



LAMPIRAN-LAMPIRAN



SILABUS

SD

KURIKULUM 2013

REVISI

TEMA 1

KELAS 3

SEMESTER 1

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 1 Subtema 1

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	<p>1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.</p> <p>3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.</p>	<p>1.1.1 Meyakini arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.1.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.</p> <p>3.1.1 Mengetahui makna simbol sila-sila Pancasila dengan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis dan menceritakan sikap bersyukur • Menceritakan kebiasaan baik sebelum dan sesudah makan 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi tentang cara memenangkan sebuah perlombaan dan sikap yang harus dilakukan. • Bercerita tentang pengalaman mempraktikkan sikap bersyukur. • Mengidentifikasi cara bersyukur. • Menulis dan menceritakan pengalaman sikap 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

	4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.	<p>benar.</p> <p>3.1.2 Memahami arti penting bersyukur kepada Tuhan sebagai salah satu makna dari simbol sila Pancasila yang pertama</p> <p>4.1.1 Menyajikan contoh perilaku yang sesuai dengan salah satu sila Pancasila dengan benar.</p> <p>4.1.2 Menceritakan pengalaman bersyukur kepada Tuhan YME dengan benar.</p>		<p>bersyukur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kebiasaan baik yang harus dilakukan sebelum dan sesudah makan. • Menceritakan kebiasaan baik yang harus dilakukan sebelum dan sesudah makan. • Mengidentifikasi cara bersyukur. • Menuliskan sikap bersyukur yang pernah dilakukan. 	<p>dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pola irama sederhana pada lagu. • Ciri-ciri makhluk hidup. • Nama dan lambang bilangan 1.000-10.000. • Urutan bilangan • Bersyukur • Gerak kombinasi jalan dan lari. • Membilang 		
Bahasa Indonesia	3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam	<p>3.4.1 Memahami ciri- ciri makhluk hidup pada sebuah teks bacaan.</p> <p>3.4.2 Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup pada sebuah bacaan.</p> <p>4.4.1 Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup yang terdapat pada sebuah teks bacaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup • Menyebutkan dan membuat kesimpulan tentang makhluk hidup 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan menjawab pertanyaan sesuai teks tentang ciri-ciri makhluk hidup. • Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup. • Menulis ciri-ciri makhluk hidup. • Membaca dan mengidentifikasi ciri-ciri makhluk 			

	<p>bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</p> <p>4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.</p>	<p>dengan tepat.</p> <p>4.4.2 Membuat kesimpulan tentang ciri- ciri makhluk hidup berdasarkan teks bacaan.</p>		<p>hidup.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat kalimat berdasarkan kosa kata yang diberikan. • Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan gambar. • Menemukan hubungan antar kedua gambar. • Menceritakan hasil perbandingan. • Mengidentifikasi kegiatan pada setiap gambar berseri. • Membuat cerita berdasarkan gambar berseri. • Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup. • Menuliskan ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan gambar dan sikap yang harus dilakukan. 	<p>loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nilai tempat • Mengidentifikasi cara bersyukur. • Mengidentifikasi kebiasaan baik sebelum dan sesudah makan. • Penjumlahan susun ke bawah. <p>Keterampilan</p> <p>Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyanyi lagu Cicak-Cicak di Dinding. • Menulis Ciri-ciri makhluk hidup. • 		
--	--	--	--	--	--	--	--

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	<p>3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p>	<p>3.1.1. Menjelaskan berbagai gerakan jalan makhluk hidup.</p> <p>3.1.2. Mengetahui prosedur berbagai gerakan jalan.</p> <p>1.1.1. Mempraktikkan prosedur berbagai gerakan jalan dengan benar.</p> <p>4.1.2 Berdiskusi mengenai cara melakukan gerakan berjalan dan berlari</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan berjalan dan berlari • Menjelaskan manfaat berolahraga • Menjelaskan pentingnya menjaga kesehatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan berbagai macam cara berjalan dan berlari. • Mempraktikkan gerak kombinasi jalan dan lari. • Bermain kuda-kudaan. • Berdiskusi manfaat berolahraga melalui kegiatan bermain kuda-kudaan. • Berdiskusi pentingnya menjaga kesehatan. 	<p>Mempraktikkan gerak kombinasi jalan dan lari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan hasil perbandingan. • Menyanyikan lagu Anak Ayam. • Mengurutkan bilangan 1.000 sampai dengan 10.000. • Mempraktikkan gerak kombinasi melalui permainan kuda-kudaan. 		
Matematika	<p>3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.</p> <p>4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.</p>	<p>3.1.1 Mengetahui sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah.</p> <p>3.1.2 Memahami cara membilang bilangan 1.000 sampai 10.000 secara urut atau loncat..</p> <p>4.1.1 Mempraktikkan membilang secara urut dan loncat bilangan 1.000 sampai dengan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • membilang bilangan 1.000 sampai 10.000 secara urut atau loncat 	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis nama dan lambang bilangan. • Mengurutkan bilangan • Berlatih membilang secara loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000. • Berlatih mengurutkan 			

		<p>10.000 dengan benar</p> <p>4.1.2 Menuliskan bilangan 1.000 sampai 10.000 secara panjang (sepuluh ribuan, ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan) dengan benar.</p>		<p>bilangan 1.000 sampai idengan 10.000.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berlatih menentukan nilai tempat bilangan. • Berlatih menyelesaikan soal penjumlahan dengan cara susun ke bawah. • Berlatih menyelesaikan soal cerita penjumlahan. • Menyelesaikan soal penjumlahan. • Berlatih membuat soal cerita. 	<p>Menceritakan pengalaman bersyukur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat cerita dari gambar berseri. • Menyelesaikan soal cerita. • Membuat soal cerita penjumlahan 		
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.</p> <p>4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.</p>	<p>3.2.1 Memahami bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu.</p> <p>3.2.2 Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu.</p> <p>4.2.1 Memperagakan pola</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memperagakan pola irama sederhana pada lagu 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyi lagu yang memiliki pola irama sederhana. • Membaca pola irama sederhana pada lagu. • Menyanyikan lagu Anak Ayam. 			

		irama sederhana. 4.2.1 Membuat pola sederhana dengan percaya diri.		<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup yang ada pada lagu Anak Ayam. • Mengidentifikasi pola irama sederhana pada lagu. 			
--	--	---	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah,

.....,

Guru Kelas 3

.....
NIP.

.....
NIP.

SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 1 Subtema 2

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	<p>1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.</p> <p>3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.</p> <p>4.3 Menyajikan makna keberagaman</p>	<p>1.3.1 Meyakini keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.3.1 Menerapkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.</p> <p>3.3.1 Mengetahui makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.</p> <p>3.3.2 Mengidentifikasi keberagaman kebiasaan, kesukaan/hobi individu dalam kehidupan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui keberagaman individu di lingkungan sekitar • Mengetahui bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar 	<ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan sikap baik dalam menerima perbedaan • Menghargai perbedaan. • Menghargai perbedaan cara berdoa. • Menceritakan cara berdoa. • Mengidentifikasi cara berdoa pada setiap agama. • Menghargai perbedaan kesukaan. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

	<p>karakteristik individu di lingkungan sekitar.</p> <p>1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar</p> <p>3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p>	<p>sehari-hari di sekolah dan di rumah. .</p> <p>4.3.1 Menyajikan contoh keberagaman kebiasaan, kesukaan/hobi individu dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dan di rumah.</p> <p>4.3.2 Menceritakan pengalaman keberagaman kebiasaan, kesukaan/hobi individu dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dan di rumah.</p> <p>1.4.1 Meyakini makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.4.1 Bersikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar</p> <p>3.4.1 Mengetahui makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>3.4.2 Memahami manfaat bersatu dalam keberagaman di sekolah.</p>			<p>dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan manusia. • Pertumbuhan dan perkembangan. • Pengaruh makanan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan manusia. 		
--	---	--	--	--	--	--	--

		<p>4.4.1 Menyajikan contoh kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekolah.</p> <p>4.4.2 Menceritakan pengalaman berkaitan dengan manfaat bersatu dalam menjalankan satu kegiatan di sekolah</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Penjumlahan dengan teknik menyimpan. • Makanan bergizi dan pengaruh makanan pada proses pertumbuhan dan perkembangan manusia.. • Olahraga dan rekreasi sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan. • Berbagai jenis olahraga. • Pengurangan dengan tanpa teknik meminjam. • Tidur sebagai faktor yang 		
Bahasa Indonesia	<p>3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</p> <p>4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan</p>	<p>3.4.1 Memahami ciri-ciri makhluk hidup pada sebuah teks bacaan.</p> <p>3.4.2 Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup pada sebuah bacaan.</p> <p>4.4.1 Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup yang terdapat pada sebuah teks bacaan dengan tepat.</p> <p>4.4.2 Membuat kesimpulan tentang ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan teks bacaan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup • Menyebutkan dan membuat kesimpulan tentang makhluk hidup 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan manusia. • Membuat pertanyaan untuk mewawancarai orang tua. • Menulis tentang pertumbuhan dan perkembangan diri. • Mengidentifikasi makanan yang baik untuk dikonsumsi. • Menuliskan syarat makanan yang baik untuk dikonsumsi. • Mengidentifikasi pengaruh 	<ul style="list-style-type: none"> • Penjumlahan dengan teknik menyimpan. • Makanan bergizi dan pengaruh makanan pada proses pertumbuhan dan perkembangan manusia.. • Olahraga dan rekreasi sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan. • Berbagai jenis olahraga. • Pengurangan dengan tanpa teknik meminjam. • Tidur sebagai faktor yang 		

	perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.			<p>makanan pada proses pertumbuhan dan perkembangan manusia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tidur sebagai faktor yang mempengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan. • Menuliskan cerita tentang kebiasaan baik sebelum tidur sesuai gambar. 	<p>mempengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan manusia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kebiasaan yang baik sebelum tidur. • Berbagai cara berdoa. <p>Keterampilan</p> <p>Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menari dengan gerak lambat tangan. • Bermain Adu Kecepatan. • Memberikan pendapat tentang sikap menerima perbedaan. • Menari 		
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	<p>3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh,</p>	<p>3.1.1. Menjelaskan berbagai gerakan kaki pada makhluk hidup.</p> <p>3.1.2. Mengetahui kombinasi gerakan merangkak dan berlari melalui permainan sederhana</p> <p>4.1.1. Mempraktikkan kombinasi gerakan merangkak dan berlari melalui permainan sederhana.</p> <p>4.1.2. Berdiskusi mengenai cara mengkombinasi gerakan merangkak dan berlari melalui</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan berjalan dan berlari • Menjelaskan manfaat berolahraga • Menjelaskan pentingnya menjaga kesehatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain adu kecepatan berjalan merangkak dan berlari. • Bermain Kijang dan Rusa. • Menjelaskan faktor olahraga dan rekreasi pada proses pertumbuhan dan perkembangan. • Mewawancarai teman 			

	ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	permainan sederhana		mengenai olahraga kesukaan. <ul style="list-style-type: none"> Menceritakan olahraga kesukaan. 	dengan gerakan kuat dan lemah pada tangan.		
Matematika	3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah. 4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	3.1.1 Mengetahui sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah. 3.1.2 Memahami cara membilang bilangan 1.000 sampai 10.000 secara urut atau loncat.. 4.1.1 Mempraktikkan membilang secara urut dan loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 dengan benar 4.1.2 Menuliskan bilangan 1.000 sampai 10.000 secara panjang (sepuluh ribuan, ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan) dengan benar.	<ul style="list-style-type: none"> membilang bilangan 1.000 sampai 10.000 secara urut atau loncat 	<ul style="list-style-type: none"> Berlatih penyelesaian soal penjumlahan tanpa teknik menyimpan. Menyelesaikan soal penjumlahan dengan teknik menyimpan. Menyelesaikan soal pengurangan tanpa teknik meminjam. Menyelesaikan soal pengurangan dengan teknik meminjam. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengemukakan pendapat. Bermain Kijang dan Rusa. Mewawancara teman. Bercerita tentang olahraga kesukaan. Berpendapat dalam menentukan sikap saat melihat perbedaan. Menulis cerita sesuai gambar 		
Seni Budaya dan Prakarya	3.3 Mengetahui dinamika gerak tari. 4.3 Meragakan dinamika gerak tari.	3.3.1 Memahami dinamika gerak anggota tubuh pada sebuah tarian. 3.3.2 Mengidentifikasi gerak kuat dan lemah pada tangan dalam suatu tari.	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui gerakan anggota tubuh pada sebuah tarian 	<ul style="list-style-type: none"> Berlatih menari dengan gerakan lambat padatangan. Menari dengan gerakan kuat dan lemah pada tangan. 			

		<p>4.3.1 Mengidentifikasi dinamika gerak tari dalam suatu tarian.</p> <p>4.3.1 Memeragakan gerak kuat dan lemah pada tangan dalam suatu tari.</p>					
--	--	---	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah,

.....,

Guru Kelas 3

.....
NIP.

.....
NIP.....

SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 1 Subtema 3

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	<p>1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar</p> <p>3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan</p>	<p>1.4.1 Meyakini makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.4.1 Bersikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar</p> <p>3.4.1 Mengetahui makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>3.4.2 Memahami manfaat bersatu dalam keberagaman di sekolah.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui keberagaman individu di lingkungan sekitar • Mengetahui bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pendapat tentang sikap saling membantu teman. • Menuliskan saran untuk teman sebagai bentuk menghargai. • Menuliskan saran kepada teman agar saling menghargai. • Memberi saran kepada teman agar bersikap saling 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

	sekitar.	4.4.1 Menyajikan contoh kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekolah. 4.4.2 Menceritakan pengalaman aman berkaitan dengan manfaat bersatu dalam menjalankan satu kegiatan di sekolah		menghargai.	dari orang lain Penilaian Diri: • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah		
Bahasa Indonesia	3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup),	3.4.1 Memahami ciri-ciri makhluk hidup pada sebuah teks bacaan. 3.4.2 Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup pada sebuah bacaan. 4.4.1 Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup yang terdapat pada sebuah teks bacaan dengan tepat. 4.4.2 Membuat kesimpulan tentang ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan teks bacaan.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup • Menyebutkan dan membuat kesimpulan tentang makhluk hidup 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi pertumbuhan ayam. • Menuliskan tahapan pertumbuhan dan perkembangan ayam. • Mengidentifikasi pertumbuhan dan perkembangan kucing. • Menjawab pertanyaan tentang pertumbuhan dan perawatan kucing sesuai teks. • Berdiskusi tentang perbedaan warna anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Tahapan pertumbuhan dan perkembangan ayam. • Perkalian • Pertumbuhan dan perkembangan. • Menghargai perbedaan. • Jenis-jenis ikan dan ciri-cirinya. • Gambar 	Pengetahuan Tes tertulis	

	<p>pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.</p>			<p>kucing.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menulis hewan yang memiliki kemiripan dengan kucing. • Mengidentifikasi dan menuliskan jenis ikan dan ciri-cirinya. • Mengidentifikasi pertumbuhan dan perkembangan kupu-kupu. • Menulis setiap tahap pertumbuhan dan perkembangan kupu-kupu. • Mengidentifikasi pertumbuhan dan perkembangan katak. • Menjelaskan pertumbuhan dan perkembangan nyamuk. • Berlatih menuliskan saran. 	<p>dekoratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tahapan pertumbuhan kupu-kupu. • Cara menghargai perbedaan pertumbuhan dan perkembangan. • Tahapan pertumbuhan dan perkembangan katak. • Tahapan pertumbuhan dan perkembangan nyamuk. <p>Keterampilan</p> <p>Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggambar • Menulis • Bermain Adu Kecepatan. 		
<p>Pendidikan Jasmani,</p>	<p>3.1 Memahami kombinasi gerak</p>	<p>3.1.1. Menjelaskan berbagai gerakan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Berlatih mempraktikkan 			

Olahraga dan Kesehatan	<p>dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p>	<p>kaki pada makhluk hidup.</p> <p>3.1.2. Mengetahui kombinasi gerakan merangkak dan berlari melalui permainan sederhana</p> <p>4.1.1. Mempraktikkan kombinasi gerakan merangkak dan berlari melalui permainan sederhana.</p> <p>4.1.2. Berdiskusi mengenai cara mengkombinasi gerakan merangkak dan berlari melalui permainan sederhana</p>	<p>berjalan dan berlari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan manfaat berolahraga • Menjelaskan pentingnya menjaga kesehatan 	<p>gerak kombinasi lari dan lompat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menirukan gerak tahapan daur hidup kupukupu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pendapat tentang sikap menerima perbedaan. • Menghias gambar menggunakan garis. • Menirukan gerak daur hidup kupukupu. • Menulis dan menyampaikan saran. • Membuat poster • Memberikan saran 		
Matematika	<p>3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.</p> <p>4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.</p>	<p>3.1.1 Mengetahui sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah.</p> <p>3.1.2 Memahami cara membilang bilangan 1.000 sampai 10.000 secara urut atau loncat..</p> <p>4.1.1 Mempraktikkan membilang secara urut dan loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 dengan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • membilang bilangan 1.000 sampai 10.000 secara urut atau loncat 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan soal perkalian. • Berlatih soal perkalian. 			

		<p>benar</p> <p>4.1.2 Menuliskan bilangan 1.000 sampai 10.000 secara panjang (sepuluh ribuan, ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan) dengan benar.</p>					
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.1 Memahami unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif.</p> <p>4.1 Membuat karya dekoratif.</p>	<p>3.1.1 Memahami unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif.</p> <p>3.1.2 Mengidentifikasi garis dan warna sebagai unsur karya dekoratif dengan benar.</p> <p>4.1.1 Mempraktikkan pembuatan karya dekoratif.</p> <p>4.1.2 Memeragakan penggunaan garis dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan rapi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya dekoratif 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggambar hewan sesuai imajinasi. • Menghias gambar dekoratif ikan dengan menggunakan garis. • Membuat poster ajakan menghindari penyakit demam berdarah. 			

Mengetahui
Kepala Sekolah,

.....
NIP.

.....,

Guru Kelas 3

.....
NIP.

SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 1 Subtema 4

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	<p>1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar</p> <p>3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan</p>	<p>1.4.1 Meyakini makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.4.1 Bersikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar</p> <p>3.4.1 Mengetahui makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>3.4.2 Memahami manfaat bersatu dalam keberagaman di sekolah.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui keberagaman individu di lingkungan sekitar • Mengetahui bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami pentingnya bekerjasama. • Menceritakan pengalaman bekerja sama. • Menceritakan kegiatan kerjasama 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

	sekitar.	<p>4.4.1 Menyajikan contoh kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekolah.</p> <p>4.4.2 Menceritakan pengalaman aman berkaitan dengan manfaat bersatu dalam menjalankan satu kegiatan di sekolah</p>			<p>dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kerajinan Mozaik • Perkembangan tanaman • Pembagian • Berbagai jenis tumbuhan yang berkembang biak dengan biji. • Tahapan perkembangan tumbuhan berbiji. 		
Bahasa Indonesia	<p>3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</p> <p>4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup),</p>	<p>3.4.1 Memahami ciri-ciri makhluk hidup pada sebuah teks bacaan.</p> <p>3.4.2 Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup pada sebuah bacaan.</p> <p>4.4.1 Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup yang terdapat pada sebuah teks bacaan dengan tepat.</p> <p>4.4.2 Membuat kesimpulan tentang ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan teks bacaan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup • Menyebutkan dan membuat kesimpulan tentang makhluk hidup 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi daun. • Mengidentifikasi tumbuhan yang berkembang biak dengan biji. • Menuliskan tahapan pertumbuhan tanaman yang berkembang biak dengan biji. • Mengidentifikasi berbagai macam bunga. • Mendeskripsikan salah satu bunga. • Menjelaskan tumbuhan yang berkembang biak dengan umbi. • Menyebutkan 			

	<p>pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.</p>			<p>berbagi jenis umbi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berlatih membaca percakapan. • Mencari kata-kata baru, lalu mencari artinya dalam kamus. • Menggunakan kata-kata tersebut dalam kalimat. • Menulis cerita • Menjelaskan perkembangan tumbuhan dengan bantuan manusia. • Menjawab pertanyaan sesuai teks. • Mencari arti kata dalam kamus. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis bunga • Perkembangan tumbuhan dengan umbi. • Pertumbuhan dan perkembangan tanaman dengan spora. • Arti kata-kata baru. • Tahapan pertumbuhan dan perkembangan tanaman dengan bantuan manusia. 		
<p>Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan</p>	<p>3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau</p>	<p>3.1.1. Menjelaskan berbagai gerakan kaki pada makhluk hidup.</p> <p>3.1.2. Mengetahui kombinasi gerakan merangkak dan berlari melalui permainan sederhana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan berjalan dan berlari • Menjelaskan manfaat berolahraga • Menjelaskan pentingnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain lompat bambu. • Bermain lari dan lompat. 	<p>Keterampilan</p> <p>Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghias gambar dengan 		

	<p>tradisional.</p> <p>4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p>	<p>4.1.1. Mempraktikkan kombinasi gerakan merangkak dan berlari melalui permainan sederhana.</p> <p>4.1.2. Berdiskusi mengenai cara mengkombinasi gerakan merangkak dan berlari melalui permainan sederhana</p>	<p>menjaga kesehatan</p>		<p>potongan daun kering.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain lompat bambu. • Menghias gambar menggunakan potongan kertas. • Membuat karya mozaik. • Membaca percakapan • Menulis cerlta • Menggunakan kamus • Menulis kalimat 		
Matematika	<p>3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.</p> <p>4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.</p>	<p>3.1.1 Mengetahui sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah.</p> <p>3.1.2 Memahami cara membilang bilangan 1.000 sampai 10.000 secara urut atau loncat..</p> <p>4.1.1 Mempraktikkan membilang secara urut dan loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 dengan benar</p> <p>4.1.2 Menuliskan bilangan 1.000 sampai 10.000 secara panjang (sepuluh ribuan, ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan) dengan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • membilang bilangan 1.000 sampai 10.000 secara urut atau loncat 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan soal pembagian. 			

		benar.					
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.1 Memahami unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif.</p> <p>4.1 Membuat karya dekoratif.</p>	<p>3.1.1 Memahami unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif.</p> <p>3.1.2 Mengidentifikasi garis dan warna sebagai unsur karya dekoratif dengan benar.</p> <p>4.1.1 Mempraktikkan pembuatan karya dekoratif.</p> <p>4.1.2 Memeragakan penggunaan garis dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan rapi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya dekoratif 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat kerajinan mozaik. Menghias gambar bunga dengan potongan kertas yang dipotong-potong. 			

Mengetahui
Kepala Sekolah,

.....,

Guru Kelas 3

.....
NIP.

.....
NIP.

Video 1 (tema 1 sub1)

Latar awal: di depan sekolah. (VIDEO PEMBELAJARAN 1) muncul

(Andi muncul) “Halo kawan, aku andi. Aku siswa kelas 3, SD Harapan Bangsa. Hari ini merupakan hari pertama aku Kembali ke sekolah loh, tapi ada beberapa alat tulis yang belum ku lengkapi. Hmm.. Yuk kawan temani aku ke koperasi sekolah”

(Jalan ke koperasi)

Andi: “selamat pagi bu ani”

Bu ani: “selamat pagi juga andi”

Andi: “bu ani, aku ingin membeli pulpen, pensil, dan penghapus. Masing-masing jumlahnya satu ya bu”

Bu ani: “baik andi, akan ibu ambilkan”

(sambil ngeluarin yang dibeli, bu ani sekalian ngomong harganya, pas ngomong harganya muncul sekalian harga masing-masing barang) ini munculin di papan di layar yang kosong

Andi: “terimakasih bu, berarti harga barang termurah dari yang ku beli itu harga penghapus ya bu?”

Bu ani: “iya andi, yang termurah adalah penghapus. Coba andi urutkan harga barang yang kamu beli dari harga paling kecil”

Andi: “penghapus, pensil, dan pulpen. 750, 2.120, 3.100” **(di layarnya andi muncul sendiri, disebelahnya isi kayak balon percakapan, munculnya satu-satu sesuai yang disebutkan)**

Bu ani: “bagus andi, berarti kamu tahu ya posisi setiap angka pada harga tersebut?”

Andi: “tentu bu ani. Pada harga penghapus sebesar 750 ,0 di satuan, 5 di puluhan, 7 di ratusan. Lalu pada harga pulpen sebesar 3.100, 0 berada di satuan dan puluhan, 1 di ratusan, dan 3 di ribuan. **(sisanya sekalian langsung muncul setelah yg 3100 udh selesai)**

Bu ani: “luar biasa andi. Apa ada yang ingin kamu beli lagi?”

Andi: “tidak bu. Berapa total semuanya bu?”

(ini muncul kertas aja di layar, langsung oret-oret ceritanya)

Penghapus

pensil

penghapus dan pensil

pulpen

$$\begin{array}{r} 750 \\ 2120 \\ \hline 2870 \\ 3100 \\ \hline 5970 \end{array}$$

(sambil nyebutin angkanya)

Andi: “terimakasih bu”

Andi: “Nah kawan pelajaran apa yang kalian dapat dari cerita tadi?” (dizoom)

Yuk kita coba jawab pertanyaan ini:

1. 2135, jika ditulis ejaannya menjadi ...
2. Seribu lima ratus empat puluh dua, lambang bilangannya adalah ...
3. 2140, 1295, 3145, 2236. Coba urutkan dari bilangan yang terkecil ...
4. $1250 + 3145 = \dots$
5. $2450 + 1200 = \dots$

Video 2 (tema 1 sub2)

Latar awal: di depan sekolah. (VIDEO PEMBELAJARAN 2) muncul

Andi: “Halo kawan, masih setia temani aku kan? Let’s go!” (**andi close up dengan latar koperasi tapi fokusnya di andi**)

Andi: “Berapa total semuanya bu?”

(ini muncul kertas aja di layar, langsung oret-oret ceritanya)

Penghapus

pencil

penghapus dan pencil

pulpen

$$\begin{array}{r} 750 \\ 2120 \\ \hline 2870 \\ 3100 \\ \hline 5970 \end{array}$$

(sambil menyebut angkanya)

YANG DIATAS TADI SAMA KAYAK DIAKHIR VIDEO PERTAMA

Rosa datang

Andi: “hai rosa”

Rosa: “hai juga andi”

Andi: “apa yang ingin kamu cari rosa?”

Rosa: “aku ingin membeli buku tulis, penggaris, dan pengraut. Bu ani apakah bisa membantuku untuk memberikan itu?”

Bu ani: “baik rosa, akan ibu ambikan”

(sambil ngeluarin yang dibeli, bu ani sekalian ngomong harganya, pas ngomong harganya muncul sekalian harga masing-masing barang) ini munculin di papan di layar yang kosong

Bu ani: “buku tulisnya 3500, penggarisnya 2500, dan pengrautnya 2000”

Rosa: “terimakasih bu ani, berapa yang harus ku bayar bu?”

(ini muncul kertas aja di layar, langsung oret-oret ceritanya)

Buku tulis

Penggaris

Buku tulis dan penggaris

pengraut

$$\begin{array}{r} 1 \\ 3500 \\ + 2500 \\ \hline 6000 \\ 2000 \\ + 2000 \\ \hline 8000 \end{array}$$

(sambil menyebut angkanya)

Rosa: “kenapa penjumlahan tadi harus ada yang disimpan bu?”

$$\begin{aligned} & 3500 + 2500 \\ &= (3000 + 500) + (2000 + 500) \\ &= (3000 + 2000) + (500 + 500) \\ &= 5000 + 1000 \\ &= 6000 \end{aligned}$$

(sambil menyebut angkanya)

Bu Ani: “Ayo kita bahas bersama. harga buku tulis yaitu 3.500 (3000 + 500), harga penggaris yaitu (2500 (2000+500)). Kita kumpulkan bilangan yang bernilai ribuan, yaitu 3000 + 2000 kemudian jumlahkan bilangan yang bernilai ratusan 500 + 500 = 1000. Karena hasilnya berupa ribuan maka kita simpan bersama dengan bilangan yang bernilai ribuan juga. 3000 + 2000 + 1000 = 6000.

Rosa: “oh begitu, terimakasih bu ani” (sambil ngeluarin uang 2.000 dua lembar sama 5.000 selembarnya)

Bu ani: “uang rosa 9.000, berarti ibu harus mengembalikan...” (sambil nulis di kertas)

$$\begin{array}{r} 9000 \\ - 8000 \\ \hline 1000 \end{array}$$

(sambil menyebut angkanya)

Andi: “bu ani ini uang andi” (sambil nyerahin uang 2.000 sama 5.000)

Bu ani: “uang andi 7.000, andi belanja 5970. Jadi ibu harus mengembalikan...” (sambil nulis di kertas)

$$\begin{array}{r} 7000 \\ - 5970 \\ \hline 1030 \end{array}$$

Bu ani: “ $0 - 0 = 0$ ”

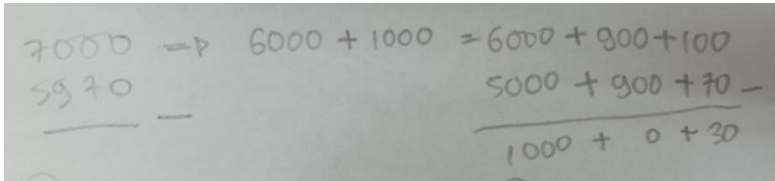
“ $0 - 7 =$ tidak bisa, jadi pinjam 10 di ratusan di depannya. Karena tidak ada, kita pinjam 10 dulu di ribuan di depannya lagi”

“jadi, $10 - 7 = 3$, karena di depan sudah dipinjam, sisa 9”

“ $9 - 9 = 0$, karena di depan tadi dipinjam, sisa 6”

“ $6 - 5 = 1$ ”

Andi: “Bu Ani, kenapa kita bisa meminjam ya?”



Bu ani: “ayo kita bahas bersama. uang andi 7000, bernilai sama dengan $6000 + 1000$. Karena total barang yang andi beli 5970 yang senilai dengan $5000 + 900 + 70$, uang andi kita pecah lagi menjadi $6000 + 900 + 100$. Yang senilai kita kurangi ya $6000 - 5000 = 1000$, $900 - 900 = 0$, dan $100 - 70 = 30$. Hasilnya kita jumlah menjadi 1030.

“jadi, ibu harus mengembalikan ke andi sejumlah 1.030” (sambil ngasik uang bergantian ke andi dan rosa)

Rosa dan andi: “oh begitu. terimakasih bu, kami Kembali ke kelas dulu”

Bu ani: “sama-sama anak-anak” (andi sama rosa barengan ke kelas)

rosa: “Nah kawan pelajaran apa yang kalian dapat dari cerita tadi?” (dizoom)

Yuk kita coba jawab pertanyaan ini:

1. $2340 + 1215 =$
2. $1245 + 1176 =$
3. $2864 - 1432 =$
4. $4576 - 2398 =$

Video 3 (tema 1 sub3)

Latar awal: di depan sekolah. (VIDEO PEMBELAJARAN 3) muncul

Andi: “Halo kawan, masih setia temani aku kan? Yuk let’s go!” (andi close up dengan latar kelas tapi fokusnya di andi)

Bu guru: “andi apakah kamu bisa membantu ibu membelikan buku gambar untuk teman-temanmu?”

Andi: “bisa bu”

Bu guru: “tolong belikan buku gambar sejumlah teman kelasmu ya”

Andi: “baik bu” (sambil keluar kelas)

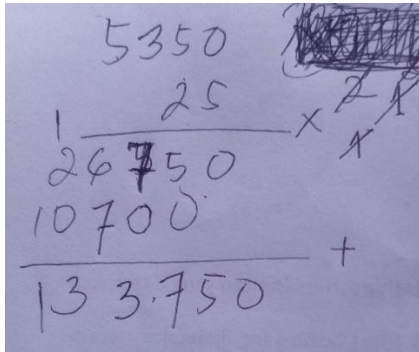
Bu ani: “hai andi ada yang bisa ibu bantu”

Andi: “bu cipta menyuruhku untuk membeli buku gambar sebanyak teman kelas bu, sebanyak 25 orang bu”

Bu ani: “baik andi, akan ibu ambikan” (sambil ngeluarin barangnya)

Andi: “berapa yang harus ku bayar bu?”

Bu ani: “5.350 untuk satu buku gambar, jadi totalnya adalah ...”



(sambil menyebut angkanya)

Bu ani: “kita kalikan dulu dengan 5 ya”

$$“0 \times 5 = 0”$$

“5 x 5 = 25, tulis 5, simpan 2” (sambil nulis 2 di ujung dari oret-oretannya)

“3 x 5 = 15, 15 + 2 = 17, tulis 7, simpan 1” (sambil coret 2, nulis 1 gantian disebelahnya)

$$“5 \times 5 = 25, 25 + 1 = 26”$$

“karena sudah selesai dikalikan dengan 5, sekarang pindah, kita kalikan dengan 2”

$$“0 \times 2 = 0, 0 \text{ ditulis sejajar dengan angka } 2”$$

“5 x 2 = 10, tulis 0, simpan 1” (sama kayak sebelumnya)

$$“3 \times 2 = 6, 6 + 1 = 7”$$

“5 x 2 = 10, karena sudah selesai kita tulis semuanya tanpa menyimpan”

“lalu kita jumlahkan semua, 0 + 0 = 0, 5 + 0 = 5, 7 + 0 = 7, 6 + 7 = 13, tulis 3 simpan 1 diatas 2, 1 + 2 + 0 = 3, 1 nya diturunkan. Jadi semuanya Rp. 133.750,-“

andi: “terimakasih bu (sambil ngasik uang). Andi Kembali ke kelas dulu bu”

Bu ani: “sama-sama andi” (andi ke kelas)

andi: “Nah kawan pelajaran apa yang kalian dapat dari cerita tadi?” (dizoom)

Yuk kita coba jawab pertanyaan ini:

1. $1354 \times 12 =$
2. $2145 \times 15 =$

Video 4 (tema 1 sub4)

Latar awal: di depan sekolah. (VIDEO PEMBELAJARAN 4) muncul

Andi: “Halo kawan, masih setia temani aku kan? Yuk let’s go!” (**andi close up dengan latar kelas tapi fokusnya di andi**)

Bu guru: “rosa apakah kamu bisa membantu ibu membelikan susu kotak sebagai hadiah untuk teman-temanmu?”

rosa: “bisa bu”

Bu guru: “tolong belikan susu kotak sejumlah 50.000 ini ya nak”

rosa: “baik bu” (sambil keluar kelas)

Bu ani: “hai rosa ada yang bisa ibu bantu”

rosa: “bu cipta menyuruhku untuk membeli susu kotak sebagai hadiah untuk teman kelas bu, 50.000 bu, berapa banyak yang bisa ku dapatkan bu?”

Bu ani: “harga satu susu kotak yaitu 5000 rupiah, karena uang yang kamu bawa 50.000 kamu akan mendapatkan susu kotak sebanyak ...”

Bu ani: “Jika 1 susu kotak seharga 5000, coba $50.000 - 5000 = 45.000$, kita kurangi lagi $45000 - 5000 = 40.000$, $40.000 - 5000 = 35.000$, $35.000 - 5000 = 30.000$, $30.000 - 5000 = 25.000$. kamu sudah mendapatkan berapa kotak susu rosa?”

Rosa: karena aku sudah mengurangi sebanyak 5 kali, aku akan mendapatkan 5 kotak susu bu ani.

Bu ani: “benar rosa. Jika kamu kurangi lagi hingga tidak bersisa, kamu akan mendapatkan berapa kotak susu lagi rosa?”

Rosa: “ $25.000 - 5000 = 20000$, $20000 - 5000 = 15000$, $15000 - 5000 = 10000$, $10000 - 5000 = 5000$, $5000 - 5000 = 0$, aku akan mendapatkan 5 kotak susu lagi bu

Bu ani: “iya benar rosa, jadi berapa total susu kotak yang akan kamu dapatkan dengan uang 50.000 itu rosa?”

Rosa: “dengan 50.000 dibagi 5000, aku akan mendapatkan 10 kotak susu”

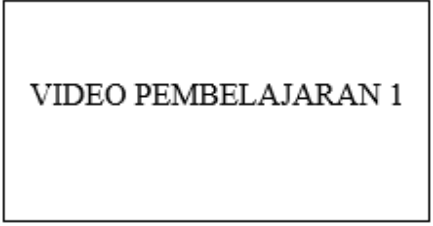
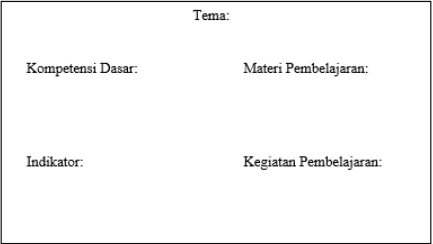
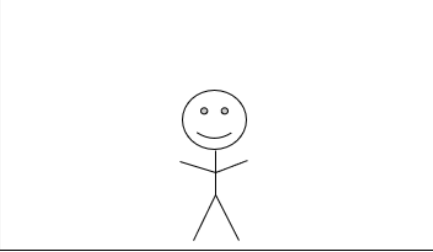
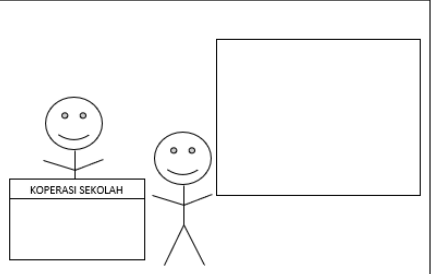
Bu ani: “pandai rosa”

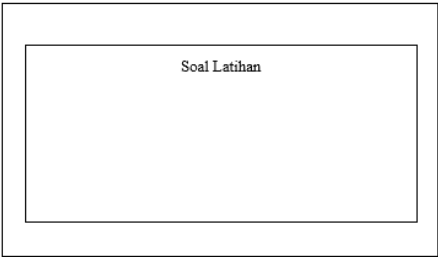
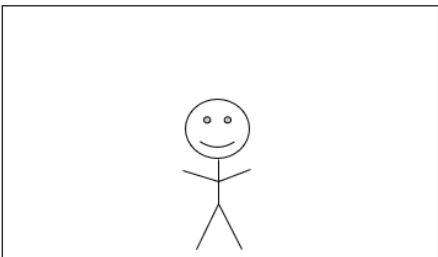
Rosa: “terimakasih banyak bu, rosa Kembali ke kelas dulu” (sambil balik ke kelas)

rosa: “Nah kawan pelajaran apa yang kalian dapat dari cerita tadi?” (dizoom)

Yuk kita coba jawab pertanyaan ini:

1. $4000:2000=$
2. $2000:100=$
3. $1000:200=$
4. $3000:60=$

No	Aspek Tampilan	Deskripsi dan Komponen	Desain Tampilan
1	Awal video	Pada tampilan awal hanya menunjukkan keterangan urutan video pembelajaran. Di dalam pengembangan ini peneliti membuat 4 video animasi.	
2	Tampilan umum seputar intisari video	Pada tampilan ini akan ditunjukkan tema umum mata pelajaran Tematik, kompetensi dasar, materi, indikator, dan kegiatan pembelajaran.	
3	Awal mula Jalan cerita	Pada tampilan ini andi akan menyapa teman-teman semua, baik pengenalan pada video 1 maupun kalimat ajakan untuk ikuti kegiatannya terus pada video 2 hingga 4.	
4	Tampilan lokasi utama	Pada tampilan ini akan berlokasi di Koperasi Sekolah. Dalam semua video kegiatan siswa akan difokuskan pada kegiatan belanja di Koperasi Sekolah. Di Koperasi aka nada Bu Ani yang bertugas. Pada saat siswa berbelanja setiap materi yang	

		disajikan akan muncul pada papan yang sudah disediakan di video bagian kanan.	
5	Tampilan soal Latihan	Untuk memastikan setiap video yang disajikan difahami oleh siswa, di setiap akhir video akan ditampilkan soal Latihan yang berhubungan dengan materi yang disajikan, setiap video akan berisi 2 sampai 5 soal yang berkaitan dengan materinya.	
6	Penutup video	Pada tampilan ini akan muncul siswi yang akan mengucapkan terimakasih karena sudah mengikuti kegiatannya.	

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : SOCA: Pengembangan Video Animasi Pembelajaran dengan Pendekatan Kontektual pada Materi Sistem Operasi Hitung Bilangan Cacah Kelas III SD

Sasaran Program : Siswa kelas III SD

Peneliti : Ni'matul Arofah NIM 1613011050

Evaluator : J. Nengah Eica Martayesa, S.Pd. M.Pd.

Tanggal : 28 September 2022

Intrumen evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai **Ahli Media** pada produk pengembangan berupa Media Video Pembelajaran untuk Mendukung Pengembangan video animasi pembelajaran dengan pendekatan kontekstual pada materi sistem operasi hitung bilangan cacah kelas III SD. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk pengembangan ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah kiranya Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

A. Petunjuk

1. Evaluasi mencakup aspek materi, dan aspek media.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan aspek pengamatan Bapak/Ibu terhadap bahan ajar interaktif ini.

Keterangan:

- 1 : Tidak baik
 - 2 : Cukup Baik
 - 3 : Baik
3. Mohon diberi tanda tangan pada akhir angket.

B. Daftar Pertanyaan Terkait Aspek Media

NO	Kriteria Penelitian	Penilaian		
		1	2	3
A.	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)			
1.	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisiensikan pembelajaran			✓
B.	Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)			
1.	Kemudahan navigasi			✓
2.	Tampilan yang dapat ditebak			✓
3.	Kualitas dari tampilan fitur bantuan			✓
C.	Akseibilitas (<i>accessibility</i>)			
1.	Kemudahan dalam mengakses			✓
2.	Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar			✓
D.	Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)			
1.	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda.			✓
E.	Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)			
1.	Taat pada spesifikasi standar internasional			✓

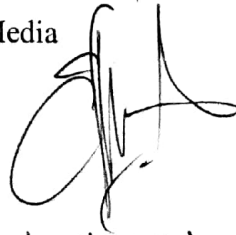
C. Komentar/Saran

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

- Tambahkan ending ~~di~~ video
- Hilangkan watermark

Singaraja, 28 September 2022

Ahli Media



I Nungah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

NIP.

VALIDASI ISI ANGKET AHLI MEDIA

Nilai validitas Video Animasi Pembelajaran yang dikembangkan diambil berdasarkan nilai angket ahli media. Berkaitan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian dan saran terhadap lembar angket ahli media yang akan digunakan dengan mengisi tanda (✓) yang bersesuaian terhadap masing-masing item pada instrument yang ada.

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Valid	Tidak Valid
1.	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)	a. Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran	A1	✓	
2.	Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)	a. Kemudahan navigasi	B1	✓	
		b. Tampilan yang dapat ditebak	B2	✓	
		c. Kualitas dari tampilan fitur bantuan	B3	✓	
3.	Akseibilitas (<i>accessibility</i>)	a. Kemudahan dalam mengakses	C1	✓	
		b. Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar	C2	N	
4.	Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)	a. Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda.	D1	✓	

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Valid	Tidak Valid
5	Memenuhi Standar <i>(Standards Compliance)</i>	a. Taat pada spesifikasi standar internasional	E1	✓	
Pilihlah salah satu dari pernyataan di bawah ini: <ul style="list-style-type: none"> a. Layak pakai b. Layak pakai dengan revisi c. Tidak layak dipakai 					

Jika Bapak/Ibu memiliki saran/perbaikan, Bapak/Ibu dapat menuliskannya di bawah ini.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

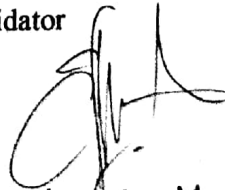
.....

.....

.....

Singaraja, 28 September 2022

Validator



Nengah Eka Merfayasa, S.Pd, M.Pd

NIP

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : SOCA: Pengembangan Video Animasi Pembelajaran dengan Pendekatan Kontektual pada Materi Sistem Operasi Hitung Bilangan Cacah Kelas III SD

Sasaran Program : Siswa kelas III SD

Peneliti : Ni'matul Arofah NIM 1613011050

Evaluator : Putu Kartika Dewi, S.Pd., M.Sc.

Tanggal : 5 Oktober 2022

Intrumen evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai **Ahli Materi** pada produk pengembangan berupa Video Pembelajaran untuk Mendukung Pengembangan video animasi pembelajaran dengan pendekatan kontekstual pada materi sistem operasi hitung bilangan cacah kelas III SD. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk pengembangan ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah kiranya Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

A. Petunjuk

1. Evaluasi mencakup aspek materi, dan aspek media.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan aspek pengamatan Bapak/Ibu terhadap bahan ajar interaktif ini.

Keterangan:

- 1 : Tidak baik
 - 2 : Cukup baik
 - 3 : Baik
3. Mohon diberi tanda tangan pada akhir angket.

B. Daftar Pertanyaan Terkait Aspek Materi

NO	Kriteria Penelitian	Penilaian		
		1	2	3
A.	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)			
1.	Ketelitian Materi			✓
2.	Ketepatan Materi			✓
3.	Keteraturan dalam penyajian materi			✓
4.	Ketepatan dalam tingkatan detail materi		✓	
B.	Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)			
1.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓
2.	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran			✓
3.	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran			✓
4.	Sesuai dengan karakteristik siswa		✓	
C.	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>feedback and Adaptation</i>)			
1.	Konten umpan balik, pelajar memberikan komentar jika video pembelajaran ini diupload ke sosial media			✓
2.	Konten adaptasi dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda			✓
D.	Motivasi (<i>Motivation</i>)			
1.	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian pelajar			✓

C. Komentor/Saran

Komentor atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

.....
[sudah dipergulci sesuai saran]
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, 05 Oktober 2022

Ahli Materi



Putu Kartika Dewi, S.Pd., M.Sc.

NIP. 1990 04 20 2019 03 2 021

VALIDASI ISI ANGKET AHLI MATERI

Nilai validitas Video Animasi Pembelajaran yang dikembangkan diambil berdasarkan nilai angket ahli materi. Berkaitan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian dan saran terhadap lembar angket ahli materi yang akan digunakan dengan mengisi tanda (✓) yang bersesuaian terhadap masing-masing item pada instrument yang ada.

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Valid	Tidak Valid
1.	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)	a. Ketelitian Materi.	A1	✓	
		b. Ketepatan Materi.	A2	✓	
		c. Keteraturan dalam penyajian materi.	A3	✓	
		d. Ketepatan dalam tingkatan detail materi.	A4	✓	
2.	Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran	B1	✓	
		b. Sesuai dengan aktivitas pembelajaran.	B2	✓	
		c. Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran.	B3	✓	
		d. Sesuai dengan karakteristik siswa	B4	✓	
3.	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)	a. Konten umpan balik, pelajar memberikan komentar jika video pembelajaran ini diupload ke social media	C1	✓	
		b. Konten adaptasi dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda	C2	✓	
4.	Motivasi (<i>Motivation</i>)	c. Kemampuan memotivasi dan	D1	✓	

	(Motivation)	memotivasi dan menarik perhatian pelajar.			
Pilihlah salah satu dari pernyataan di bawah ini: a. Layak pakai (✓) b. Layak pakai dengan revisi c. Tidak layak dipakai					

Jika Bapak/Ibu memiliki saran/perbaikan, Bapak/Ibu dapat menuliskannya di bawah ini.

[Sudah direvisi sesuai saran]

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 5 Oktober 2022

Validator

Ratu Kartika Riwij S.Pd., M.Pd.

NIP 1990 04 20 2019 03 2 021

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : SOCA: Pengembangan Video Animasi Pembelajaran dengan Pendekatan Kontektual pada Materi Sistem Operasi Hitung Bilangan Cacah Kelas III SD

Sasaran Program : Siswa kelas III SD

Peneliti : Ni'matul Arofah NIM 1613011050

Evaluator : Eusti Nyoman Yudi Hartawan, Ssi., M.Sc.

Tanggal : Oktober 2022

Intrumen evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai **Ahli Materi** pada produk pengembangan berupa Video Pembelajaran untuk Mendukung Pengembangan video animasi pembelajaran dengan pendekatan kontekstual pada materi sistem operasi hitung bilangan cacah kelas III SD. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk pengembangan ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah kiranya Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

A. Petunjuk

1. Evaluasi mencakup aspek materi, dan aspek media.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan aspek pengamatan Bapak/Ibu terhadap bahan ajar interaktif ini.

Keterangan:

- 1 : Tidak baik
 - 2 : Cukup baik
 - 3 : Baik
3. Mohon diberi tanda tangan pada akhir angket.

B. Daftar Pertanyaan Terkait Aspek Materi

NO	Kriteria Penelitian	Penilaian		
		1	2	3
A.	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)			
1.	Ketelitian Materi			✓
2.	Ketepatan Materi			✓
3.	Keteraturan dalam penyajian materi			✓
4.	Ketepatan dalam tingkatan detail materi			✓
B.	Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)			
1.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓
2.	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran			✓
3.	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran			✓
4.	Sesuai dengan karakteristik siswa			✓
C.	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>feedback and Adaptation</i>)			
1.	Konten umpan balik, pelajar memberikan komentar jika video pembelajaran ini diupload ke sosial media			✓
2.	Konten adaptasi dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda			✓
D.	Motivasi (<i>Motivation</i>)			
1.	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian pelajar			✓

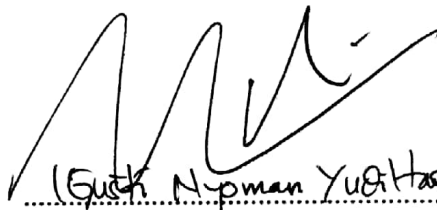
C. Komentar/Saran

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

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

Singaraja, ~~5 Oktober~~ 5 Oktober 2022

Ahli Materi



Euck Nipman Yuat Hastawan, S.Si, M.Sc.
NIP. 1984 0525 2008 12 1008

VALIDASI ISI ANGKET AHLI MATERI

Nilai validitas Video Animasi Pembelajaran yang dikembangkan diambil berdasarkan nilai angket ahli materi. Berkaitan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian dan saran terhadap lembar angket ahli materi yang akan digunakan dengan mengisi tanda (✓) yang bersesuaian terhadap masing-masing item pada instrument yang ada.

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Valid	Tidak Valid
1.	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)	a. Ketelitian Materi.	A1	✓	
		b. Ketepatan Materi.	A2	✓	
		c. Keteraturan dalam penyajian materi.	A3	✓	
		d. Ketepatan dalam tingkatan detail materi.	A4	✓	
2.	Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran	B1	✓	
		b. Sesuai dengan aktivitas pembelajaran.	B2	✓	
		c. Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran.	B3	✓	
		d. Sesuai dengan karakteristik siswa	B4	✓	
3.	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)	a. Konten umpan balik, pelajar memberikan komentar jika video pembelajaran ini diupload ke social media	C1	✓	
		b. Konten adaptasi dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda	C2	✓	
4.	Motivasi (<i>Motivation</i>)	c. Kemampuan memotivasi dan	D1	✓	

	(Motivation)	memotivasi dan menarik perhatian pelajar.		✓	
Pilihlah salah satu dari pernyataan di bawah ini:					
a. Layak pakai					
b. Layak pakai dengan revisi					
c. Tidak layak dipakai					

Jika Bapak/Ibu memiliki saran/perbaikan, Bapak/Ibu dapat menuliskannya di bawah ini.

Cukup sesuai

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 5 October 2022

Validator



Eudhi Nyoman Yudi Hartawan, S.Si, M.Sc

NIP 198405252008121008

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : SOCA: Pengembangan Video Animasi Pembelajaran dengan Pendekatan Kontektual pada Materi Sistem Operasi Hitung Bilangan Cacah Kelas III SD

Sasaran Program : Siswa kelas III SD

Peneliti : Ni'matul Arofah NIM 1613011050

Evaluator : I Gede Partha Sindu, M.Pd

Tanggal : 24 Oktober 2022

Intrumen evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai **Ahli Media** pada produk pengembangan berupa Media Video Pembelajaran untuk Mendukung Pengembangan video animasi pembelajaran dengan pendekatan kontekstual pada materi sistem operasi hitung bilangan cacah kelas III SD. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk pengembangan ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah kiranya Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

A. Petunjuk

1. Evaluasi mencakup aspek materi, dan aspek media.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan aspek pengamatan Bapak/Ibu terhadap bahan ajar interaktif ini.

Keterangan:

- 1 : Tidak baik
 - 2 : Cukup Baik
 - 3 : Baik
3. Mohon diberi tanda tangan pada akhir angket.

B. Daftar Pertanyaan Terkait Aspek Media

NO	Kriteria Penelitian	Penilaian		
		1	2	3
A.	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)			
1.	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisiensikan pembelajaran			✓
B.	Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)			
1.	Kemudahan navigasi			✓
2.	Tampilan yang dapat ditebak			✓
3.	Kualitas dari tampilan fitur bantuan			✓
C.	Akseibilitas (<i>accessibility</i>)			
1.	Kemudahan dalam mengakses			✓
2.	Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar			✓
D.	Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)			
1.	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda.			✓
E.	Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)			
1.	Taat pada spesifikasi standar internasional			✓


C. Komentor/Saran

Komentor atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

Jenis Font untuk menyampaikan perhitungan agar di sesuaikan biar jelas

Singaraja, 24 Oktober 2022

Validator

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Sindu', with a stylized flourish underneath.

I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198709072015041001

VALIDASI ISI ANGGKET AHLI MEDIA

Nilai validitas Video Animasi Pembelajaran yang dikembangkan diambil berdasarkan nilai angket ahli media. Berkaitan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian dan saran terhadap lembar angket ahli media yang akan digunakan dengan mengisi tanda (✓) yang bersesuaian terhadap masing-masing item pada instrument yang ada.

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Valid	Tidak Valid
1.	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)	a. Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisiensikan pembelajaran	A1	✓	
2.	Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)	a. Kemudahan navigasi	B1	✓	
		b. Tampilan yang dapat ditebak	B2	✓	
		c. Kualitas dari tampilan fitur bantuan	B3	✓	
3.	Akseibilitas (<i>accessibility</i>)	a. Kemudahan dalam mengakses	C1	✓	
		b. Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar	C2	✓	
4.	Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)	a. Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang	D1	✓	

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Valid	Tidak Valid
		berbeda.			
5	Memenuhi Standar (Standards Compliance)	a. Taat pada spesifikasi standar internasional	E1	✓	
Pilihlah salah satu dari pernyataan di bawah ini: <ul style="list-style-type: none"> a. Layak pakai b. Layak pakai dengan revisi c. Tidak layak dipakai 					

Jika Bapak/Ibu memiliki saran/perbaikan, Bapak/Ibu dapat menuliskannya di bawah ini. Jenis Font untuk menyampaikan perhitungan agar di sesuaikan biar jelas

Singaraja, 24 Oktober 2022

Validator



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198709072015041001

Daftar Pernyataan

No	Item Pernyataan	Indikator Penilaian			Keterangan
		1	2	3	
1	Video pembelajaran mempermudah proses pembelajaran.			✓
2	Materi yang disajikan dalam Video pembelajaran tidak sesuai dengan silabus.	✓		✓
3	Latihan soal yang diberikan dalam Video pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.			✓
4	Contoh yang terdapat dalam Video pembelajaran dapat memperjelas materi.			✓
5	Cakupan materi yang disajikan dalam Video pembelajaran lengkap dan detail.			✓
6	Video pembelajaran sulit untuk digunakan.		✓	
7	Judul Video pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.			✓
8	Tampilan dari Video pembelajaran menarik.			✓
9	Video pembelajaran dapat membantu memahami materi.			✓
10	Ilustrasi yang diberikan dalam Video pembelajaran membantu untuk memahami materi.			✓

No	Item Pernyataan	Indikator Penilaian			Keterangan
		1	2	3	
11	Tampilan dari gambar mengganggu penyampaian materi.	✓		✓
12	Video pembelajaran mampu membuat minat belajar siswa meningkat.			✓
13	Video pembelajaran mampu membuat rasa ingin tau siswa meningkat.			✓
14	Siswa merasa bosan ketika belajar dengan menggunakan Video pembelajaran		✓	
15	Bahasa yang digunakan dalam Video pembelajaran jelas dan mudah dipahami.			✓
16	Jenis dan ukuran huruf dalam Video pembelajaran mudah untuk dibaca.			✓
17	Video pembelajaran dapat menambahkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat.			✓
18	Video pembelajaran dapat mengatasi batas ruang kelas		✓	
19	Fleksibilitas penggunaan Video pembelajaran dalam pembelajaran.			✓
20	Video pembelajaran dapat memberikan pengetahuan mengenai permasalahan matematika yang autentik.			✓

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
Atas kesediaan Bapak untuk mengisi angket ini diucapkan terima kasih.

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

Denpasar, 27-10-2022

Guru SD Negeri 4 Dauh Puri Kaja



Ni Kadek Suadi SPd

NIP. 196903052007012034

Daftar Pernyataan

No	Item Pernyataan	Indikator Penilaian			Keterangan
		1	2	3	
1	Video pembelajaran mempermudah proses pembelajaran.			✓
2	Materi yang disajikan dalam Video pembelajaran tidak sesuai dengan silabus.	✓		
3	Latihan soal yang diberikan dalam Video pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.			✓
4	Contoh yang terdapat dalam Video pembelajaran dapat memperjelas materi.			✓
5	Cakupan materi yang disajikan dalam Video pembelajaran lengkap dan detail.			✓
6	Video pembelajaran sulit untuk digunakan.	✓		
7	Judul Video pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.			✓
8	Tampilan dari Video pembelajaran menarik.			✓
9	Video pembelajaran dapat membantu memahami materi.		✓	
10	Ilustrasi yang diberikan dalam Video pembelajaran membantu untuk memahami materi.		✓	

No	Item Pernyataan	Indikator Penilaian			Keterangan
		1	2	3	
11	Tampilan dari gambar mengganggu penyampaian materi.	J		
12	Video pembelajaran mampu membuat minat belajar siswa meningkat.			J
13	Video pembelajaran mampu membuat rasa ingin tau siswa meningkat.			J
14	Siswa merasa bosan ketika belajar dengan menggunakan Video pembelajaran	J		
15	Bahasa yang digunakan dalam Video pembelajaran jelas dan mudah dipahami.			J
16	Jenis dan ukuran huruf dalam Video pembelajaran mudah untuk dibaca.			J
17	Video pembelajaran dapat menambahkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat.			J
18	Video pembelajaran dapat mengatasi batas ruang kelas		J	
19	Fleksibilitas penggunaan Video pembelajaran dalam pembelajaran.			J
20	Video pembelajaran dapat memberikan pengetahuan mengenai permasalahan matematika yang autentik.			✓

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
Atas kesediaan Bapak untuk mengisi angket ini diucapkan terima kasih.

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

Denpasar, 27 Oktober 2022

Guru SD Negeri 4 Dauh Puri Kaja



(Gusti Ayu Dwi Yuliawati, S.pd SD)

NIP. 19850518 200903 2015

Daftar Pernyataan

No	Item Pernyataan	Indikator Penilaian			Keterangan
		1	2	3	
1	Video pembelajaran mempermudah proses pembelajaran.			J
2	Materi yang disajikan dalam Video pembelajaran tidak sesuai dengan silabus.	J		
3	Latihan soal yang diberikan dalam Video pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.			J
4	Contoh yang terdapat dalam Video pembelajaran dapat memperjelas materi.			J
5	Cakupan materi yang disajikan dalam Video pembelajaran lengkap dan detail.			J
6	Video pembelajaran sulit untuk digunakan.	J		
7	Judul Video pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.			J
8	Tampilan dari Video pembelajaran menarik.			J
9	Video pembelajaran dapat membantu memahami materi.			J
10	Ilustrasi yang diberikan dalam Video pembelajaran membantu untuk memahami materi.			J

No	Item Pernyataan	Indikator Penilaian			Keterangan
		1	2	3	
11	Tampilan dari gambar mengganggu penyampaian materi.	✓		
12	Video pembelajaran mampu membuat minat belajar siswa meningkat.			✓
13	Video pembelajaran mampu membuat rasa ingin tau siswa meningkat.			✓
14	Siswa merasa bosan ketika belajar dengan menggunakan Video pembelajaran	✓		
15	Bahasa yang digunakan dalam Video pembelajaran jelas dan mudah dipahami.			✓
16	Jenis dan ukuran huruf dalam Video pembelajaran mudah untuk dibaca.			✓
17	Video pembelajaran dapat menambahkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat.			✓
18	Video pembelajaran dapat mengatasi batas ruang kelas		✓	
19	Fleksibilitas penggunaan Video pembelajaran dalam pembelajaran.			✓
20	Video pembelajaran dapat memberikan pengetahuan mengenai permasalahan matematika yang autentik.			✓

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
Atas kesediaan Bapak untuk mengisi angket ini diucapkan terima kasih.

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

Denpasar, 27-10-2022
Guru SD Negeri 4 Dauh Puri Kaja



UMI Wiluatul Muawiyah, S.Pd
NIP. 19910909 201903 2 017.

Daftar Pernyataan

No	Item Pernyataan	Indikator Penilaian			Keterangan
		1	2	3	
1	Video pembelajaran mempermudah proses pembelajaran.			✓
2	Materi yang disajikan dalam Video pembelajaran tidak sesuai dengan silabus.	✓		
3	Latihan soal yang diberikan dalam Video pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.		✓	
4	Contoh yang terdapat dalam Video pembelajaran dapat memperjelas materi.			✓
5	Cakupan materi yang disajikan dalam Video pembelajaran lengkap dan detail.			✓
6	Video pembelajaran sulit untuk digunakan.	✓		
7	Judul Video pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.			✓
8	Tampilan dari Video pembelajaran menarik.			✓
9	Video pembelajaran dapat membantu memahami materi.			✓
10	Ilustrasi yang diberikan dalam Video pembelajaran membantu untuk memahami materi.			✓

No	Item Pernyataan	Indikator Penilaian			Keterangan
		1	2	3	
11	Tampilan dari gambar mengganggu penyampaian materi.	✓		
12	Video pembelajaran mampu membuat minat belajar siswa meningkat.			✓
13	Video pembelajaran mampu membuat rasa ingin tau siswa meningkat.			✓
14	Siswa merasa bosan ketika belajar dengan menggunakan Video pembelajaran	✓		
15	Bahasa yang digunakan dalam Video pembelajaran jelas dan mudah dipahami.			✓
16	Jenis dan ukuran huruf dalam Video pembelajaran mudah untuk dibaca.			✓
17	Video pembelajaran dapat menambahkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat.			✓
18	Video pembelajaran dapat mengatasi batas ruang kelas		✓	
19	Fleksibilitas penggunaan Video pembelajaran dalam pembelajaran.			✓
20	Video pembelajaran dapat memberikan pengetahuan mengenai permasalahan matematika yang autentik.			✓

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak untuk mengisi angket ini diucapkan terima kasih.

Sudah bagus.

Denpasar, 28 Oktober 2022

Guru SD Negeri 4 Dauh Puri Kaja



Ni Kadek Ayu Antari, S.Pd.

NIP.

Daftar Pernyataan

No	Item Pernyataan	Indikator Penilaian			Keterangan
		1	2	3	
1	Video pembelajaran mempermudah proses pembelajaran.			✓
2	Materi yang disajikan dalam Video pembelajaran tidak sesuai dengan silabus.	✓		
3	Latihan soal yang diberikan dalam Video pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.			✓
4	Contoh yang terdapat dalam Video pembelajaran dapat memperjelas materi.			✓
5	Cakupan materi yang disajikan dalam Video pembelajaran lengkap dan detail.			✓
6	Video pembelajaran sulit untuk digunakan.	✓		
7	Judul Video pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.			✓
8	Tampilan dari Video pembelajaran menarik.			✓
9	Video pembelajaran dapat membantu memahami materi.			✓
10	Ilustrasi yang diberikan dalam Video pembelajaran membantu untuk memahami materi.			✓

No	Item Pernyataan	Indikator Penilaian			Keterangan
		1	2	3	
11	Tampilan dari gambar mengganggu penyampaian materi.	✓		
12	Video pembelajaran mampu membuat minat belajar siswa meningkat.			✓
13	Video pembelajaran mampu membuat rasa ingin tau siswa meningkat.			✓
14	Siswa merasa bosan ketika belajar dengan menggunakan Video pembelajaran	✓		
15	Bahasa yang digunakan dalam Video pembelajaran jelas dan mudah dipahami.			✓
16	Jenis dan ukuran huruf dalam Video pembelajaran mudah untuk dibaca.			✓
17	Video pembelajaran dapat menambahkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat.			✓
18	Video pembelajaran dapat mengatasi batas ruang kelas			✓
19	Fleksibilitas penggunaan Video pembelajaran dalam pembelajaran.			✓
20	Video pembelajaran dapat memberikan pengetahuan mengenai permasalahan matematika yang autentik.			✓

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
Atas kesediaan Bapak untuk mengisi angket ini diucapkan terima kasih.

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

Denpasar, 27 Oktober 2022
Guru SD Negeri 4 Dauh Puri Kaja



Ni Komang Putriani, S.Pd.
NIP. 19890508 202012 2 009

Daftar Pernyataan

No	Item Pernyataan	Indikator Penilaian			Keterangan
		1	2	3	
1	Video pembelajaran mempermudah proses pembelajaran.			✓
2	Materi yang disajikan dalam Video pembelajaran tidak sesuai dengan silabus.	✓		
3	Latihan soal yang diberikan dalam Video pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.			✓
4	Contoh yang terdapat dalam Video pembelajaran dapat memperjelas materi.			✓
5	Cakupan materi yang disajikan dalam Video pembelajaran lengkap dan detail.			✓
6	Video pembelajaran sulit untuk digunakan.	✓		
7	Judul Video pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.			✓
8	Tampilan dari Video pembelajaran menarik.			✓
9	Video pembelajaran dapat membantu memahami materi.			✓
10	Ilustrasi yang diberikan dalam Video pembelajaran membantu untuk memahami materi.			✓

No	Item Pernyataan	Indikator Penilaian			Keterangan
		1	2	3	
11	Tampilan dari gambar mengganggu penyampaian materi.	✓		
12	Video pembelajaran mampu membuat minat belajar siswa meningkat.			✓
13	Video pembelajaran mampu membuat rasa ingin tau siswa meningkat.			✓
14	Siswa merasa bosan ketika belajar dengan menggunakan Video pembelajaran	✓		
15	Bahasa yang digunakan dalam Video pembelajaran jelas dan mudah dipahami.			✓
16	Jenis dan ukuran huruf dalam Video pembelajaran mudah untuk dibaca.			✓
17	Video pembelajaran dapat menambahkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat.			✓
18	Video pembelajaran dapat mengatasi batas ruang kelas			✓
19	Fleksibilitas penggunaan Video pembelajaran dalam pembelajaran.			✓
20	Video pembelajaran dapat memberikan pengetahuan mengenai permasalahan matematika yang autentik.			✓

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
Atas kesediaan Bapak untuk mengisi angket ini diucapkan terima kasih.

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

Denpasar, 27 October 2022
Guru SD Negeri 4 Dauh Puri Kaja



A. A Istri Sayang Kartika Dewi, S.Pd
NIP. 19940420 202221 2 003

Daftar Pernyataan

No	Item Pernyataan	Indikator Penilaian			Keterangan
		1	2	3	
1	Video pembelajaran mempermudah proses pembelajaran.			✓	Sangat mempermudah
2	Materi yang disajikan dalam Video pembelajaran tidak sesuai dengan silabus.	✓			Sangat sesuai
3	Latihan soal yang diberikan dalam Video pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.			✓	Latihan soal sesuai dengan materi
4	Contoh yang terdapat dalam Video pembelajaran dapat memperjelas materi.			✓	Benar.
5	Cakupan materi yang disajikan dalam Video pembelajaran lengkap dan detail.			✓	Sangat lengkap
6	Video pembelajaran sulit untuk digunakan.	✓			tidak sulit.
7	Judul Video pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.			✓	Judul Video sangat menarik.
8	Tampilan dari Video pembelajaran menarik.			✓	Sangat menarik.
9	Video pembelajaran dapat membantu memahami materi.			✓	Sangat membantu.
10	Ilustrasi yang diberikan dalam Video pembelajaran membantu untuk memahami materi.			✓	Sangat membantu anak-anak memahami materi

No	Item Pernyataan	Indikator Penilaian			Keterangan
		1	2	3	
11	Tampilan dari gambar mengganggu penyampaian materi.	✓			tidak mengganggu
12	Video pembelajaran mampu membuat minat belajar siswa meningkat.			✓	Mereka sangat senang dan semangat.
13	Video pembelajaran mampu membuat rasa ingin tau siswa meningkat.			✓	Ya, membuat lebih Penasaran.
14	Siswa merasa bosan ketika belajar dengan menggunakan Video pembelajaran	✓			Malah semakin semangat.
15	Bahasa yang digunakan dalam Video pembelajaran jelas dan mudah dipahami.			✓	Sesuai.
16	Jenis dan ukuran huruf dalam Video pembelajaran mudah untuk dibaca.			✓	Lebih jelas.
17	Video pembelajaran dapat menambahkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat.			✓	Benar.
18	Video pembelajaran dapat mengatasi batas ruang kelas			✓	Benar.
19	Fleksibilitas penggunaan Video pembelajaran dalam pembelajaran.			✓	Benar sekali sangat fleksibel.
20	Video pembelajaran dapat memberikan pengetahuan mengenai permasalahan matematika yang autentik.			✓	Sangat Benar.

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
Atas kesediaan Bapak untuk mengisi angket ini diucapkan terima kasih.

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

Denpasar, 27 Oktober 2022.

Guru SD Negeri 4 Dauh Puri Kaja



Made Ayu Candra Dewi, S.Pd.

NIP. -

Lampiran 8

NAMA	1	2	3	4	RATA-RATA
Hafiza Azzahra	60	75	25	20	48.67
fikri	60	-	25	40	46.36
Alex	40	0	25	20	30.00
M. Abimantara	80	35	25	20	44.67
Rifki	40	50	25	20	35.33
Naylatul Inayah	80	100	25	100	83.33
Fathan	80	70	25	60	64.67
Rian	60	75	25	20	48.67
Ibnu Sabil	80	50	-	50	61.54
firda	80	75	65	-	75.45
sandi aulia	100	75	25	35	66.00
Awra Zaskia	80	60	65	60	67.33
Zafran	100	75	25	60	72.67
Aidil	60	-	25	20	39.09
Andi Mulyana	40	50	60	60	50.67
Raihan Aditya	75	-	25	30	49.55
Faiq Aidan	100	75	65	85	84.67
Lutfi	60	60	100	85	72.00
Yasmin	100	100	25	35	72.67
Nada Fajria	80	75	100	50	73.33
Nabila Hasna	60	85	50	40	60.00
Syarifah	80	75	40	30	60.00
Jasmine Almira	100	100	55	60	83.33
Raihan Ihza	90	-	65	-	82.86
Naura Shifania	100	100	45	35	75.33
Akifa Naila	-	100	45	100	89.00
Yusuf reissa	-	100	25	60	69.00
M. Hisyam	100	75	25	100	83.33
Zhaki Maulana	-	75	-	35	55.00
faqih	100	75	65	20	67.33
naufal	100	100	75	35	79.33
shaka	80	-	25	-	64.29
M. Mufid	-	-	25	-	25.00
Fika Nurun Anjani	60	50	25	20	42.00
Syakira Aulia R	70	60	30	40	54.00



PEMERINTAH KOTA DENPASAR
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 DAUH PURI
KECAMATAN DENPASAR UTARA

Alamat : Jalan Ahmad Yani Gang II No. 2 Denpasar No. Telp. (0361) 261318



SURAT KETERANGAN

NO. 420.201/149/sdn4dapri/XI/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 4 Dauh Puri, Kecamatan Denpasar Utara :

Nama : Drs.I.B. Putu Sudiarta,S.Pd.,M.Si
NIP : 19641231 198804 1 056
Pangkat Golongan : IV/c
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 4 Dauh Puri

Menerangkan bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Ni'Matul Arofah
NIM : 1613011050
Program Studi : Pendidikan Matematika
Jurusan : Matematika

Telah melakukan penelitian terkait penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran SOCA Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Sistem Operasi Hitung Bilangan Cacah Kelas III SD".

Demikian surat ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 8 November 2022

Kepala SDN 4 Dauh Puri



[Signature]
Drs.I.B. Putu Sudiarta,S.Pd.,M.Si

Nip. 19641231 198804 1 056



RIWAYAT HIDUP



Ni'matul Arofah lahir di Denpasar pada April 1998.

Penulis lahir dari pasangan suami istri, Bapak Abdurrachim dan Ibu Idayati. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Kini penulis beralamat di Jalan Kartini Gang XX No. 2, RT 5 Lingkungan Wanasari, Kelurahan Dauh Puri Kaja, Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 4 Dauh Puri dan lulus pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan di SMP Negeri 4 Denpasar dan lulus pada tahun 2013. Pada Tahun 2016, penulis lulus dari MAN Negara (sekarang MAN 1 Jembrana) kemudian melanjutkan ke Program Studi S1 Pendidikan Matematika di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir, penulis menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran dengan Pendekatan Kontektual pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah Kelas III SD untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa”.