

Lampiran 01: Surat Pengantar Observasi



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

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

Nomor : 0460/427/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : -

Hal : Mencari data/informasi untuk tugas mata kuliah teori dan Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 8 Mas
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu difasilitasi mencari data/informasi yang diperlukan guna penyelesaian tugas-tugas mata kuliah teori, praktek, dan tugas akhir/skripsi. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Made Putri Sastradewi
NIM : 1811031164
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Semester : VII

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 28 Oktober 2021
Ketua,



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

Lampiran 02. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas

HASIL WAWANCARA

Nama Sekolah : SD Negeri 8 Mas

Nama Guru : Ni Komang Priyanti, S.Pd.

Wali Kelas : IV

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana sistem pembelajaran siswa kelas IV dimasa pandemic covid-19?	sesuai dengan imbauan pemerintah, untuk sistem pembelajaran di SD Negeri 8 Mas ini dilaksanakan secara Tatap Muka terbatas
2	Apa saja sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas ini?	Ada beberapa buku, diantaranya buku tematik dan LKS.
3	Bagaimana pendapat ibu tentang pemahaman siswa dengan kondisi seperti ini?	Sangat sulit untuk menentukan apakah siswa itu betul paham atau tidak terkait materi pembelajaran. Karena dengan waktu pembelajaran yang terbatas menyebabkan tidak semua materi bisa dijelaskan. Selain itu untuk menjelaskan materi yang melibatkan benda nyata atau kongret juga mengalami kesulitan. Seperti misalnya ketika siswa belajar materi IPA mengenai struktur tumbuhan, apabila hanya mengandalkan penjelasan pada buku, siswa akan sulit dapat mengembangkan pengetahuannya mengenai bentuk akar, bentuk daun, dll
4	Sesuai Dengan Dengan Soal No 3, Menurut Bapak/Ibu Bagaimana Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Tersebut?	Dari hasil pelajaran tersebut bisa di katakan kurang, karena nilai PTS siswa pada mata pelajaran IPA masih kurang dari KKM.
5	Apakah ada media yang digunakan pada pembelajaran tatap muka terbatas?	Untuk media masih jarang menggunakan karena keterbatasan waktu.

6	Apakah ada hal yang ibu butuhkan untuk membantu kegiatan pembelajaran ini?	Ada satu hal yang saat ini saya rasa masih kurang tentunya sebagai guru. Karena kegiatan pembelajaran saat ini hanya berlangsung selama 2 jam, interaksi yang terjadi antara guru dan siswa menjadi terbatas. Melihat bagaimana mereka membangun pemahaman, sikap, keterampilan. Terutama pada pembelajaran IPA yang membutuhkan aktivitas pengalaman yang lebih. Penguatan-penguatan pemahaman siswa itu sulit dilakukan tanpa adanya bahan ajar yang sesuai. Saya rasa jika mungkin saya berharap bisa dibantu solusinya untuk memberikan penguatan itu baik melalui media, sumber, atau metode mengajar yang dapat diakses mandiri oleh siswa. Karena pada kenyataannya, siswa sudah fasih dalam menggunakan teknologi, tinggal diarahkan saja.
7	Tadi ibu sempat menyinggung kegiatan pembelajaran mandiri, mungkin saya bisa membantu dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat diakses mandiri oleh siswa, dari materi, gambar, maupun video, termasuk penilaian. Bagaimana kira-kira ibu?	iya jika bisa begitu akan sangat baik.
8	Baik ibu, terimakasih atas jawaban-jawaban tadi ini akan saya jadikan pertimbangan dalam mengembangkan suatu produk penelitian khususnya dalam muatan pelajaran IPA yang memerlukan banyak aktivitas dan dapat	saya setuju mengenai saran tersebut.

<p>mengkondisikan siswa agar dapat belajar secara mandiri nanti. Saya sudah ada rencana mengembangkan sebuah suplemen pembelajaran berupa multimedia interaktif yang didalamnya akan ada teks, gambar, video, animasi, dan quiz interaktif sebagai evaluasi mandiri bagi siswa Bagaimana kira-kira ibu?</p>	
---	--



Lampiran 03. Hasil Kuesioner Analisis Karakteristik Siswa

INSTRUMEN ANALISIS KARAKTERISTIK SISWA

A. Identitas Siswa

Nama : Ni Kadek Pratita Cipta Dewi
 No. Absen : 6
 Kelas : IV
 Sekolah : SDN 8 Mas

B. Petunjuk

1. Tulislah identitas di tempat yang telah disediakan
2. Beri tanda (✓) pada kolom pendapat yang dikehendaki
3. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai

No	Pernyataan	ST	S	TS	STS
1	Saya lebih mudah memahami pelajaran dan tidak bosan dalam belajar setelah guru menggunakan media pembelajaran (gambar, video, animasi, dll)	✓			
2	Saya merasa bosan jika kegiatan pembelajaran tidak melibatkan media, atau hanya mengandalkan buku saja	✓			
3	Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi	✓			
4	Saya merasa lebih terbantu memahami materi apabila guru melibatkan media pembelajaran selain buku yang disediakan oleh sekolah		✓		
5	Saya lebih senang menggunakan media yang inovatif dan praktis.	✓			

Keterangan

ST = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

Lampiran 04. Nilai UTS Siswa Kelas IV

No.	Nama	NILAI	
		IPA 3.1	IPA 3.2
1	Asyifa Salsabila Azzahra	70	60
2	Bagus Bhaskara	90	70
3	Haimam Attar Gilgamesh	70	80
4	I Kadek Adi Wiguna	60	50
5	I Kadek Bagus Wirayudha	80	80
6	I Kadek Reyvan Adhistya Mahatma	70	80
7	I Komang Ari Krisna	70	70
8	I Komang Arya Aditya Permana	60	50
9	I Komang Prima Adi Wiguna	90	80
10	I Made Rehan Mahesa Putra	60	60
11	I Putu Adi Ananda Putra	60	30
12	I Putu Pratama Sedana Putra	70	30
13	Jack Wijaya	70	70
14	Kania Amanda Pramesta Anam	50	40
15	Komang Gaby Chandra Kirana	60	80
16	Ni Kadek Pratitta Cipta Dewi	90	90
17	Ni Kadek Riaputri Wulandari	90	90
18	Ni Ketut Putri Verani	70	70
19	Ni Komang Trisna Dewi	80	50
20	Ni Komang Wulandari	80	90
21	Queenessa Linsey Hariawan	60	70
22	Wayan Danish Wira Sacavani	70	80
23	Zananda Jio Bramasta	70	60
24	Virnanda Aisyahrani	50	80

Lampiran 05. Surat Pengantar Ahli Isi Mata Pelajaran



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

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

Nomor : 0082 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Drs. Ida Bagus Surya Manuaba, S.Pd., M.Pd.
di Tempat

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

Nama : Ni Made Putri Sastradewi
NIM : 1811031164
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Solving Pada Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan Muatan Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 8 Mas Gianyar Tahun Ajaran 2021/2022."

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 17 Januari 2022
Ketua



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

Lampiran 06. Hasil Kuesioner Ahli Isi Muatan Pelajaran

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN AHLI ISI MATA PELAJARAN

Judul Penelitian :

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Solving* Pada Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan Muatan Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 8 Mas Gianyar Tahun Ajaran 2021/2022.

A. Identitas Validator

Nama : Drs. Ida Bagus Surya Manuaba, S.Pd.,M.For.

NIP : 195710071988031001

B. Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dinilai oleh dosen.
2. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian dosen.
3. Rentang skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan sebagai berikut.
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Tidak Baik
1 = Sangat Tidak Baik
4. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Validitas Uji Ahli Isi Mata Pelajaran

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
2	Kesesuaian materi dengan indikator	✓				
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓	✗			
4	Keakuratan materi yang disajikan	✓				
5	Dapat memotivasi siswa dalam belajar	✓				
6	Ketepatan tata bahasa yang digunakan		✓			
7	Ketepatan penulisan ejaan pada materi.		✓			
8	Ketepatan penulisan istilah pada materi		✓			
9	Penggunaan tanda baca pada materi		✓			
Jumlah		25	16			
Total		41				

Catatan/Komentar/Saran

layak untuk di lanjutkan.

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

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

Denpasar, 21 Januari 2022

Validator



Drs. Ida Bagus Surya Manuaba, S.Pd., M.For.

NIP 195710071988031001

Lampiran 07. Surat Pengantar Ahli Desain Instruksional dan Media Pembelajaran



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

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

Nomor : 0082 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Dr. I Kodek Suartama, S.Pd. M.Pd.

di Tempat

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

Nama : Ni Made Putri Sastradewi
NIM : 1811031164
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Solving Pada Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan Muatan Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 8 Mas Gianyar Tahun Ajaran 2021/2022."

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 18 Januari 2022
Ketua



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

Lampiran 08. Hasil Kuesioner Ahli Desain Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Judul Penelitian :

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Solving* Pada Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan Muatan Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 8 Mas Gianyar Tahun Ajaran 2021/2022.

A. Identitas Validator

Nama : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198104142006041001

B. Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dinilai oleh dosen.
2. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian dosen.
3. Rentang skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan sebagai berikut.
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Tidak Baik
1 = Sangat Tidak Baik
4. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Validitas Uji Ahli Desain Pembelajaran

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian tema dengan tujuan pembelajaran	✓				
2	Kesesuaian tema dengan materi		✓			
3	Kejelasan urian materi yang di sampaikan		✓			
4	Kejelasan metode pembelajaran	✓				
5	Penyajian materi yang disampaikan bervariasi		✓			
6	Mendorong siswa untuk melakukan interaksi	✓				
7	Menarik motivasi belajar		✓			
8	Keterkaitan pertanyaan dengan materi	✓				
9	Pertanyaan mudah dimengerti	✓				
10	Tingkatan kesulitan pertanyaan		✓			
Jumlah		25	20			
Total		45				

Catatan/Komentar/Saran

1. Tambahkan petunjuk belajar

D. Kesimpulan

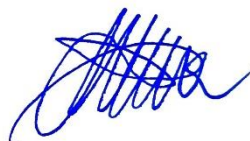
Produk ini dinyatakan:

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

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

Denpasar, 21 Januari 2022

Validator



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd

NIP 198104142006041001

Lampiran 09. Hasil Kuesioner Ahli Media Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN


Judul Penelitian :

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Solving* Pada Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan Muatan Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 8 Mas Gianyar Tahun Ajaran 2021/2022.

A. Identitas Validator

Nama : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198104142006041001

B. Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dinilai oleh dosen.
 2. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian dosen.
 3. Rentang skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan sebagai berikut.
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Tidak Baik
1 = Sangat Tidak Baik
 4. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
- 

C. Instrumen Validitas Uji Ahli Media Pembelajaran

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓				
2	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓			
3	Memberikan umpan balik	✓				
4	Memberikan motivasi belajar		✓			
5	Kemenarikan gambar, grafis, simbol dan ikon.	✓				
6	Kesesuaian animasi pada symbol, ikon	✓				
7	Kualitas gambar, grafis, simbol, warna dan ikon.	✓				
8	Setiap gambar, grafis, symbol dan ikon mampu memotivasi pembelajaran.	✓				
9	Judul, sarana, spesifikasi teknis dan petunjuk media ditampilkan dengan sesuai.		✓			
10	Kualitas cetakan cover	✓				
11	Kemenarikan desain cover	✓				
12	Kekuatan/keawetan media	✓				
13	Ketepatan hubungan halaman <i>multimedia</i> dengan halaman lain		✓			
14	Konsisten penampilan <i>multimedia</i>	✓				
15	Media mengandung unsur pembelajaran	✓				
16	Kejelasan tampilan media		✓			
17	Media mengandung latihan	✓				
18	Media mudah di bawakan dalam pembelajaran	✓				
Jumlah		65	20			
Total		85				

Catatan/Komentar/Saran

1. Perbaiki / lengkapi rumusan tujuan pembelajaran
2. Produk akhir yang akan digunakan adalah hasil publish htmf.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

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

Denpasar, 21 Januari 2022

Validator



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd

NIP 198104142006041001

Lampiran 10. Hasil Kuesioner Uji Coba Perorangan

LEMBAR PENILAIAN
INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN

A. Identitas

Nama : I. Made Rehan Mahesaputra
Kelas : 4
No Absen : 10

B. Petunjuk

1. Penilaian dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
2. Rentang skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan sebagai berikut.

5 = Sangat Baik 4 = Baik 3 = Cukup 2 = Tidak Baik 1 = Sangat Tidak Baik

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan memahami materi					✓
2	Ketepatan bahasa yang digunakan					✓
3	Kesesuaian contoh dengan materi					✓
4	Penggunaan multimedia pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar					✓
5	Multimedia mempermudah proses pembelajaran					✓
6	Kualitas animasi					✓
7	Kemenarikan animasi					✓
8	Kemenarikan gambar					✓
9	Kualitas gambar					✓
10	Kualitas suara sound				✓	
11	Kemenarikan backsound (musik latar)					✓
12	Kemenarikan tampilan multimedia					✓
13	Kemenarikan warna					✓
14	Kejelasan teks (tingkat keterbacaan)					✓
15	Soal yang disajikan sesuai dengan materi					✓
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal dengan tes					✓
17	Kemudahan menggunakan media					✓
18	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓
Jumlah					4	85
Total					89	

Saran

Multimedia interaktif mengandung muatan yang menarik

Gianyar, 10 Februari 2022

Responden

Rmd

I. Made Rehan Mahesaputra

Lampiran 11. Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil

LEMBAR PENILAIAN
INSTRUMEN UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama : Kania amanda Pramesta anam
Kelas : IV
No Absen : 14

B. Petunjuk

1. Penilaian dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
2. Rentang skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan sebagai berikut.

5 = Sangat Baik 4 = Baik 3 = Cukup 2 = Tidak Baik 1 = Sangat Tidak Baik

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan memahami materi					✓
2	Ketepatan bahasa yang digunakan					✓
3	Kesesuaian contoh dengan materi					✓
4	Penggunaan multimedia pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar					✓
5	Multimedia mempermudah proses pembelajaran					✓
6	Kualitas animasi				✓	
7	Kemenarikan animasi				✓	
8	Kemenarikan gambar					✓
9	Kualitas gambar					✓
10	Kualitas suara sound				✓	
11	Kemenarikan backsound (musik latar)					✓
12	Kemenarikan tampilan multimedia					✓
13	Kemenarikan warna					✓
14	Kejelasan teks (tingkat keterbacaan)					✓
15	Soal yang disajikan sesuai dengan materi					✓
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal dengan tes					✓
17	Kemudahan menggunakan media				✓	
18	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓
Jumlah					16	70
Total		86				

Saran

Multimedia interaktif Sudah Sesuai

Gianyar, 10 Februari 2022

Responden



Kania amanda Pramesta anam

Lampiran 12. Silabus

SILABUS TEMATIK KELAS IV

Tema 3 : Peduli Terhadap Makhluk Hidup
Subtema 1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
Semester : I (Satu)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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 dan di sekolah.
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.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.2 Menghargai kewajiban dan hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan agama. 2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air. 3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	1.2.1 Menunjukkan hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. 2.2.1 Mematuhi hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. 3.2.1 Mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam memanfaatkan tumbuhan secara bijak 4.2.1 Menceritakan pengalaman diri melaksanakan hak dan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam memanfaatkan tumbuhan. • Hak dan kewajiban ketika memanfaatkan tumbuhan. • Hak dan kewajiban dalam kehidupan 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi dan tanya jawab tentang hak dan kewajiban secara seimbang ketika memanfaatkan hewan dan tumbuhan di lingkungan sekitar • Melakukan refleksi dan mendiskusikan hak dan kewajiban tentang kegiatan menanam dan merawat tumbuhan • Menyusun daftar pertanyaan tentang hak dan kewajiban untuk memelihara hewan dan tumbuhan 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

	4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	kewajiban dalam memanfaatkan tumbuhan secara bijak	sehari-hari.		informasi dari orang lain Penilaian Diri: • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah		
Bahasa Indonesia	3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan 4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis	3.3.1 Mengidentifikasi ciri-ciri pertanyaan yang baik 4.3.1 Mengelompokkan pertanyaan berdasarkan ciri-ciri pertanyaan yang baik	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara. • Ciri-ciri pertanyaan yang baik dan benar. • Melakukan wawancara • Membuat daftar pertanyaan untuk wawancara. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan apresiasi dan saran atas hasil karya temannya • Membaca dan mencermati keterampilan dan sikap yang baik dalam melakukan wawancara • Melakukan simulasi wawancara kepada masyarakat sekitar sesuai pertanyaan yang telah disusun 	Pengetahuan Tes tertulis •Melakukan identifikasi masalah keseimbangan lingkungan •Melakukan pengamatan bentang alam Indonesia (pantai, dataran rendah dan dataran tinggi) •Mendiskusikan sikap bijak terhadap tumbuhan di lingkungan sekitar •Menyusun daftar pertanyaan tentang hak		
Ilmu Pengetahuan Alam	3.1 Memahami hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan 3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	3.1.1 Memahami bagian tumbuhan dan fungsinya 3.8.1 Mengidentifikasi masalah-masalah keseimbangan lingkungan 4.8.1 Melakukan identifikasi masalah keseimbangan lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi bentuk bagian tumbuhan • Mengidentifikasi masalah-masalah keseimbangan lingkungan • Karakteristik dataran tinggi, dataran 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati teks/gambar tentang hewan dan tumbuhan di lingkungan sekitar • Mengamati dan mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya (tumbuhan yang ada di sekitar) • Menanam satu jenis tanaman dan merawatnya 			

	4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya		rendah, dan pantai. <ul style="list-style-type: none"> • Bagian tumbuh-tumbuhan dan fungsinya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat jadwal merawat tanaman • Membuat tabel pengamatan untuk mencatat pertumbuhan tanaman yang dirawatnya. (dibutuhkan waktu untuk dapat mengisi dan melaporkannya) 	<p>dan kewajiban untuk memelihara hewan dan tumbuhan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat pertanyaan tentang hasil karya temannya • Mengelompokkan pertanyaan berdasarkan pertanyaan yang baik • Memahami ciri-ciri pertanyaan yang baik • Menggali informasi tentang karakteristik tempat tinggal dan pemanfaatan sumber daya alam 		
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	3.1.1 Mengidentifikasi karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai serta pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat. 4.1.1 Menyajikan informasi hasil identifikasi karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai serta pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat.	<ul style="list-style-type: none"> • Pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat • Contoh pemanfaatan sumber daya alam dilingkungan sekitar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan bentang alam Indonesia (pantai, dataran rendah dan dataran tinggi) • Menggali informasi tentang karakteristik tempat tinggal dan pemanfaatan sumber daya alam 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggali informasi tentang karakteristik tempat tinggal dan pemanfaatan sumber daya alam 		
Seni Budaya dan Prakarya	3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel 4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik	3.4.1 Menjelaskan teknik membuat kolase 4.4.1 Membuat kolase dari bahan alam	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik membuat kolase. • Membuat kolase dari bahan alam. • Cara mengapresiasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Berkreasi membuat kolase dari bahan alam tentang hewan atau tumbuhan di sekitarnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan hak dan kewajiban tentang kegiatan menanam dan merawat tumbuhan 		



i karya seni kolase.

- Keterampilan Praktik/Kinerja
- Melakukan simulasi wawancara kepada masyarakat sekitar sesuai pertanyaan yang telah disusun
 - Berkreasi membuat kolase dari bahan alam tentang hewan atau tumbuhan di sekitarnya
 - Melakukan identifikasi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya (tumbuhan yang ada di sekitar)
 - Membuat jadwal merawat tanaman
 - Melakukan apresiasi karya seni kolase dari bahan alam tentang

					hewan atau tumbuhan di sekitarnya. •Melakukan simulasi wawancara kepada masyarakat sekitar sesuai pertanyaan yang telah disusun		
--	--	--	--	--	--	--	--



Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri 8 Mas
 Kelas : IV (empat)
 Tema : 3. Peduli Terhadap Makhluk Hidup
 Sub tema : 1. Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
 Pembelajaran : 1
 Alokasi waktu : 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, pendidik, dan tetangganya serta cinta tanah air
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual 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

Kompetensi Dasar	Indikator
IPA 3.1 Memahami hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan	3.1.1 Memahami bagian-bagian tumbuhan 3.1.2 Menyebutkan bagian-bagian tumbuhan 3.1.3 Menuliskan bagian-bagian tumbuhan 3.1.4 Menemukan bagian tumbuhan yang berfungsi untuk mempertahankan kelestarian tumbuhan
Bahasa Indonesia 3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh	3.3.1 Membuat daftar pertanyaan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks

melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	tulisan.
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulisan	4.3.1 Melakukan wawancara berdasarkan daftar pertanyaan yang telah dibuat. 4.3.2 Membuat laporan hasil wawancara dengan kalimat efektif

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati multimedia interaktif, siswa mampu memahami bagian tumbuhan dengan tepat.
2. Dengan mengamati multimedia interaktif, siswa mampu menyebutkan bagian tumbuhan dengan tepat.
3. Dengan mengamati multimedia interaktif, siswa mampu menuliskan fungsi bagian tumbuhan dengan tepat.
4. Setelah berdiskusi, siswa mampu menemukan bagian tumbuhan yang berfungsi untuk mempertahankan kelestarian tumbuhan dengan tepat.
5. Setelah mendengarkan penjelasan guru peserta didik mampu membuat daftar pertanyaan tentang fungsi bagian-bagian tumbuhan menggunakan kalimat efektif dengan benar
6. Setelah membuatn daftar pertanyaan peserta didik mampu mewawancarai orang tuanya dengan penuh percaya diri
7. Setelah melakukan wawancara peseta didik mampu membuat laporan hasil wawancaranya dengan benar

D. METODE

Metode : Problem Solving, Diskusi, dan Penugasan

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan
2. Wawancara

F. LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam 2. Menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. 3. Salah seorang peserta didik diminta untuk memimpin doa bersama sebelum belajar. 4. Peserta didik diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat, menjaga kebersihan untuk mengurangi penularan covid 19 dengan memakai masker, mencuci tangan. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 6. Guru menunjukan kepada siswa media berupa multimedia interaktif yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. 	<p>15 menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Sintak 1. Merumuskan Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan gambar satu jenis tumbuhan yang lengkap dengan bagian-bagiannya yang dibuat pada multimedia interaktif . 2. Guru mengajukan pertanyaan secara daring: <ol style="list-style-type: none"> a. Bagian-bagian tumbuhan terdiri dari apa saja? b. Mengapa akar tidak tumbang saat tertiup angin? 3. Peserta didik menjawab secara bergantian. <p>Sintak 2. Menganalisis Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menugaskan siswa membaca petunjuk penggunaan multimedia interaktif. 5. Siswa melakukan brainstorming dengan cara berbagi informasi dengan teman atau mencari mandiri analisis masalah yang terdapat dalam setiap materi yang ada pada multimedia interaktif. 	<p>60 menit</p>

	<p>Sintaks 3 Merumuskan Hipotesis</p> <p>6. Siswa diminta merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan masalah sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya</p> <p>Sintaks 4 Pengumpulan Data</p> <p>7. Guru memberikan penguatan dengan menampilkan video bagian-bagian tumbuhan lengkap dengan uraiannya pada multimedia interaktif.</p> <p>8. Peserta didik mencari informasi untuk menemukan bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai keseimbangan dan kelestarian tumbuhan.</p> <p>9. Guru meminta peserta menemukan bagian tumbuhan yang berfungsi untuk keseimbangan dan kelestarian tumbuhan dengan diskusi maupun mandiri.</p> <p>10. Salah seorang peserta didik diminta menyebutkan hasil temuan mereka berupa bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai keseimbangan alam dan kelestarian tumbuhan.</p> <p>Sintak 5. Pengujian Hipotesis</p> <p>11. Peserta didik Kembali diminta untuk melakukan brainstorming untuk menetapkan solusi pemecahan masalah.</p> <p>Sintak 6. Merumuskan Rekomendasi Pemecahan Masalah</p> <p>12. Siswa mempresentasikan hasil brainstormingnya tentang solusi untuk pemecahan masalah</p> <p>13. Guru meminta peserta didik membuat 5 daftar pertanyaan tentang fungsi bagian-bagian tumbuhan yang akan digunakan peserta didik untuk mewawancarai orang tuanya di rumah.</p>	
Penutup	1. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pelajaran	15 menit

	2. Peserta didik melakukan refleksi atas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. 3. Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa	
--	--	--

G. SUMBER, ALAT, DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Multimedia Interaktif Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan.
2. LCD Proyektor/Laptop/*Smartphone*
3. Buku Pedoman Guru Tema 3: Peduli Terhadap Mahluk Hidup, Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
4. Buku Siswa Tema 3: Peduli Terhadap Mahluk Hidup, Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap: tanggung jawab, teliti, dan disiplin.
- b. Penilaian Pengetahuan: pilihan ganda dan jawaban singkat.
- c. Penilaian Keterampilan: unjuk kerja

2. Bentuk Instrumen Penilaian

- a. Lembar Penilaian Aspek Sikap

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai		
		Percaya Diri	Teliti	Disiplin
1				
2				
3				

Keterangan:

- Kurang = 1
 Cukup = 2
 Baik = 3

Baik Sekali = 4

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100$$

b. Penilaian Aspek Pengetahuan Muatan Pelajaran IPA

1. Bagian tumbuhan yang terletak di bawah tanah adalah?
2. Bagian tumbuhan tempat terjadinya fotosintesis adalah?
3. Bentuk daun menjari ditunjukkan oleh gambar?
4. Bagian tumbuhan berikut yang merupakan tempat terjadinya perkembangan generative adalah?
5. Apakah fungsi buah sebagai tempat menyimpan cadangan makanan?
6. Apakah akar berfungsi sebagai jalur transportasi air dan zat makanan hasil fotosintesis?
7. Zat yang membuat daun menjadi berwarna hijau adalah?
8. Hasil dari proses fotosintesis adalah
9. Bagian dari akar yang berfungsi untuk memperluas bidang penyerapan adalah?
10. Mengapa tumbuhan singkong tetap dapat melestarikan jenisnya meskipun tidak memiliki bunga sebagai alat perkembangbiakan generatif?

Lembar Penilaian Aspek Pengetahuan

No	Nama Peserta Didik	Jumlah Benar	Skor
1			
2			
3			

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100$$

a. Penilaian Aspek Ketrampilan Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia

Lembar Penilaian Ketrampilan Muatan Bahasa Indonesia

No	Kreteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa mampu membuat daftar pertanyaan wawancara.				
2	Setelah membuat daftar pertanyaan siswa mampu mewawancarai orang tuanya dengan epnuh percaya diri.				
3	Siswa membuat laporan hasil wawancaranya dengan benar				

Keterangan:

Kurang = 1

Cukup = 2

Baik = 3

Baik Sekali = 4

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100$$

Mengetahui
Kepala SDN 8 M

Gianyar, 2022
Guru Kelas IV

(I Wayan Ade Yantika, S.Pd.)
NIP 19851201 200903 1 005

(Ni Komang Priyanti, S.Pd)
NIP . 19861003 201212 2 001

Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan

Akar

Akar adalah bagian tumbuhan yang umumnya berada di dalam tanah. Untuk beberapa jenis tumbuhan, akar juga terdapat di atas tanah bahkan menggantung. Akar berfungsi antara lain sebagai bagian yang mengokohkan tumbuhan. Jika tumbuhan tidak memiliki akar, tumbuhan akan mudah dicabut, mudah roboh ketika diterpa angin, atau hanyut terbawa air ketika turun hujan. Zat-zat mineral dan air yang dibutuhkan untuk membuat makanan diserap oleh akar dari dalam tanah. Namun, pada beberapa tumbuhan tertentu, akar tidak hanya berfungsi menyerap air dan mineral, tetapi juga berfungsi sebagai penyimpanan cadangan makanan, misalnya pada beberapa tumbuhan umbi-umbian.



Bunga

Bunga merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai alat perkembangbiakan tumbuhan biji.



Daun

Bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai tempat berlangsungnya fotosintesis adalah daun. Daun banyak mengandung zat warna hijau yang disebut klorofil. Daun terdiri atas tangkai daun dan helai daun.



Batang

Bagian tumbuhan yang berada di atas tanah adalah batang yang berfungsi sebagai tempat munculnya daun, bunga, dan buah. Batang juga berfungsi mengedarkan mineral dan air yang diserap akar, serta zat makanan hasil fotosintesis ke seluruh bagian tubuh tumbuhan.



Buah

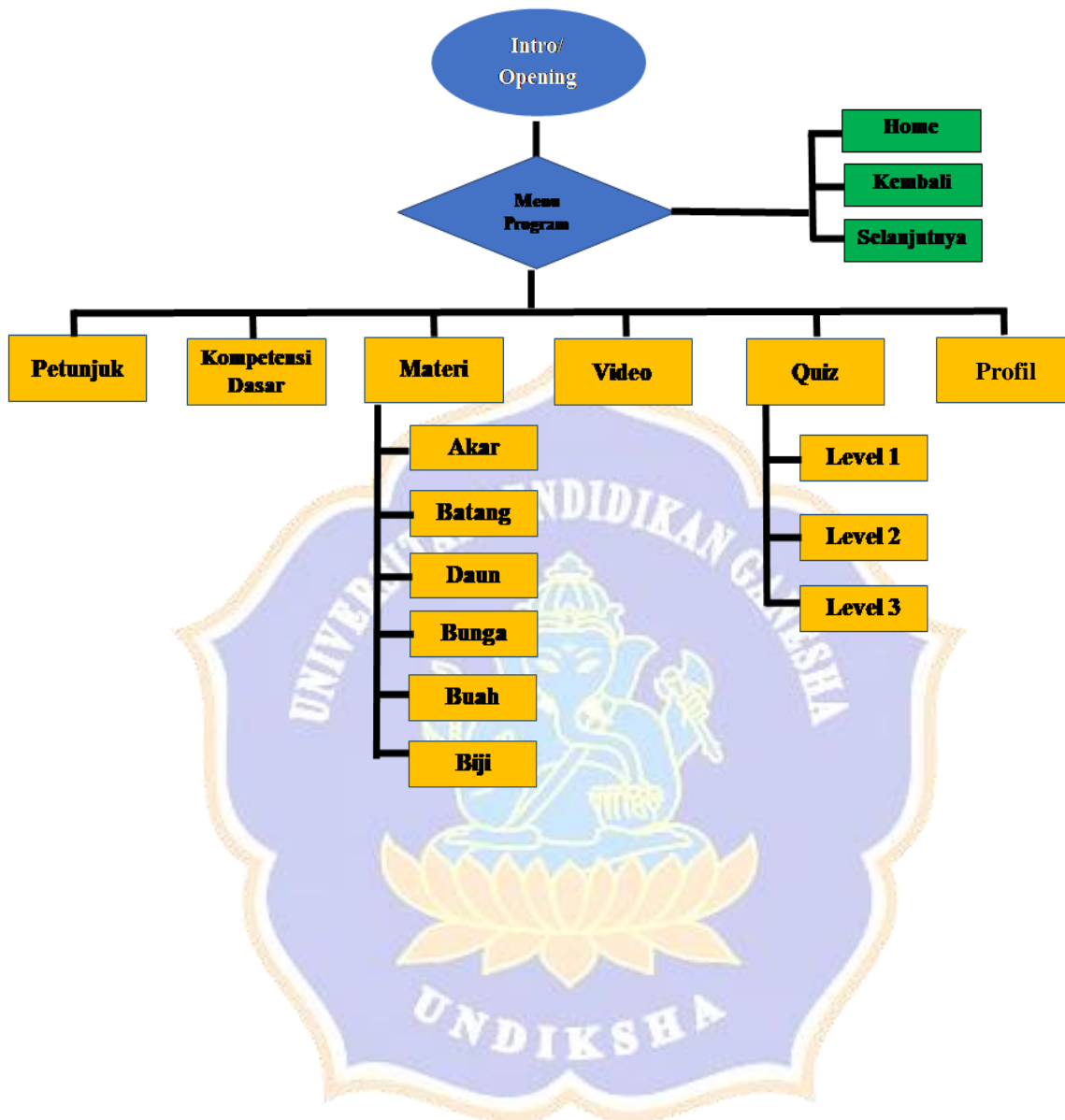
Buah merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi melindungi biji serta cadangan makanan buat biji berkecambah. Contohnya buah mangga dan buah apel. Buah terdiri atas daging buah dan biji. Bagian yang kita makan biasanya daging buahnya.



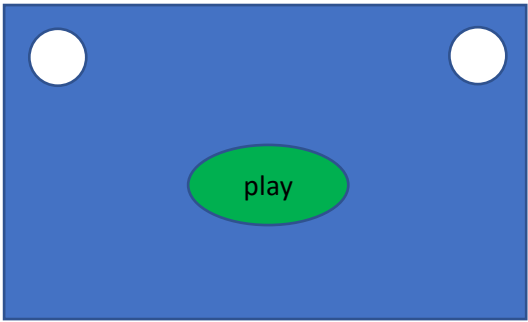
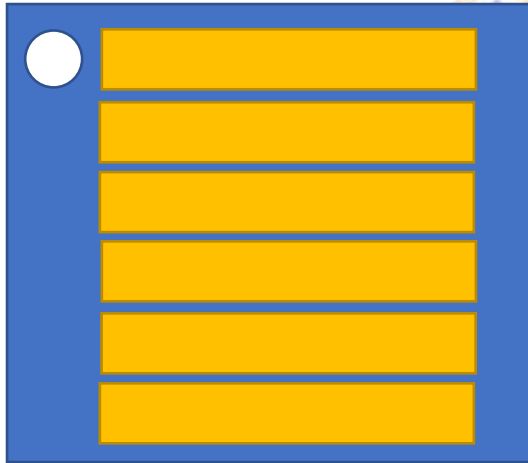
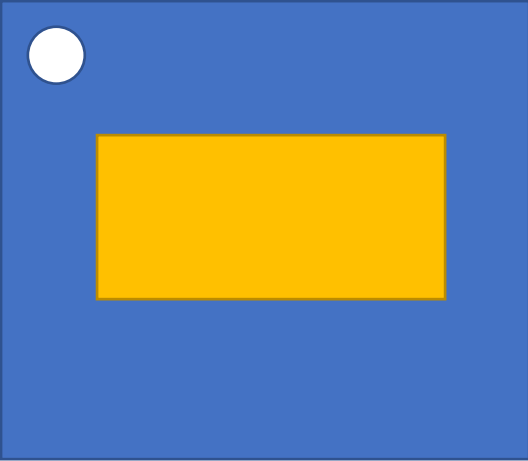
Biji

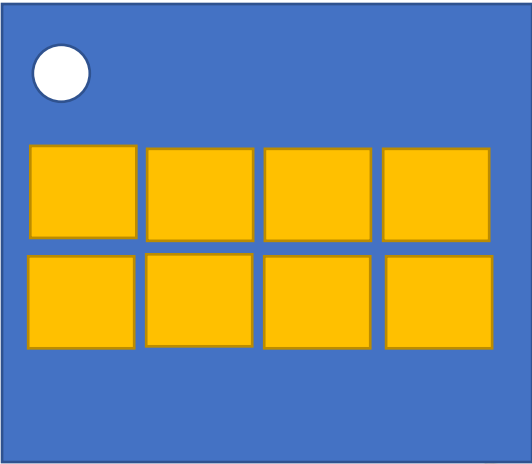
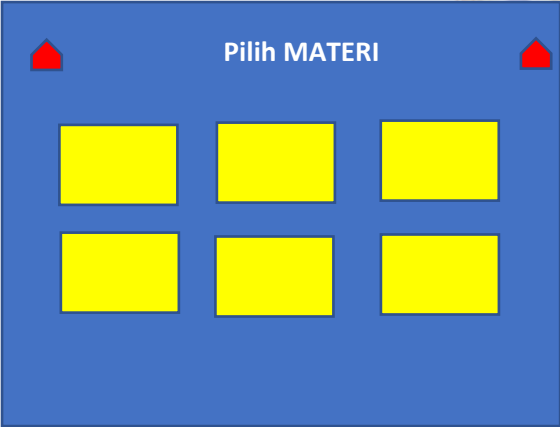


Biji merupakan hasil dari pembuahan yang terjadi akibat penyerbukan antara serbuk sari dan sel telur pada putik. Jika biji ditanam akan tumbuh menjadi tumbuhan baru. Biji memiliki keping. Biji ada yang berkeping satu dan ada yang berkeping dua. Biji berkeping satu disebut monokotil dan biji berkeping dua disebut dikotil.

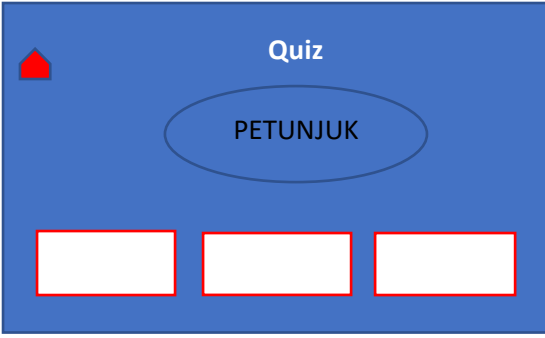
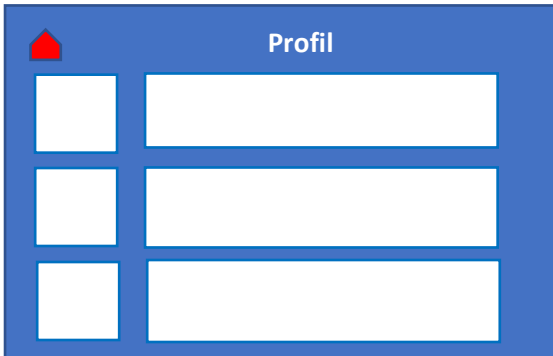


Lampiran 14 *Flowchart* Multimedia Interaktif

Lampiran 15 *Storyboard Multimedia Interaktif*

NO	TAMPILAN	KETERANGAN
1		<p>a. Muncul Logo Multimedia Interaktif dan judul materi</p> <p>b. Terdapat tombol Play untuk menuju menu selanjutnya</p>
2		<p>Setelah mengklik tombol Play, akan muncul 6 menu diantaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menu Petunjuk 2. Menu KD 3. Menu Materi 4. Menu Video 5. Quiz 6. Profil Pengembang
3		<p>Pada Menu Kompetensi terdapat informasi mengenai Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan Tujuan Pembelajaran yang termuat dalam multimedia interaktif ini</p>

4		<p>Pada menu petunjuk terdapat petunjuk penggunaan multimedia interaktif</p>
5		<ol style="list-style-type: none"> Pada Menu Materi, terdapat 6 pilihan materi yaitu : akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji Terdapat tombol ke Menu Utama pada bagian kiri atas
6		<ol style="list-style-type: none"> Pada halaman materi terdapat teks dan gambar agar siswa dapat tertarik mengikuti pelajaran. Dan terdapat juga tombol home, kembali, dan selanjutnya pada bagian atas.
7		<ol style="list-style-type: none"> Pada Menu Video terdapat sebuah video yang jika di klik akan teputar secara otomatis Dan terdapat juga tombol ke Menu Utama pada bagian atas

7		<ol style="list-style-type: none">Pada Latihan akan tersedia 10 soal, (Level 1, level 2, level 3) yang dapat dijawab sebagai sarana evaluasi.Klik mulai untuk mulai menjawab soal-soal.Dan terdapat juga tombol ke Menu Utama pada bagian kiri atas
8		<ol style="list-style-type: none">Pada menu Profil, akan tersaji data diri dari dosen pembimbing dan pengembang Multimedia InteraktifDan terdapat juga tombol ke Menu Utama pada bagian kiri atas



Lampiran 16. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2021				2022	
		9	10	11	12	1	2
1	Melakukan Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif						
2	Penyusunan Proposal Penelitian						
3	Penyusunan Instrumen Penelitian						
4	Pengumpulan Data ke Lapangan						
5	Analisis Data						
6	Penyusunan Artikel Penelitian						
7	Penyusunan Laporan Penelitian						
8	Ujian Skripsi						



Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian



Wawancara dengan Wali Kelas IV



Observasi Kegiatan Pra Penelitian



Uji Coba Perorangan



Uji Coba Kelompok Kecil