk menjaga keseimbangan dan kelestarian sungai	4
		Menyebutkan 2 usaha yang dilakukan untuk menjaga keseimbangan dan kelestarian sungai	3
		Menyebutkan 1 usaha yang dilakukan untuk menjaga keseimbangan dan kelestarian sungai	2
Menjawab Salah		1	
4.	<p>Contoh penerapan sila pertama sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari:</p> <p>a. Tidak menyontek pada saat ujian di kelas</p> <p>b. Selalu bermain sportif (menerima kekalahan) dan tidak boleh curang</p> <p>c. Tidak boleh mengurangi timbangan pada saat berjualan</p> <p>d. Membiasakan diri tidak boleh berkata bohong dalam kehidupan sehari-hari</p>		
Pedoman Penskoran (Skor Maksimal 5)	Menyebutkan 4 contoh penerapan sila pertama sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari	5	
	Menyebutkan 3 contoh penerapan sila pertama sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari	4	
	Menyebutkan 2 contoh penerapan sila pertama sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari	3	
	Menyebutkan 1 contoh penerapan sila pertama sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari	2	
	Menjawab Salah	1	
5.	Lambang Pancasila	Nilai yang Terkandung	
	Kodok yang mengusulkan untuk berdoa pada tuhan semoga diturunkan hujan. “Kita berdoa saja ! Semoga tuhan segera menurunkan hujan” Usul Kodok.		
	Singa yang memperingatkan kepada rakyatnya untuk menghormati ketika ada yang sedang berbicara, sehingga mereka terdiam untuk mendengarkan usulan si Kuda		
	Ketika gagak menyebarkan pengumuman untuk semua binatang agar datang ke tempat musyawarah hutan. Satu persatu para binatang hadir, baik bertubuh besar, kecil, berleher panjang dan berbagai aneka binatang.		
	Ketika musim kemarau datang Raja hutan ikut gelisah dan		

		<p>semua binatang ikut gelisah. Raja hutan berpikir keras dan kancil mengusulkan untuk mengadakan musyawarah hutan untuk menangani musim kemarau. Lalu Raja hutan menyetujui dan menjadi pemimpin musyawarah tersebut. berbagai usulan sehingga terciptanya keputusan untuk membuat bendungan.</p>	
		<p>Ketika semua binatang bekerja keras dalam pembangunan bendungan, tidak ada binatang yang bermalas-malasan, sehingga bendungan selesai. Ketika musim hujan datang bendungan itu penuh dengan air dan semua binatangpun tidak takut lagi akan kelaparan dan kehausan di musim kemarau, karena sudah tersedianya air di bendungan.</p>	
	<p>Pedoman Penskoran (Skor Maksimal 5)</p>	<p>Menjawab dengan runtut, benar dan lengkap nilai-nilai dari 5 gambar lambang pancasila yang terkandung dalam cerita</p>	5
		<p>Menjawab dengan runtut, benar dan tetapi kurang lengkap nilai-nilai dari 5 gambar lambang pancasila yang terkandung dalam cerita</p>	4
		<p>Menjawab 2-3 nilai-nilai dari 5 lambang pancasila yang terkandung dalam cerita</p>	3
		<p>Hanya menjawab 1 yang benar</p>	2
		<p>Menjawab salah</p>	1
6.	<p>Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menggambar:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menggambar sesuai dengan daya cipta masing-masing (ide orisinal). Menggambar sesuai dengan tema yang disajikan. Menggambar bentuk dengan kreatif. Mewarnai gambar dengan memperhatikan komposisi warna dan kerapian 		
	<p>Pedoman Penskoran (Skor Maksimal 5)</p>	<p>Menjelaskan 4 hal yang perlu diperhatikan dalam menggambar dengan lengkap dan benar</p>	5
		<p>Menjelaskan 4 hal yang perlu diperhatikan dalam menggambar dengan benar tetapi kurang lengkap</p>	4
		<p>Menjelaskan hanya 2-3 hal yang perlu diperhatikan dalam menggambar dengan benar tetapi kurang lenkap</p>	3
		<p>Hanya satu yang benar</p>	2
		<p>Menjawab salah</p>	1
7.	<p>a. Unsur-unsur dalam cerita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema : Bekerja Keras • Tokoh : Semut dan Belalang • Konflik : - Belalang hampir mati karena tidak punya cadangan makanan yang cukup dan meminta makanan kepada semut. - Mengejek semut yang terlalu rajin mengumpulkan makanan 		

<p>tanpa henti, sedangkan musim dingin masih lama.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pesan Moral : Agar tidak susah nanti di waktu yang akan datang seseorang tidak boleh bermalas-malasan. Pekerjaan yang dilakukan sedikit demi sedikit namun dikerjakan secara terus menerus akan membuahkan hasil yang memuaskan dibandingkan dengan menunda pekerjaan karena merasa masih punya waktu yang panjang. 		
Pedoman Penskoran (Skor Maksimal 5)	Menjawab dengan runtut, lengkap dan benar (Tema, tokoh, konflik dan pesan moral dari cerita)	5
	Menjawab dengan runtut, benar dan tetapi kurang lengkap (Tema, tokoh, konflik dan pesan moral dari cerita)	4
	Hanya menjawab 2-3 unsur-unsur dalam cerita	3
	Hanya menjawab 1 unsur-unsur dalam cerita	2
	Menjawab salah	1
<p>b. Membandingkan Sikap tokoh dalam cerita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Semut : Memiliki sikap pekerja keras, tidak bermalas-malasan, giat mengumpulkan makanan, selalu memanfaatkan setiap waktu yang ada dan tidak menunda pekerjaan. • Belalang : Selalu meremehkan orang lain, pemalas dan suka membuang-buang waktu 		
Pedoman Penskoran (Skor Maksimal 2)	Membandingkan sikap semut dan belalang dengan benar	2
	Hanya menjelaskan salah satu sikap baik semut maupun belalang	1
	Menjawab salah	0
<p>c. Penerapan sikap dari cerita “Semut dan Belalang” dalam kehidupan sehari-hari :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan tugas PR dengan tepat waktu 2. Tidak boleh menunda pekerjaan 3. Rajin membantu orang tua di rumah 4. Pergi ke sekolah tepat waktu 		
Pedoman Penskoran (Skor Maksimal 3)	Menjawab 4-3 sikap yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan isi cerita	3
	Menjawab 2-1 sikap yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan isi cerita	2
	Menjawab salah	1

HASIL PRETEST KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV SDN MESORAN

NO	KODE NAMA SISWA	Kode Soal												Total	Nilai	Keterangan
		1a	1b	2a	2b	2c	3	4	5	6	7a	7b	7c			
1	UK-01	2	1	1	1	2	2	2	0	2	2	2	1	18	40	Tidak Tuntas
2	UK-03	3	2	2	1	2	3	3	2	3	4	2	3	30	66,67	Tidak Tuntas
3	UK-04	2	1	2	1	2	1	1	1	1	3	1	1	17	37,78	Tidak Tuntas
4	UK-05	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	24	53,33	Tidak Tuntas
5	UK-06	3	2	2	2	2	4	4	3	2	3	2	2	31	68,89	Tidak Tuntas
6	UK-07	1	1	1	1	1	1	0	0	1	2	1	1	11	24,44	Tidak Tuntas
7	UK-08	3	2	2	2	3	4	4	3	2	4	2	3	34	75,5	Tuntas
8	UK-10	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	17,7	Tidak Tuntas
9	UK-11	1	1	0	1	1	1	2	0	1	2	2	1	13	28,89	Tidak Tuntas
10	UK-12	3	2	2	1	2	3	3	1	2	3	2	2	26	57,78	Tidak Tuntas
11	UK-13	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	9	20	Tidak Tuntas
12	UK-14	3	2	2	1	2	3	3	2	2	3	2	2	27	60	Tidak Tuntas
13	UK-15	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	20	44,44	Tidak Tuntas
14	UK-16	2	1	2	2	1	1	2	0	1	2	1	1	16	35,55	Tidak Tuntas
15	UK-17	2	1	1	1	2	2	2	0	2	2	3	1	19	42,22	Tidak Tuntas
16	UK-18	2	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	20	44,44	Tidak Tuntas
17	UK-19	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10	22,22	Tidak Tuntas
18	UK-20	2	1	1	0	2	2	2	1	2	2	2	1	18	40	Tidak Tuntas
19	UK-21	2	1	1	0	1	2	2	0	1	2	2	1	15	33,33	Tidak Tuntas
20	UK-22	2	2	2	1	0	1	1	0	1	3	2	2	17	37,78	Tidak Tuntas
RATA-RATA														19,15	42,548	Tidak Tuntas

**ANALISIS HASIL *PRETEST* INDIKATOR KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA**

NO	KODE NAMA SISWA	Aspek											
		Kelancaran				Keluwesan					Orinialitas		
		1a	4	5	7a	1b	2a	2b	2c	7c	3	6	7b
1	UK-01	2	2	0	2	1	1	1	2	1	2	2	2
2	UK-03	3	3	2	4	2	2	1	2	3	3	3	2
3	UK-04	2	1	1	3	1	2	1	2	1	1	1	1
4	UK-05	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
5	UK-06	3	4	3	3	2	2	2	2	2	4	2	2
6	UK-07	1	0	0	2	1	1	1	1	1	1	1	1
7	UK-08	3	4	3	4	2	2	2	3	3	4	2	2
8	UK-10	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1
9	UK-11	1	2	0	2	1	0	1	1	1	1	1	2
10	UK-12	3	3	1	3	2	2	1	2	2	3	2	2
11	UK-13	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
12	UK-14	3	3	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2
13	UK-15	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1
14	UK-16	2	2	0	2	1	2	2	1	1	1	1	1
15	UK-17	2	2	0	2	1	1	1	2	1	2	2	3
16	UK-18	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2
17	UK-19	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
18	UK-20	2	2	1	2	1	1	0	2	1	2	2	2
19	UK-21	2	2	0	2	1	1	0	1	1	2	1	2
20	UK-22	2	1	0	3	2	2	1	0	2	1	1	2
Jumlah		40	40	39	17	46	27	29	21	32	29	38	31
Rata-rata		2	2	1,95	0,85	2,3	1,35	1,45	1,05	1,6	1,45	1,9	1,55
		6,8				7,75					4,9		
Nilai		34				38,75					24,5		

ALISIS HASIL *POSTTEST* KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELA IV SDN MESORAN

NO	KODE NAMA SISWA	Kode Soal											Total	Nilai	Keterangan	
		1a	1b	2a	2b	2c	3	4	5	6	7a	7b				7c
1	UK-01	3	2	3	2	3	4	5	3	5	5	2	3	40	88,89	Tuntas
2	UK-03	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	2	3	45	100	Tuntas
3	UK-04	3	3	2	3	3	3	5	3	5	5	2	3	40	88,89	Tuntas
4	UK-05	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	2	3	45	100	Tuntas
5	UK-06	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	2	3	45	100	Tuntas
6	UK-07	3	2	2	2	3	3	4	3	4	5	2	2	35	77,78	Tuntas
7	UK-08	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	2	3	45	100	Tuntas
8	UK-10	3	1	2	1	1	2	3	2	3	3	1	1	23	51,11	Tidak Tuntas
9	UK-11	3	2	2	2	2	3	5	3	5	4	2	2	35	77,78	Tuntas
10	UK-12	3	3	3	3	3	4	5	5	5	5	2	3	44	97,78	Tuntas
11	UK-13	3	2	2	2	2	3	4	3	3	3	1	2	30	66,67	Tidak Tuntas
12	UK-14	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	2	3	45	100	Tuntas
13	UK-15	3	3	3	3	3	4	5	5	5	5	2	3	44	97,78	Tuntas
14	UK-16	3	3	3	2	3	3	5	4	4	5	2	3	40	88,89	Tuntas
15	UK-17	3	3	3	3	3	4	5	4	4	5	2	3	42	93,33	Tuntas
16	UK-18	3	3	3	3	3	4	5	4	4	5	2	3	42	93,33	Tuntas
17	UK-19	3	3	2	2	2	3	4	3	4	4	2	1	33	73,33	Tuntas
18	UK-20	3	3	3	2	3	5	5	4	4	5	2	2	41	91,11	Tuntas
19	UK-21	3	3	2	2	3	3	4	3	4	5	2	2	36	80	Tuntas
20	UK-22	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	5	2	36	80	Tuntas
RATA-RATA													786	87,33	Tuntas	

**ANALISIS HASIL *POSTTEST* INDIKATOR KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA**

NO	KODE NAMA SISWA	Aspek											
		Kelancaran				Keluwesan					Orinialitas		
		1a	4	5	7a	1b	2a	2b	2c	7c	3	6	7b
1	UK-01	3	5	3	5	2	3	2	3	3	4	5	2
2	UK-03	3	5	5	5	3	3	3	3	3	5	5	2
3	UK-04	3	5	3	5	3	2	3	3	3	3	5	2
4	UK-05	3	5	5	5	3	3	3	3	3	5	5	2
5	UK-06	3	5	5	5	3	3	3	3	3	5	5	2
6	UK-07	3	4	3	5	2	2	2	3	2	3	4	2
7	UK-08	3	5	5	5	3	3	3	3	3	5	5	2
8	UK-10	3	3	2	3	1	2	1	1	1	2	3	1
9	UK-11	3	5	3	4	2	2	2	2	2	3	5	2
10	UK-12	3	5	5	5	3	3	3	3	3	4	5	2
11	UK-13	3	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	1
12	UK-14	3	5	5	5	3	3	3	3	3	5	5	2
13	UK-15	3	5	5	5	3	3	3	3	3	4	5	2
14	UK-16	3	5	4	5	3	3	2	3	3	3	4	2
15	UK-17	3	5	4	5	3	3	3	3	3	4	4	2
16	UK-18	3	5	4	5	3	3	3	3	3	4	4	2
17	UK-19	3	4	3	4	3	2	2	2	1	3	4	2
18	UK-20	3	5	4	5	3	3	2	3	2	5	4	2
19	UK-21	3	4	3	5	3	2	2	3	2	3	4	2
20	UK-22	3	3	3	5	3	3	2	3	2	3	4	2
Jumlah		60	92	77	94	54	53	49	55	50	76	88	38
Rata-rata		3	4,6	3,85	4,7	2,7	2,65	2,45	2,75	2,5	3,8	4,4	1,9
		16,15				13,05					10,1		
Nilai		80,75				65,25					50,5		

Lampiran 13.

ANALISIS UJI *N-Gain*
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV

No	Kode Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Posttest-Pretest	Skor Ideal-Pretest	N- Gain Skor	N-Gain Score (%)	Kriteria
					100			
1	UK-01	40	88,89	48,89	60	0,81	81,4	Tinggi
2	UK-03	66,67	100	33,33	33,33	1	100	Tinggi
3	UK-04	37,78	88,89	51,11	62,22	0,82	82,1	Tinggi
4	UK-05	53,33	100	46,67	46,67	1	100	Tinggi
5	UK-06	68,89	100	31,11	31,11	1	100	Tinggi
6	UK-07	24,44	77,78	53,34	75,56	0,70	70,59	Sedang
7	UK-08	75,5	100	24,5	24,5	1	100	Tinggi
8	UK-10	17,7	51,11	33,41	82,3	0,40	40,59	Rendah
9	UK-11	28,89	77,78	48,89	71,11	0,68	68,75	Sedang
10	UK-12	57,78	97,78	40	42,22	0,94	94,74	Tinggi
11	UK-13	20	66,67	46,67	80	0,58	58,33	Sedang
12	UK-14	60	100	40	40	1	100	Tinggi
13	UK-15	44,44	97,78	53,34	55,56	0,96	96	Tinggi
14	UK-16	35,55	88,89	53,34	64,45	0,82	82,76	Tinggi
15	UK-17	42,22	93,33	51,11	57,78	0,88	88,45	Tinggi
16	UK-18	44,44	93,33	48,89	55,56	0,87	87,99	Tinggi
17	UK-19	22,22	73,33	51,11	77,78	0,65	65,71	Sedang
18	UK-20	40	91,11	51,11	60	0,85	85,18	Tinggi
19	UK-21	33,33	80	46,67	66,67	0,70	70	Tinggi
20	UK-22	37,78	80	42,22	62,22	0,67	67,85	Tinggi
Jumlah						16,40	1640,62	
Rata-rata						0,82	82,03	Tinggi

**ANALISI UJI N-GAIN INDIKATOR KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF**

No	Indikator Berpikir Kreatif	Nilai Siswa		Pretest-Posttest	Skor Ideal-Pretest	N-Gain Score	N-Gain Score (%)	Kriteria
		Pretest	Posttest		100			
1.	Kelancaran	34	80,75	46,75	66	0,70	70,83	Tinggi
2.	Keluwasan	38,75	65,25	26,5	61,25	0,43	43,36	Sedang
3.	Orisinalitas	24,5	50,5	26	75,5	0,34	34,43	Sedang
Rata-rata						0,49	49,51	Sedang

Keterangan:

Aspek berpikir kreatif, yaitu :

1. Kelancaran, yaitu dapat memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan dengan tepat.
2. Keluwesan, yaitu menghasilkan jawaban yang bervariasi dengan sudut pandang yang berbeda.
3. Orisinalitas, yaitu Memberikan jawaban atau gagasan yang unik sesuai pemikiran sendiri.

Berdasarkan perhitungan diatas maka diketahui presentase tingkat kemampuan berpikir siswa = 0,49 atau 49,51% setelah dikonversikan kedalam tabel penentuan kriteria *N-Gain Score* berada pada kriteria Sedang.

Lampiran 14.

**REKAPITULASI PROSES BIMBINGAN DAN BERITA ACARA
SEMINAR**



**REKAPITULASI PROSES BIMBINGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

E-mail : ummatarem@telkom.net

Website : <http://unmuhmataram.com>

Jl. K. H. Ahmad Dahlan No. 1 Telp. (0370) 633723 Mataram

KARTU KONSULTASI SKRIPSI

Nama : RAHMAWATI
NIM : 117180073
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pembimbing I : Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd.
Pembimbing II : Sintayana Muhardini, M.Pd.
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR
KREATIF TEMA 4 SUBTEMA 1 SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

No	Tanggal	Materi	Pembimbing		Keterangan
			I	II	
1		tambahkan hasil keefektifan. Lengkapi lampiran,		<i>Syfi</i>	
2		<i>see</i> tek plugis		<i>Syfi</i>	
3	4/2 21	<i>see</i>	<i>m</i>		
4					
5					



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

E-mail : ummataram@telkom.net

Website : <http://unmuhmataram.com>

Jl. K. H. Ahmad Dahlan No. 1 Telp. (0370) 633723 Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama : RAHMAWATI
NIM : 117180073
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pembimbing I : Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd.
Pembimbing II : Sintayana Muhandini, M.Pd.
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF TEMA 4 SUBTEMA 1 SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

No	Tanggal	Materi	Pembimbing		Keterangan
			I	II	
1	28, Juli, 2020	Judul (Ace)		SyH	Acc
2	Jumat, 4, September, 2020	Perbaiki Latar belakang Puncun masalah		SyH	Revisi
3	Sabtu, 12 September, 2020	Perbaiki Latar belakang		SyH	Revisi
4	Rabu 23/9/20	Acc BAB 7		SyH	Acc
5	Jumat 16/10/20	Perbaiki Sistematisasi Bab II pemberi kei guru kecat kesmp buatkan deskripsi ketangk		SyH	Revisi
6	Sabtu 16/10/20	Acc BAB II Lampirkan BAB III		SyH	Acc
7	6/11/2020	Perbaiki Sampul uji lapangan, ga sumber perhitungannya Valensi		SyH	
8	12/11/2020	Acc BAB III		SyH	
9	25/11 - 2020	Acc utk pemb hasan kegia. lingu utk penerapan			
10					
11					
12					

Mataram, 7 September 2020
Ketua Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar

Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 E-mail : fkip.um.mataram@telkom.net. Website : http://fkip.ummat.ac.id
 Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Tel (0370) 630775 Mataram

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Kamis tanggal 10 bulan Desember tahun 2020 telah diadakan seminar proposal skripsi atas nama:

Nama : RAHMAWATI
 NIM : 117180073
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Angkatan Masuk : 2017
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK
UNTUK MEMINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF SISWA TEMA 4 SUBTEMA
1 KELAS W SEKOLAH DASAR

Dalam seminar tersebut dihadiri oleh :

No	NAMA	NIM	TTD
1.	NURAINI	117180041	
2.	Sulastri	117180045	
3.	Nur wahyuni	117180068	
4.	MESI AMELIA	117180065	
5.	AMINUDDIN	117180002	
6.	Nurmariyati	117170004	
7.	Rafiah	170102039	
8.	Anis Perdani	717110031	
9.	YAYU SAFITRI	117180114	
10.	TITIEK BERLIAT	117180110	
	11. Bayu Syalihin	117180050	

Catatan revisi hasil seminar:

.....

.....

.....

.....

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing seminar,

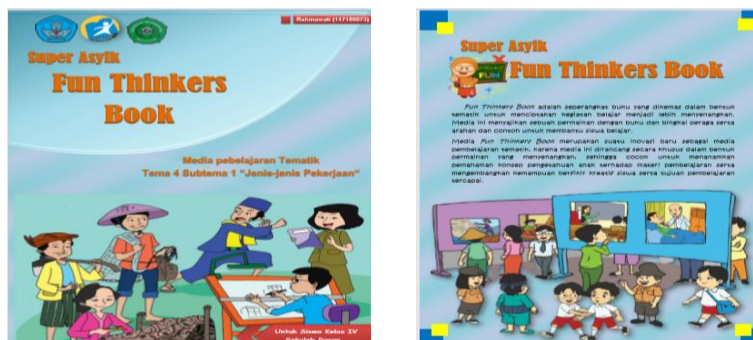
NIDA

Catatan:

Berita acara seminar diarsip bersamaan dengan kartu kontrol seminar proposal

Lampiran 15.

PETUNJUK MANUAL PENGGUNAAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* UNTUK GURU



Gambar. Cover Depan dan Belakang Media



Gambar. Bingkai Frame dan Ubin Media

A. Judul Produk

“Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar”

B. Badan Penyelenggara Program

Universitas Muhammadiyah Mataram
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

C. Identifikasi Produk

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Kelas/Semester	: IV/II
Kurikulum	: 2013
Tema	: 4 (Berbagai Pekerjaan)
Subtema	: 1 (Jenis-jenis Pekerjaan)
Muatan Pembelajaran	: Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKN dan SBDP
Sasaran	: Guru dan Siswa Kelas IV SD
Format	: Media Pembelajaran tematik

D. Petunjuk Penggunaan Media *Fun Thinkers Book*

Dalam menggunakan media *Fun Thinkers Book* langkah-langkah yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Halaman Depan



Pada bagian depan terdapat cover depan dan cover belakang media *Fun Thinkers Book*.

2. Halaman Kompetensi



Terdapat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar yang terdapat didalam buku media *Fun Thinkers Book* pada halaman (1, 2, dan 3) yang telah disesuaikan dengan Buku Guru dan Buku Siswa kelas IV Sekolah Dasar Revisi 2019.

3. Halaman Tujuan Pembelajaran



Pada halaman (4) ini berisi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam penggunaan media *Fun Thinkers Book*

4. Halaman Petunjuk Penggunaan media *Fun Thinkers Book*



Pada halaman (5) ini berisi petunjuk penggunaan media *Fun Thinkers Book* yang telah dibuat.

5. Halaman Aktifitas Membaca

Halaman (6-10 dan 21) ini berisi dua macam aktifitas membaca siswa yang dapat dilakukan oleh siswa. Aktivitas membaca yang pertama untuk pembelajaran 1, 3 dan 4 adalah memahami jenis-jenis pekerjaan yang ada dalam cerita. Sedangkan aktifitas membaca yang kedua untuk pembelajaran 6 adalah mengaitkan unsur-unsur nilai pancasila yang ada dalam cerita.

- Halaman Aktivitas Membaca
- Halaman Aktivitas Membaca I



6. Halaman Aktivitas Penggunaan Media *Fun Thinkers Book*

Halaman ini berisi aktivitas siswa dalam menggunakan media *Fun Thinkers Book*, sebelum itu pengguna sudah membaca petunjuk penggunaan media pada halaman (5) yang ada di dalam buku *Fun Thinkers Book* agar lebih jelas. Berikut aktivitas penggunaan media *Fun Thinkers Book* selama dalam setiap pembelajaran (1-6) pada Tema 4 Subtema 1.

No	Bagian Pembelajaran (1-6)
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran 1 • Fokus Pembelajaran (Bahasa Indonesia, IPA, IPS) <p>a. Baca dan perhatikan pertanyaan yang ada disetiap pembelajaran</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>b. Tempatkan bingkai peraga diatas buku, yakinkan bahwa kotak bingkai pas diatas kotak kotak pembelajaran</p> <p>c. Tempatkan ubin di bagian kiri buku 1-9 sesuai urutan</p>  <p>d. Temukan gambar atau jawaban yang sesuai di sebelah kanan halaman dan tempatkan 1 ubin pada setiap kotak yang dianggap benar</p> <p>e. Ulangi langkah tersebut untuk ubin lainnya</p>



f. Tutup kotak bingkai dan balikkan, kalian akan melihat 3 baris ubin dengan warna yang berbeda

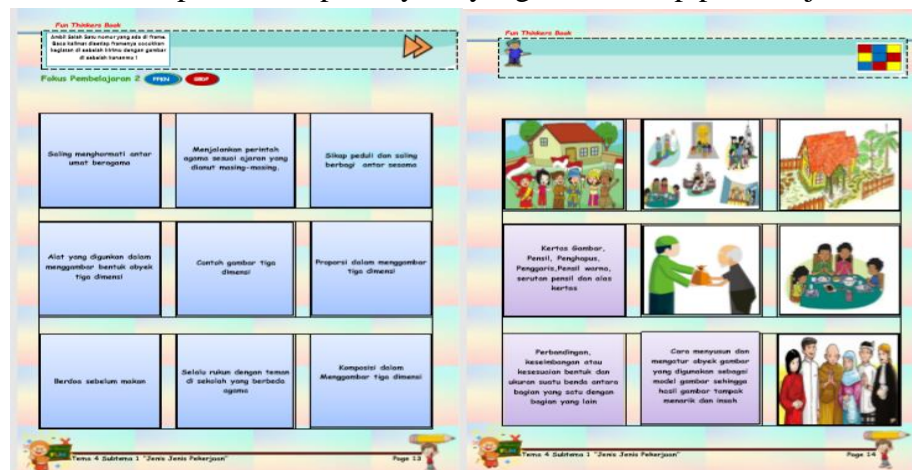


g. Cek untuk melihat bahwa jawaban benar disesuaikan dengan kunci jawaban yang ada di sudut kanan atas setiap pembelajaran

2.

- Pembelajaran 2
- Fokus Pembelajaran (PPKN dan SBDP)

a. Baca dan perhatikan pertanyaan yang ada di setiap pembelajaran



- b. Tempatkan bingkai peraga diatas buku, yakinkan bahwa kotak bingkai pas diatas kotak kotak pembelajaran
- c. Tempatkan ubin 1-9 sesuai urutan



- d. Temukan gambar atau jawaban yang sesuai di sebelah kanan halaman dan tempatkan 1 ubin pada setiap kotak yang dianggap benar
- e. Ulangi langkah tersebut untuk 8 ubin lainnya

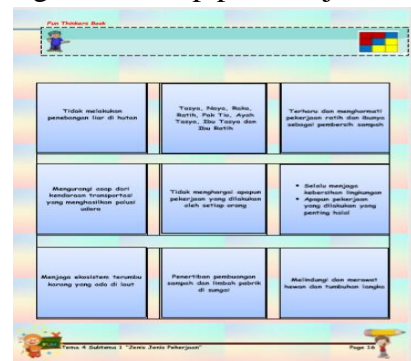


- f. Tutup kotak bingkai dan balikkan, kalian akan melihat 3 baris ubin dengan warna yang berbeda



- g. Cek untuk melihat bahwa jawaban benar disesuaikan dengan kunci jawaban yang ada di sudut kanan atas setiap pembelajaran

- 3.
 - Pembelajaran 3
 - Fokus Pembelajaran (IPA dan Bahasa Indonesia)
 - a. Baca dan perhatikan pertanyaan yang ada di setiap pembelajaran



- b. Tempatkan bingkai peraga diatas buku, yakinkan bahwa kotak bingkai pas diatas kotak kotak pembelajaran
- c. Tempatkan ubin 1-9 sesuai urutan



- d. Temukan gambar atau jawaban yang sesuai di sebelah kanan halaman dan tempatkan 1 ubin pada setiap kotak yang dianggap benar
- e. Ulangi langkah tersebut untuk ubin 8 lainnya



- f. Tutup kotak bingkai dan balikkan, kalian akan melihat 3 baris ubin dengan warna yang berbeda

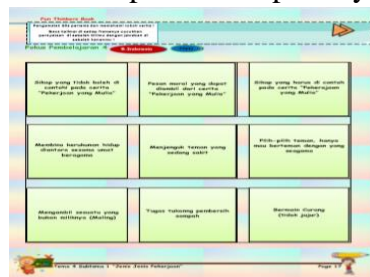


- g. Cek untuk melihat bahwa jawaban benar sesuaikan dengan kunci jawaban yang ada di sudut kanan atas setiap pembelajaran

4.

- Pembelajaran 4
- Fokus Pembelajaran (Bahasa Indonesia dan PPKN)

- a. Baca dan perhatikan pertanyaan yang ada disetiap pembelajaran



- b. Tempatkan bingkai peraga diatas buku, yakinkan bahwa kotak bingkai pas diatas kotak kotak pembelajaran
- c. Tempatkan ubin 1-9 sesuai urutan



- d. Temukan gambar atau jawaban yang sesuai di sebelah kanan halaman dan tempatkan 1 ubin pada setiap kotak yang dianggap benar
- e. Ulangi langkah tersebut untuk 8 ubin lainnya



- f. Tutup kotak bingkai dan balikkan, kalian akan melihat 3 baris ubin dengan warna yang berbeda



- g. Cek untuk melihat bahwa jawaban benar sesuaikan dengan kunci jawaban yang ada di sudut kanan atas setiap pembelajaran

5.

- Pembelajaran 5
 - Fokus Pembelajaran (IPS dan SBDP)
- a. Baca dan perhatikan pertanyaan yang ada disetiap pembelajaran



- b. Tempatkan bingkai peraga diatas buku, yakinkan bahwa kotak bingkai pas diatas kotak kotak pembelajaran
- c. Tempatkan ubin 1-9 sesuai urutan



- d. Temukan gambar atau jawaban yang sesuai di sebelah kanan halaman dan tempatkan 1 ubin pada setiap kotak yang dianggap benar
- e. Ulangi langkah tersebut untuk 8 ubin lainnya



- f. Tutup kotak bingkai dan balikkan, kalian akan melihat 3 baris ubin dengan warna yang berbeda



- g. Cek untuk melihat bahwa jawaban benar disesuaikan dengan kunci jawaban yang ada di sudut kanan atas setiap pembelajaran

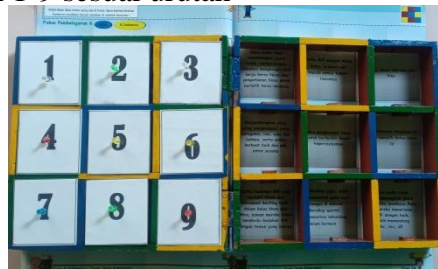
6.

- Pembelajaran 6
- Fokus Pembelajaran (IPS dan SBDP)

a. Baca dan perhatikan pertanyaan yang ada disetiap pembelajaran



- b. Tempatkan bingkai peraga diatas buku, yakinkan bahwa kotak bingkai pas diatas kotak kotak pembelajaran
- c. Tempatkan ubin 1-9 sesuai urutan



- d. Temukan gambar atau jawaban yang sesuai di sebelah kanan halaman dan tempatkan 1 ubin pada setiap kotak yang dianggap benar
- e. Ulangi langkah tersebut untuk 8 ubin lainnya



- f. Tutup kotak bingkai dan balikkan, kalian akan melihat 3 baris ubin dengan warna yang berbeda



g. Cek untuk melihat bahwa jawaban benar sesuai dengan kunci jawaban yang ada di sudut kanan atas setiap pembelajaran

7. Refleksi Materi Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis-Pekerjaan”

a. Baca dan perhatikan pertanyaan yang ada disetiap pembelajaran



b. Tempatkan bingkai peraga diatas buku, yakinkan bahwa kotak bingkai pas diatas kotak kotak pembelajaran

c. Tempatkan ubin 1-9 sesuai urutan



d. Temukan gambar atau jawaban yang sesuai di sebelah kanan halaman dan tempatkan 1 ubin pada setiap kotak yang dianggap benar



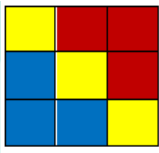
e. Ulangi langkah tersebut untuk 8 ubin lainnya



f. Tutup kotak bingkai dan balikkan, kalian akan melihat 3 baris ubin dengan warna yang berbeda

	
	g. Cek untuk melihat bahwa jawaban benar sesuaikan dengan kunci jawaban yang ada di sudut kanan atas setiap pembelajaran

Keterangan Simbol yang digunakan dalam Media *Fun Thinkers Book*

No	Simbol	Keterangan
1.	<p>Ambil Salah Satu nomor yang ada di frame. Cocokkan aktivitas gambar di bawah ini dengan jawaban yang ada di sebelah kananmu !</p>	Simbol ini berfungsi sebagai keterangan perintah terkait apa yang harus dilakukan oleh pengguna pada setiap pembelajaran
2.		Simbol ini berfungsi sebagai keterangan muatan matapelajaran yang ada pada setiap pembelajaran
3.		Simbol ini berfungsi untuk menunjukkan perintah untuk mencari jawaban di bagian kiri buku berdasarkan pernyataan yang ada di bagian kanan buku <i>Fun Thinkers Book</i>
4.		Simbol ini berfungsi sebagai kunci jawaban pada setiap pembelajaran berdasarkan aktivitas penggunaan media <i>Fun Thinkers Book</i> (Dalam setiap pembelajaran berbeda-beda kunci jawabannya)

E. Prosedur Pemanfaatan dan Pemeliharaan Media

Ketika media *Fun Thinkers Book* siap digunakan dalam proses pembelajaran, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan selama pemanfaatan dan penggunaan media.

1. Kegiatan Guru

a. Mempersiapkan diri

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru perlu menguasai materi yang akan diajarkan dengan baik dan memiliki keterampilan dalam

mengoperasikan media *Fun Thinkers Book*. jika dibutuhkan, guru dapat melakukan latihan secara berulang-ulang untuk memperlancar penggunaan media sehingga tidak menimbulkan kesan tidak mampu atau canggung dalam mengoperasikan media di hadapan siswa.

- b. Mempersiapkan Media
sebelum memulai pembelajaran, pastikan bahwa media *Fun Thinkers Book* dan bingkai framenya serta perangkat pembelajaran seperti RPP dan silabus sudah siap digunakan.
- c. Mempersiapkan tempat
Pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book* ini dilaksanakan di dalam kelas. Maka dari itu, sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru sebaiknya memastikan keadaan ruang kelas siap digunakan dan menciptakan suasana yang kondusif sehingga dapat menumbuhkan semangat siswa untuk belajar.
- d. Penyajian
pembelajaran dengan menggunakan *Fun Thinkers Book* ini dapat dilakukan secara klasikal maupun perorangan (individual). Guru dapat membuat variasi dalam mengajar dengan menggunakan media ini, sehingga kejenuhan siswa dapat diminimalisir. Selain itu, guru sebaiknya tidak lupa memberik penjelasan atau pengarahan kepada siswa tentang prosedur penggunaan media *Fun Thinkers Book*.
- e. Akhir Kegiatan
Pada akhir kegiatan, guru melakukan refleksi pada setiap pembelajaran. Guru juga membimbing siswa untuk merumuskan simpulan materi, selanjutnya guru membagikan soal evaluasi kepada siswa untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

2. Kegiatan Siswa

- a. Persiapan
Jika pembelajaran dilakukan secara individual siswa harus memahami prosedur penggunaan media *Fun Thinkers Book* dengan benar. Guru dapat membimbing siswa dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. Namun jika pembelajaran dilaksanakan secara klasikal, maka siswa harus diberikan tugas yang berkaitan dengan isi media. Hal ini bertujuan agar siswa tetap berkonsentrasi dalam pembelajaran.
- b. Selama Kegiatan Pembelajaran
Selama pembelajaran klasikal berlangsung, siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru dan mencatat hal-hal penting yang belum dimengerti untuk nantinya dinyatakan kepada

guru. Sebaliknya, jika pembelajaran individual yang dilaksanakan, maka masing-masing siswa langsung berinteraksi dan mengoperasikan media secara langsung. siswa dapat meminta bantuan guru jika mengalami kesulitan dalam penggunaan media *Fun Thinkers Book*.

c. Akhir Kegiatan

Diakhir kegiatan, siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan materi yang telah mereka pelajari, kemudian siswa mengerjakan soal evaluasi yang telah dipersiapkan oleh guru.

a. Pemeliharaan

Produk media *Fun Thinkers Book* dikemas dalam bentuk tematik berupa buku dan bingkai peraga. Untuk memelihara media ini yaitu dengan cara menyimpan media *Fun Thinkers Book* disimpan di dalam kotak atau lemari tertutup, usahakan tempat yang bersih dan kering. jangan dibanting atau diberi tekanan apapun. Setelah digunakan simpan media di tempat yang aman.

b. Perawatan

Ada beberapa hal yang perlu dilakukan agar media *Fun Thinkers Book* tetap awet, antara lain sebagai berikut:

- 1) Tidak mencoret, melipat ataupun merobek buku media *Fun Thinkers Book*, karena dapat mengurangi kualitas tampilan bukunya, namun gunakanlah buku media *Fun Thinkers Book* dengan sebaik-baiknya.
- 2) Tidak mencuci bingkai peraga dengan air sabun mandi atau sabun colek.
- 3) Bila media *Fun Thinkers Book* berdebu, tiuplah terlebih dahulu. untuk membersihkannya, dapat digunakan kain atau kapas yang yang kering.
- 4) memberishkan buku dan bingkai peraga media *Fun Thinkers Book* secara berkala.

Lampiran. 16

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN



Gambar 1. Lingkungan Sekolah



Gambar 2. Siswa Kelas IV SDN Mesoran



Gambar 3. Siswa Kelas IV SDN Mesoran

Gambar 4. Kegiatan Pemberian Soal *Pretest 1* "Jenis-jenis Pekerjaan"Gambar 5. Penyampaian petunjuk penggunaan Media *Fun Thinkers Book*Gambar 6. Penyampaian petunjuk penggunaan Media *Fun Thinkers Book*



Gambar 7. Kegiatan Pembagian Kelompok



Gambar 8. Kondisi Kelas pada Saat PBM



Gambar 9. Keaktifan siswa pada saat menggunakan Media *Fun Thinkers Book*



Gambar 10. Keaktifan siswa selama menggunakan Media *Fun Thinkers Book*



Gambar 11. Keaktifan siswa selama menggunakan Media *Fun Thinkers Book*



Gambar 12. Kgiatan Presentasi Setiap Kelompok



Gambar 13. Kondisi Kelas pada saat PBM



Gambar 14. Aktifitas siswa pada saat menanyakan materi yang belum di pahami



Gambar 15. Keaktifan siswa pada saat menggunakan Media *Fun Thinkers Book*



Gambar 16. Keaktifan siswa selama menggunakan Media *Fun Thinkers Book*



Gambar 17. Kegiatan Penggunaan Media *Fun Thinkers Book*



Gambar 18 Keaktifan siswa selama menggunakan Media *Fun Thinkers Book*



Gambar 19. Keaktifan siswa pada saat menggunakan Media *Fun Thinkers Book*



Gambar 20. Kegiatan Belajar dan Mengajar



Gambar 21. Keaktifan dan Partisipasi Siswa Kelas IV



Gambar 22. Kegiatan Refleksi dan pengayaan pada Materi Tema 4 Subtema 1” Jenis-jenis Pekerjaan”



Gambar 23. Pemberian Angket Respon Siswa terhadap penggunaan Media *Fun Thinkers Book*



Gambar 24. Pemberian Soal *Posttes* Materi Tema 4 Subtema 1” Jenis-jenis Pekerjaan”