

## LAMPIRAN - LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Observasi dan Wawancara



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana ( Kampus Tengah Undiksha ) Singaraja, Bali,  
Telp. (0362) 31372 Kode pos 81116

Nomor : 2158/UN48.10.1/LT/2020 Singaraja, 18 Desember 2020

Lampiran :-

Prihal : Permohonan Ijin Observasi Lapangan

Yth. Kepala Sekolah SD Katolik Santa Anna

Dengan Hormat, Bersama ini kami sampaikan bahwa dalam rangka pelaksanaan perkuliahan Metodologi Penelitian Pendidikan S1 Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha perlu mendapatkan data mengenai data pengembangan media pembelajaran dengan melakukan observasi di SD Katolik Santa Anna.

Nama	NIM
Mery Leni Sasilowaty	1811021017

Selubungan dengan itu, Dapatlah kiranya para mahasiswa kami diizinkan untuk melakukan observasi di lingkungan sekolah dibawah pimpinan Bapak/Ibu.

Atas kerjasama yang baik dan ijin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I

Ir. I Made Teguh S.Pd., M.Pd.  
NIP: 197108152001121001

## Lampiran 2 Surat Uji Ahli Desain Pembelajaran



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN**  
**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372, Email [undiksha@undiksha.ac.id](mailto:undiksha@undiksha.ac.id), Situs Web: <http://ip.undiksha.ac.id>

---

Nomor : 784/UN48.1/DT/2023  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian produk

Kepada

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

Ahli Desain Pembelajaran  
di Singaraja

Dengan hormat, dalam melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Interaktif dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV SD Santa Anna Tahun Pelajaran 2021/2022 yang dihasilkan melalui skripsi mahasiswa. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini.

Demikian yang bisa saya sampaikan, atas perhatian Bapak saya ucapkan terimakasih.

Singaraja, 11 April 2023  
An. Dekan  
Wakil Dekan I

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197108152001121001

Lampiran 3 Surat Uji Ahli Media Pembelajaran



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN**  
**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372, Email [undiksha@undiksha.ac.id](mailto:undiksha@undiksha.ac.id), Sins Web: <http://tp.undiksha.ac.id>

---

Nomor : 783/UN48.1/DT/2023  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian produk

Kepada

Yth. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd

Ahli Media Pembelajaran

di Singaraja

Dengan hormat, dalam melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Interaktif dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV SD Santa Anna Tahun Pelajaran 2021/2022 yang dihasilkan melalui skripsi mahasiswa. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini.

Demikian yang bisa saya sampaikan, atas perhatian Bapak saya ucapkan terimakasih.

Singaraja, 11 April 2023  
An. Dekan  
Wakil Dekan I

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197108152001121001

Lampiran 4 Surat Uji Ahli Isi Muatan pelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372, Email [undiksha@undiksha.ac.id](mailto:undiksha@undiksha.ac.id), Situs Web: <http://ip.undiksha.ac.id>

---

Nomor : 785/UN48.1/DT/2023  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian produk

Kepada

Yth. Mei Hotmaida Siringo-Ringo, S.Pd.

Ahli Isi Mata Pelajaran

di Jakarta

Dengan hormat, dalam melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Interaktif dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV SD Santa Anna Tahun Pelajaran 2021/2022 yang dihasilkan melalui skripsi mahasiswa. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini.

Demikian yang bisa saya sampaikan, atas perhatian Ibu saya ucapkan terimakasih.

Jakarta, 11 April 2023  
An. Dekan  
Wakil Dekan I

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197108152001121001

## Lampiran 5 Surat Permohonan Uji Lapangan



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN**  
**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372, Email [undiksha@undiksha.ac.id](mailto:undiksha@undiksha.ac.id), Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id>

Nomor : 796/UN48.1/DT/2023  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Melakukan Penilaian Uji Lapangan

Yth. Kepala Sekolah SD Santa Anna

Dengan Hormat,

Bersamaan ini kami sampaikan bahwa dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, S1 Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, perlu mendapatkan data pada sebuah lembaga dengan melakukan penilaian uji lapangan terhadap produk skripsi yang saya kembangkan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV SD Santa Anna Tahun Pelajaran 2021/2022".

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data melalui uji lapangan yang berada di SD Santa Anna. Adapun nama mahasiswa tersebut:

NAMA	NIM	PROGRAM STUDI
Mery Leni Susilowaty	1811021017	Teknologi Pendidikan

Demikian atas kesediaan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Jakarta, 12 April 2023  
An. Dekan  
Wakil Dekan I

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197108152001121001

## Lampiran 6 Hasil Uji Ahli Desain Pembelajaran

### INSTRUMENT PENILAIAN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
DENGAN MODEL ADDIE PADA MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS IV SD SANTA ANNA  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

#### A. Petunjuk

1. Amatilah produk Media Pembelajaran Interaktif yang ditampilkan
2. Berikanlah penilaian dengan mengisi tanda check (√)
3. Rentang penilaian menggunakan skala 5, yaitu:  
**Keterangan:**  
Skor 1 : Sangat Kurang  
Skor 2 : Kurang  
Skor 3 : Cukup  
Skor 4 : Baik  
Skor 5 : Sangat Baik
4. Setelah memberikan penilaian, berikanlah masukan, saran, dan komentar terkait media yang dikembangkan peneliti.

#### B. Instrumen Uji Coba Ahli Desain Pembelajaran

NO	ASPEK	INDIKATOR	SKOR				
			1	2	3	4	5
1	Unsur Komunikasi Visual	a. Keserasian warna					√
		b. Ketepatan pemilihan jenis huruf				√	
		c. Ketepatan pemilihan ukuran huruf <b>kompetensi inti</b>					√
		d. Keterbacaan teks					√
2	Komunikasi Multimedia	a. Kemenarikan tampilan media					√
		b. Ketepatan tata letak teks dan gambar				√	
		c. Kualitas gambar					√
		d. Kualitas animasi					√

		e. Kesesuaian music <i>sound effect</i>					√
		f. Kesesuaian tombol navigasi					√
		g. Kejelasan petunjuk penggunaan media			√		
3	Penggunaan Media	a. Komunikatif					√
		b. Kreatif			√		
		c. Sederhana					√
4	Penyajian Materi	a. Relevansi tujuan pembelajaran, SK, KD					√
		b. Kejelasan uraian materi			√		
		c. Ketepatan urutan penyajian materi					√
		d. Kemenarikan sajian soal					√
<b>JUMLAH</b>							

<b>KOMENTAR</b>	
-----------------	--

<b>SARAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Intro (opening program) berhenti pada halaman judul. Halaman judul ada dua, sebaiknya dibuat menjadi 1</li> <li>2. Pada isi kalimat Kompetensi sebaiknya tidak menggunakan font style dan font colour yang berbeda setiap kata pada satu kalimat, hal itu akan mengganggu konsentrasi siswa</li> </ol>
--------------	--

Singaraja, 10 April 2023

Ahli Desain Pembelajaran,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19810414 200604 1 001

## Lampiran 7 Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran

### INSTRUMENT PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
DENGAN MODEL ADDIE PADA MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS IV SD SANTA ANNA  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

#### A. Petunjuk

1. Amatilah produk Media Pembelajaran Interaktif yang ditampilkan
2. Berikanlah penilaian dengan mengisi tanda check (√)
3. Rentang penilaian menggunakan skala 5, yaitu:

**Keterangan:**

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 2 : Kurang

Skor 3 : Cukup

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

4. Setelah memberikan penilaian, berikanlah masukan, saran, dan komentar terkait media yang dikembangkan peneliti.

#### B. Instrumen Uji Coba Ahli Media Pembelajaran

NO	ASPEK	INDIKATOR	SKOR				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan Kegrafikan	a. Kesesuaian ukuran media				√	
		b. Kesesuaian ilustrasi dan keterangan gambar					√
		c. Ketepatan judul, subjudul kegiatan belajar, dan halaman					√

		d. Ketepatan penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar				√	
		e. Kejelasan gambar dalam mengungkapkan makna				√	
		f. Keterbacaan huruf/tulisan					√
2	Kelayakan Bahasa	a. Komunikatif (pemahaman terhadap pesan/informasi)				√	
		b. Ketepatan tata bahasa					√
3	Penggunaan Media	a. Kepraktisan media (mudah dibawa kemana-mana)				√	
<b>JUMLAH</b>							

<b>SARAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ketika sajian materi, lebih baik manfaatkan layar secara penuh</li> <li>2. Suara narasinya gunakan suara manusia</li> <li>3. Saat opening langsung ke topik/judul sedangkan logo bisa diletakkan di akhir bagian dari credit titlle</li> </ol>
--------------	--

Singaraja, 10 April 2023  
Ahli Media Pembelajaran,



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.  
NIR 1989080820130501148

Lampiran 8 Hasil Uji Ahli Isi Muatan pelajaran

**INSTRUMENT PENILAIAN AHLI ISI MATA PELAJARAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
DENGAN MODEL ADDIE PADA MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS IV SD SANTA ANNA  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**A. Petunjuk**

1. Amatilah produk Media Pembelajaran Interaktif yang ditampilkan
2. Berikanlah penilaian dengan mengisi tanda check (√)
3. Rentang penilaian menggunakan skala 5, yaitu:  
**Keterangan:**  
Skor 1 : Sangat Kurang  
Skor 2 : Kurang  
Skor 3 : Cukup  
Skor 4 : Baik  
Skor 5 : Sangat Baik
4. Setelah memberikan penilaian, berikanlah masukan, saran, dan komentar terkait media yang dikembangkan peneliti.

**B. Instrumen Uji Coba Ahli Isi Mata Pelajaran**

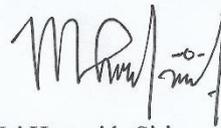
NO	INDIKATOR	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					√
2	Kesesuaian materi dengan indicator					√
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti					√
4	Keakuratan materi dengan tujuan pembelajaran					√
5	Keakuratan materi yang disajikan					√
6	Dapat memotivasi siswa dalam belajar				√	
7	Ketepatan tata bahasa yang digunakan				√	
8	Ketepatan penulisan ejaan pada materi				√	
9	Ketepatan penulis istilah pada materi					√
10	Penggunaan tanda baca pada materi					√
<b>JUMLAH</b>					12	35

<b>KOMENTAR</b>	Untuk media pembelajaran sudah cukup baik dengan model addie.
-----------------	---

<b>SARAN</b>	Kalau boleh agar menambahkan petunjuk dalam menggunakan media agar anak-anak lebih cepat memahami dalam penggunaannya.
--------------	--

Jakarta, 11 April 2023

Ahli Isi Mata Pelajaran,



Mei Hotmaida Siringo-ringo, S.Pd.,

## Lampiran 9 Surat Keterangan Validitas Ahli Desain Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372, Email [undiksha@undiksha.ac.id](mailto:undiksha@undiksha.ac.id), Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id>

---

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

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

NIP : 19810414 200604 1 001

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Mery Leni Susilowaty

NIM : 1811021017

Prodi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan validitas konstruk, ahli desain pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. .

Singaraja, 11 April 2023

Ahli Desain Pembelajaran,

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

NIP 19810414 200604 1 001

## Lampiran 10 Surat Keterangan Validitas Ahli Media Pembelajaran



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN**  
**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**  
Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372, Email [undiksha@undiksha.ac.id](mailto:undiksha@undiksha.ac.id), Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id>

---

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIR : 1989080820130501148

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Mery Leni Susilowaty

NIM : 1811021017

Prodi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan validitas konstruk, ahli media pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. .

Singaraja, 11 April 2023

Ahli Media Pembelajaran,

Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIR 1989080820130501148



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN**  
**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372, Email [undiksha@undiksha.ac.id](mailto:undiksha@undiksha.ac.id), Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id>

---

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mei Hotmaida Siringo-ringo, S.Pd.,

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Mery Leni Susilowaty

NIM : 1811021017

Prodi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

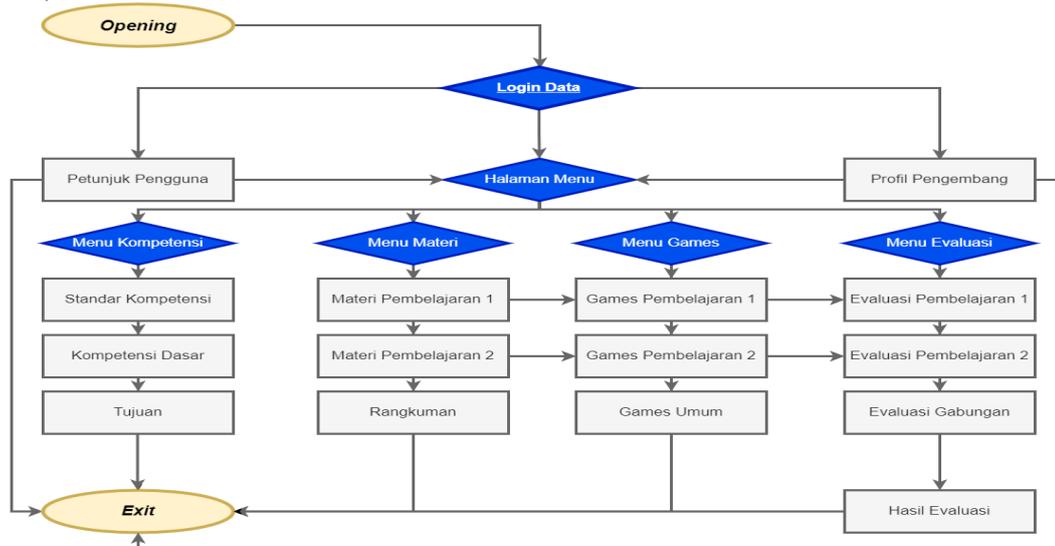
Telah melakukan validitas konstruk, ahli isi mata pelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 11 April 2023

Ahli Isi Mata Pelajaran,

Mei Hotmaida Siringo-ringo, S.Pd.,

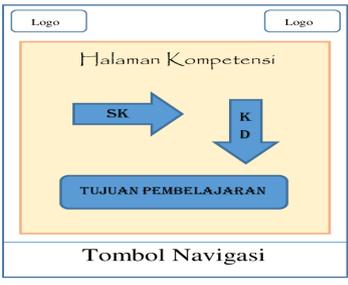
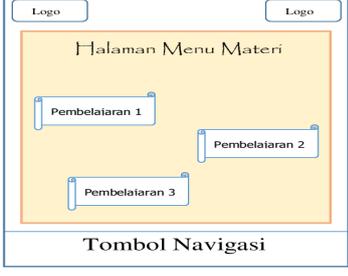
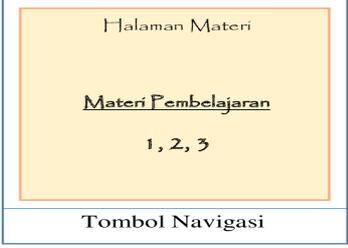
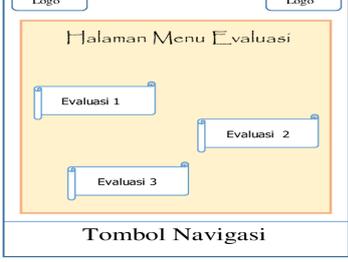
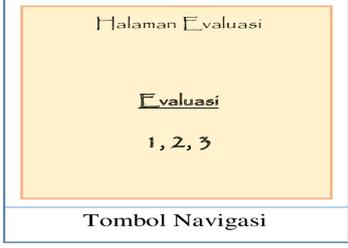
Lampiran 12 Flowchart

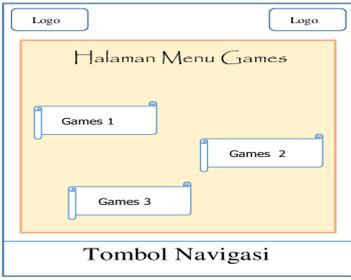
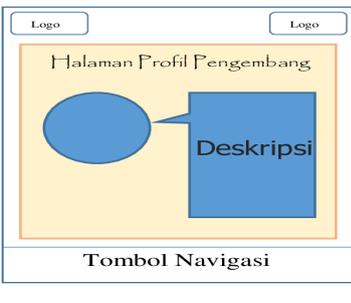


Lampiran 13 Storyboard

**STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

No	Visual	Keterangan
1		<p><b>1. Opening</b></p> <p>Pada halaman ini pengguna dapat melihat opening yang berisikan judul media.</p>
2.		<p><b>2. Halaman Pembuka</b></p> <p>Pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi awal tentang ajakan untuk belajar menggunakan media interaktif tersebut.</p>
3		<p><b>3. Halaman Menu</b></p> <p>Halaman ini hampir sama dengan halaman awal, akan tetapi halaman ini dilengkapi dengan beberapa tombol navigasi untuk menuju halaman pemetaan SK dan KD, Materi, Games, Evaluasi dan Profil Pengembang.</p>

<p>4</p>		<p><b>4. Halaman Kompetensi</b></p> <p>Pada halaman ini pengguna dapat melihat pemetaan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran.</p>
<p>5</p>		<p><b>5. Halaman Menu Materi</b></p> <p>Pada halaman ini terdapat menu untuk memilih materi yang dipecah menjadi 4, yaitu materi pembelajaran 1, pembelajaran 2, dan pembelajaran 3.</p>
<p>6</p>		<p><b>6. Halaman Materi</b></p> <p>Pada halaman ini pengguna dapat mengakses materi yang tersedia pada media dan dapat memulai proses pembelajaran.</p>
<p>7</p>		<p><b>7. Halaman Menu Evaluasi</b></p> <p>Pada halaman ini terdapat menu untuk memilih evaluasi yang dipecah menjadi 3, yaitu evaluasi 1, evaluasi 2, evaluasi 3.</p>
<p>8</p>		<p><b>8. Halaman Evaluasi</b></p> <p>Pada halaman ini terdapat evaluasi berupa soal-soal yang bisa dikerjakan oleh siswa.</p>

9		<p><b>9. Halaman Menu Games</b></p> <p>Pada halaman ini terdapat menu untuk memilih games yang dipecah menjadi 3, yaitu games 1, games 2, dan games 3.</p>
10		<p><b>10. Halaman Games</b></p> <p>Pada halaman ini pengguna dapat mengakses games yang dimana siswa dapat mengerjakan games yang tertera.</p>
11		<p><b>11. Halaman Profil</b></p> <p>Pada halaman ini pengguna dapat melihat profil pengembang media pembelajaran.</p>



**RPP KELAS IV**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**PERTEMUAN KE-1**

Satuan Pendidikan : SD SANTA ANNA  
Kelas/Semester : IV/2 (dua)  
Tema/Sub tema : Indahnya Keragaman di Negeri ku/ Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku  
Waktu : 1 x pertemuan (6 x35 menit)

**A. 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 Critical thinking (mendengar, melihat, membaca) dan Communication 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.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

**Bahasa Indonesia**

**Kompetensi Dasar:**

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.
- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

**Indikator:**

- 3.7.1 Menuliskan informasi baru berdasarkan teks.
- 4.7.1 Menyajikan informasi berdasarkan teks nonfiksi.

**IPA**

**Kompetensi Dasar**

- 3.3 Mengidentifikasi macammacam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
- 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

**Indikator:**

- 3.3.1 mengidentifikasi macam-macam gaya dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.3.1 Menjelaskan hasil identifikasi macam-macam gaya melalui sebuah percobaan.

**C. Tujuan Pembelajaran:**

1. Dengan membaca, siswa mampu menuliskan informasi baru berdasarkan teks
2. Dengan membaca, siswa mampu menjelaskan macam-macam gaya dan pengaruhnya terhadap benda

**D. Materi Pembelajaran :**

- Menuliskan informasi baru berdasarkan teks
- Macam-macam gaya dan pengaruhnya terhadap benda

**E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

- Pendekatan : Sainifik
- Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan, Eksplorasi, demonstrasi dan TPACK

**F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa memulai kegiatan dengan berdoa.</li><li>2. Guru memulai kelas dengan mendiskusikan gambar yang pada <i>buku teks tematik terpadu 4g, halaman 2</i></li><li>3. Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan suatu hal yang patut dibanggakan dari Indonesia untuk menstimulus siswa pada kegiatan inti.</li></ol>	10 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menjelaskan cara mencari dan menuliskan informasi baru berdasarkan teks (. 3, <i>buku teks tematik terpadu 4g</i>) (<b>Critical thinking</b>)</li><li>2. Siswa kemudian dibimbing untuk Communication hal-hal mengenai menuliskan informasi baru berdasarkan teks. (<b>Communication</b>)</li><li>3. Guru kemudian meminta siswa untuk membaca teks yang ada pada buku. (<b>Creativity</b>)</li><li>4. Siswa kemudian menuliskan informasi baru berdasarkan teks yang ada pada buku.</li><li>5. Guru menjelaskan macam-macam gaya dan pengaruhnya terhadap benda (. 4, <i>buku teks tematik terpadu 4g</i>)</li><li>6. Kemudian secara berkelompok guru menugaskan kepada siswa untuk mengerjakan soal yang ada pada buku. (<b>Critical thinking</b>) (<i>buku teks tematik terpadu 4g, . 6</i>)</li><li>7. Dengan bimbingan guru. Siswa dapat mencari jawaban dari pertanyaan ayo berlatih dan ayo merangkum. (. 6-7, <i>buku teks tematik terpadu 4g</i>)</li></ol>	185 menit
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa membuat kesimpulan kegiatan hari ini.</li><li>2. Siswa menuliskan refleksi dari kegiatan yang telah dilakukan.</li></ol>	15 menit

**G. Sumber, alat dan media pembelajaran**

- Buku Tematik Terpadu Tema Indahnya Keragaman di Negeri ku (4g) , Penerbit Yudhistira

**H. Penilaian**

**1. Penilaian Sikap**

No	Nama Peserta Didik	Perkembangan Prilaku															
		Rasa Ingin Tahu				Kerjasama				Tekun				ketelitian			
		SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K
1																	
2																	
3																	
dst																	

Catatan: SB = sangat Baik; B= Baik; C= Cukup; K= Kurang

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

**2. Penilaian Pengetahuan**

Instrumen penilaian: tes tertulis (skala 1—100)

**3. Penilaian Keterampilan**

Penilaian: Unjuk Kerja (Praktik)

**Rubrik Penilaian menuliskan kata sulit dan pokok pikiran dalam setiap paragraf teks bacaan.**

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
<b>Mengidentifikasi pengertian katakata sulit dalam teks.</b>	Mengidentifikasi pengertian lebih dari tiga kata sulit dalam teks.	Mengidentifikasi pengertian tiga kata sulit dalam teks.	Mengidentifikasi pengertian dua kata sulit dalam teks.	Mengidentifikasi pengertian satu kata sulit dalam teks.
<b>Keterampilan berbicara.</b>	Pengucapan kata-kata secara keseluruhan jelas, tidak menggumam dan dapat dimengerti.	Pengucapan katakata di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti.	Pengucapan katakata tidak begitu jelas tapi masih dapat dipahami maksudnya oleh pendengar.	Pengucapan kata-kata secara keseluruhan tidak jelas, menggumam dan tidak dapat dimengerti.
<b>Keterampilan menyusun pokok pikiran dalam setiap paragraf</b>	Menyusun pokok pikiran dalam setiap paragraf dengan runtut	Menyusun pokok pikiran dalam setiap paragraf dengan runtut	Menyusun pokok pikiran dalam setiap paragraf dengan ejaan	Menyusun pokok pikiran dalam setiap paragraf tidak runtut dan

dengan runtut dan ejaan tepat.	dan ejaan tepat.	tetapi masih ada ejaan tidak tepat.	tepat tetapi tidak runtut.	dengan ejaan tidak tepat.
--------------------------------	------------------	-------------------------------------	----------------------------	---------------------------

**Rubrik Penilaian Melakukan pengamatan dan berdiskusi tentang macam-macam gaya dan pengaruhnya terhadap benda.**

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
<b>Pengetahuan tentang macam-macam gaya yang bekerja pada suatu benda.</b>	Dapat menentukan 5 macam gaya yang bekerja pada suatu benda.	Dapat menentukan 3 atau 4 macam gaya yang bekerja pada suatu benda	Dapat menentukan 2 macam gaya yang bekerja pada suatu benda.	Dapat menentukan 1 macam gaya yang bekerja pada suatu benda
<b>Keterampilan berbicara saat berdiskusi.</b>	Dapat menentukan 5 macam gaya yang bekerja pada suatu benda.	Pengucapan katakata di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti.	Pengucapan katakata tidak begitu jelas tapi masih dapat dipahami maksudnya oleh pendengar.	Pengucapan kata-kata secara keseluruhan tidak jelas, mengumam dan tidak dapat dimengerti.

Kepala Sekolah



Monica Gelu Luon, S.Pd  
NIP.

Jakarta, 13 Januari 2022  
Guru Kelas IV A



Mei Hotmaida Siringo-ringo, S.Pd  
NIP.

Lampiran 15 Silabus Kelas IV

Silabus Semester Genap

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah

Kelas/Semester : IV/ Genap

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, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya 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 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.

Tema : 4F Cita-citaku

Alokasi Waktu : 66 jam pelajaran

Mata Pelajaran & Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p><b>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan</b></p> <p>1.1 Menerima makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hubungan simbol dengan sila – sila Pancasila dalam kehidupan sehari – hari</li> <li>• Menceritakan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari</li> </ul>	<p><b>Subtema 1: Aku dan cita – citaku (22 jam pelajaran)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bermain kartu kata dan kartu gambar tentang simbol dan sila-sila Pancasila serta maknanya</li> <li>• Menyimak cerita/mengamati video/film/ gambar tentang berbagai macam profesi dikaitkan dengan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</li> </ul>	<p><b>Penilaian Sikap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observasi</li> <li>• Penilaian diri</li> </ul> <p><b>Penilaian Pengetahuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> <li>• Tes lisan</li> <li>• Penugasan</li> </ul>	3 Minggu (3 × 22 JP)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Facil: Tematik 4F Cita-citaku untuk Kelas IV, Noor Endah Tjahjamingtias dan Momon Sulaema, Penerbit Grafindo Media Pratama, 2017</li> </ul>
<p>2.1 Menerima makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>3.1 Mengasosiasikan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.1 Menceritakan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari</p> <p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <p>3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi</p> <p>4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tentang yang ingin diperjuangkan atau dipertentangkan antartokoh pada cerita fiksi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kehidupan sehari-hari</li> <li>• Teks fiksi</li> <li>• Membandingkan tokoh dan watak teks fiksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggali informasi melalui wawancara di rumah tentang berbagai macam profesi orang tua masing-masing</li> <li>• Menuliskan hasil wawancara dengan bahasa sendiri, dapat dilengkapi dengan foto/video, dan lainnya dikaitkan dengan sila-sila dalam Pancasila</li> <li>• Membaca teks fiksi dengan tema cita-cita dan profesi</li> <li>• Menuliskan isi dan menceritakan dengan bahasa sendiri tentang tokoh dan watak dalam teks fiksi</li> <li>• Menuliskan peta pikiran tentang kesukaan diri dan cita-cita, dalam bentuk tulisan dan gambar, kemudian dipajang di kelas</li> <li>• Wawancara untuk mendapatkan data tentang cita-cita teman-teman di lingkungan sekolah</li> <li>• Menyajikan hasil laporan wawancara tentang cita-cita dalam bentuk diagram batang</li> <li>• Membawa mainan dari rumah/ yang ada di lingkungan sekolah, bermain bersama dan mengidentifikasi berbagai macam gaya yang</li> </ul>	<p><b>Penilaian Keterampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian kinerja</li> <li>• Penilaian portofolio</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku pendukung lain</li> </ul>
<p>3.10 Membandingkan watak masing-masing tokoh pada teks fiksi</p> <p>4.10 Menyajikan cara-cara yang dilakukan oleh tokoh cerita fiksi dalam memperjuangkan atau mempertentangkan hal-hal yang diinginkan</p>		<p>didapatkan dari permainan tersebut. Misalnya : mobil-mobilan menghasilkan gaya dorong</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan hasil identifikasi, benda (dari mainan yang dimainkan) dan gaya yang dihasilkan</li> <li>• Mengumpulkan data identifikasi, menuliskan kembali di papan tulis dan mempresentasikan hasil temuan dalam bentuk tabel data</li> <li>• Menyimpulkan bahwa gaya terjadi antara dua benda.</li> <li>• Mengamati gambar/foto/video/ teks bacaan tentang: berbagai profesi dan kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat</li> </ul>			
<p><b>Ilmu Pengetahuan Alam</b></p> <p>3.3 Memahami macam-macam gaya, antara lain gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan</p> <p>4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik,</p>	<p>Gaya dan manfaatnya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian gaya</li> <li>• Macam-macam gaya</li> <li>• Manfaat gaya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghadirkan orang tua/ beberapa narasumber yang mempunyai profesi tertentu untuk menceritakan tentang kegiatan ekonomi yang dilakukannya</li> <li>• Berdiskusi dengan orang tua/ beberapa narasumber tentang bagaimana pengelolaan kegiatan ekonominya</li> <li>• Membuat kesimpulan sederhana terkait sumber-sumber ekonomi dari hasil wawancara dengan orang tua</li> </ul>			

<p>gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan</p>		<p>atau beberapa narasumber</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar/video/contoh dari guru, tentang bentuk-bentuk gambar tiga dimensi</li> <li>• Menggambar bentuk tiga dimensi yang berkaitan cita-cita diri dengan teknik bebas</li> </ul>			
<p><b>Ilmu Pengetahuan Sosial</b> 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi</p> <p><b>Seni Budaya dan Prakarya</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketersediaan sumber-sumber ekonomi</li> <li>• Kegiatan ekonomi dan lapangan kerja (produksi, distribusi, konsumsi)</li> <li>• Lembaga ekonomi</li> <li>• Perniagaan untuk meningkatkan kesejahteraan</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar tiga dimensi</li> <li>• Gambar bentuk dan</li> </ul>	<p><b>Subtema 2: Hebatnya cita – citaku (32 jam pelajaran)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggali informasi melalui wawancara tentang cita-cita yang sudah dicapai dengan orang-orang di lingkungan sekolah/diluar sekolah</li> <li>• Menuliskan hasil laporan wawancara tentang “hebatnya cita-cita” dikaitkan dengan sila-sila dalam Pancasila</li> <li>• Menceritakan tentang hebatnya cita-cita diri dengan bahasa sederhana</li> <li>• Membaca teks tentang tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tema hebatnya cita-cita</li> <li>• Membandingkan watak masing-masing tokoh pada teks fiksi dan</li> </ul>			
<p>3.1 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi dimensi 4.1 Menggambar dan membentuk tiga dimensi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• membentuk berdasarkan objek</li> <li>• Proses pembuatan bentuk dan tiga dimensi berdasarkan objek</li> </ul>	<p>menuliskan temuan watak/karakter tokoh di kertas yang di tempel di mading</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Misalnya : malas, pekerja keras, giat belajar, bersungguh-sungguh</li> <li>• Mengamati gambar/ kejadian nyata yang ada di sekitarnya atau melakukan demonstrasi tentang gaya. Contoh: mendorong kursi, mengerek bendera, mainan magnet, menjatuhkan bola, mainan mobil bergerak di atas permukaan kasar dan licin, dan lain-lain.</li> <li>• Melaporkan hasil identifikasi gaya yang sudah dipraktikkan. gaya otot, gaya pegas, gaya listrik dengan benda-benda yang ada di sekitarnya</li> <li>• Mengumpulkan data/wawancara dengan beberapa narasumber (lembaga atau perorangan) tentang kegiatan ekonominya untuk meningkatkan kehidupan masyarakat sekitar</li> <li>• Menyajikan secara lisan maupun tertulis hasil identifikasi tentang: kegiatan ekonomi dan perniagaan, lapangan kerja, lembaga ekonomi</li> <li>• Mengamati gambar/ video tentang sketsa gambar bentuk hasil karya seniman, kemudian mengamati benda-benda 3 dimensi yang ada di lingkungan kelas</li> <li>• Membuat gambar bentuk dengan memasukkan unsur nilai estetis, proporsi, gelap terang, dan komposisi pada gambar</li> <li>• Model gambar bentuk, misalnya : benda-benda 3 dimensi yang ada di dalam kelas, mainan dengan bentuk sederhana</li> </ul> <p><b>Subtema 3 : Giat berusaha meraih cita-cita (32 jam pelajaran)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca teks singkat dan mengamati gambar orang-orang sukses, kemudian mendiskusikan bersama tentang karakter-karakter positif yang diperlukan dalam meraih cita-cita dikaitkan dengan sila-sila dalam Pancasila</li> <li>• Membaca teks tentang cerita petualangan dalam meraih cita-cita, mengidentifikasi karakter/watak dalam teks dengan tulisan/bahasa sederhana</li> <li>• Bermain peran tentang teks cerita petualangan dalam meraih cita-cita dengan menggunakan kosakata baku dengan benar.</li> </ul>			
		<p>menuliskan temuan watak/karakter tokoh di kertas yang di tempel di mading</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Misalnya : malas, pekerja keras, giat belajar, bersungguh-sungguh</li> <li>• Mengamati gambar/ kejadian nyata yang ada di sekitarnya atau melakukan demonstrasi tentang gaya. Contoh: mendorong kursi, mengerek bendera, mainan magnet, menjatuhkan bola, mainan mobil bergerak di atas permukaan kasar dan licin, dan lain-lain.</li> <li>• Melaporkan hasil identifikasi gaya yang sudah dipraktikkan. gaya otot, gaya pegas, gaya listrik dengan benda-benda yang ada di sekitarnya</li> <li>• Mengumpulkan data/wawancara dengan beberapa narasumber (lembaga atau perorangan) tentang kegiatan ekonominya untuk meningkatkan kehidupan masyarakat sekitar</li> <li>• Menyajikan secara lisan maupun tertulis hasil identifikasi tentang: kegiatan ekonomi dan perniagaan, lapangan kerja, lembaga ekonomi</li> <li>• Mengamati gambar/ video tentang sketsa gambar bentuk hasil karya seniman, kemudian mengamati benda-benda 3 dimensi yang ada di lingkungan kelas</li> <li>• Membuat gambar bentuk dengan memasukkan unsur nilai estetis, proporsi, gelap terang, dan komposisi pada gambar</li> <li>• Model gambar bentuk, misalnya : benda-benda 3 dimensi yang ada di dalam kelas, mainan dengan bentuk sederhana</li> </ul> <p><b>Subtema 3 : Giat berusaha meraih cita-cita (32 jam pelajaran)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca teks singkat dan mengamati gambar orang-orang sukses, kemudian mendiskusikan bersama tentang karakter-karakter positif yang diperlukan dalam meraih cita-cita dikaitkan dengan sila-sila dalam Pancasila</li> <li>• Membaca teks tentang cerita petualangan dalam meraih cita-cita, mengidentifikasi karakter/watak dalam teks dengan tulisan/bahasa sederhana</li> <li>• Bermain peran tentang teks cerita petualangan dalam meraih cita-cita dengan menggunakan kosakata baku dengan benar.</li> </ul>			

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat daftar cita-cita dan usaha yang perlu diraih untuk mencapainya dengan benar dalam bentuk diagram</li> <li>• Mendemonstrasikan dan mengidentifikasi manfaat gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Membuat karya 3 dimensi dari bahan limbah (bahan daur ulang yang ada di sekitar sekolah), yang dikaitkan dengan atribut sesuai cita-cita kemudian dipajang di depan kelas, diapresiasi bersama</li> </ul>			
--	--	---	--	--	--

Mengetahui,  
Kepala SD Santa Anna

Jakarta, 13 Juli 2021

Guru Kelas IV-A

Monica Gelu Luon, S.Pd  
NIP.

Mei Hotmaida Siringo-ringo, S.Pd  
NIP.



**SOAL PILIHAN GANDA**

**Ilmu Pendidikan Alam**

**Kelas IV**

Petunjuk Pengerjaan Soal

1. Tulislah identitas anda pada lembar jawaban yang disediakan.
2. Bacalah dengan baik setiap soal sebelum menjawab!
3. Jawablah terlebih dahulu soal yang dianggap mudah!
4. Berilah tanda silang (x) jawaban yang benar (A, B, C atau D) pada lembar jawaban.
5. Periksa kembali jawaban anda sebelum menyerahkan kepada pengawas!
6. Waktu yang diberikan 60 menit.

**Pilihlah Huruf A, B, C atau D Sebagai Jawaban Yang Paling Tepat!**

1. Semua bentuk tarikan dan dorongan disebut ....
  - A. Gaya
  - B. Energi
  - C. Kekuatan
  - D. Daya
2. Contoh gaya gesek adalah antara ....
  - A. Buah kelapa jatuh dengan tanah
  - B. Ban mobil dengan jalan raya
  - C. Dua magnet yang saling berdekatan
  - D. Ban mobil dengan jalan raya
3. Piring yang dilempar jatuh kemudian pecah, hal itu membuktikan bahwa ....
  - A. Gaya dapat mengubah bentuk benda
  - B. Gaya dapat membuat benda diam menjadi bergerak
  - C. Gaya dapat membuat benda bergerak menjadi diam
  - D. Gaya dapat mengubah arah benda

4. Permainan trampolin memanfaatkan gaya ....
  - A. Gravitasi
  - B. Mesin
  - C. Pegas
  - D. Gesek

5. Perhatikan gambar berikut ini!



Rio menendang bola ke arah Beril. Selanjutnya, Beril menyundul bola tersebut. gaya yang diberikan oleh Rio dan Beril mengakibatkan bola ...

- A. Bergerak semakin lama semakin cepat
  - B. Bergerak beraturan kemudian diam
  - C. Berubah bentuk dan wujud
  - D. Berubah kecepatan dan arah gerak benda
  
6. Di bawah ini pekerjaan yang memanfaatkan gaya adalah ....
  - A. Atlet bermain bola basket
  - B. Pengrajin gerabah
  - C. Bermain ketapel
  - D. Jawaban A, B, dan C benar
  
7. Contoh gaya dapat mengubah arah benda adalah ...
  - A. Menanak nasi
  - B. Membuat kue
  - C. Menyetir mobil
  - D. Melempar buah
  
8. Yang termasuk pengaruh gaya, kecuali ...
  - A. Dipegang

- B. Dilihat
  - C. Dirasakan
  - D. Dhirup
9. Gaya yang timbul karena gaya tarik bumi disebut ...
- A. Magnet
  - B. Mesin
  - C. Gravitasi
  - D. Gesek
10. Contoh gaya yang dapat menyebabkan perubahan bentuk benda adalah ...
- A. Tanah liat yang dibuat gerabah
  - B. Balon yang ditiup
  - C. Kaleng yang diukir
  - D. Bola yang ditendang
11. Gambar di bawah apabila diberi gaya bentuknya akan...



- A. Berubah
  - B. Seperti semula
  - C. Tidak berubah
  - D. Tetap
12. Satuan gaya adalah ...
- A. Joule
  - B. Newton
  - C. Ohm
  - D. Ampere

13. Sebuah meja dapat bergeser bila didorong. Hal tersebut menunjukkan bahwa gaya mempengaruhi ...
- Wujud benda
  - Warna benda
  - Bentuk benda
  - Gerak benda
14. Untuk melakukan suatu gaya kita memerlukan...
- Usaha
  - Otot
  - Tenaga
  - Kekuatan
15. Alat yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari dengan menerapkan gaya magnet adalah ...
- Pengeras suara
  - Belender
  - Kulkas
  - Sapu ijuk
16. Gaya yang timbul karena sifat elastis disebut gaya ...
- Magnet
  - Listrik
  - Pegas
  - Gravitasi
17. Hal yang dapat menghilangkan sifat kemagnetan yaitu, kecuali ...
- Dipanaskan
  - Dilarutkan
  - Dijatuhkan
  - Dipukul-pukul
18. Alat yang digunakan untuk mengukur gaya adalah ...
- Amperemeter

- B. Argometer
- C. Dinamometer
- D. Barometer

19. Berikut ini merupakan contoh gaya berupa tarikan adalah ...

- A. Main kolintang
- B. Menggerek bendera
- C. Mengayuh sepeda
- D. Mendayung sampan

20. Semakin besar gaya dilakukan, maka semakin ..... gaya yang didapatkan

- A. Mengecil
- B. Meluas
- C. Besar
- D. Menguap

21. Anak-anak kelas IV sedang bermain bola sodok. Pada permainan ini membuktikan bahwa gaya dapat mengubah ... benda

- A. Bentuk
- B. Arah gerak
- C. Sifat
- D. Warna

22. Gaya yang dimanfaatkan dalam kegiatan pada gambar di bawah adalah gaya ...



- A. Magnet
- B. Otot
- C. Pegas
- D. Gravitasi

23. Perhatikan gambar berikut!



Besi-besi bekas dapat diambil dari tumpukan sampah yang berserakan dengan memanfaatkan ...

- A. Gaya magnet
- B. Gaya gesek
- C. Gaya pegas
- D. Gaya gravitasi

24. Jika dijatuhkan dari ketinggian yang sama, kertas yang diremas lebih dahulu mencapai tanah daripada kertas berbentuk lembaran. Hal ini berarti gaya gravitasi dipengaruhi oleh ...

- A. Bentuk benda
- B. Berat benda
- C. Massa benda
- D. Warna benda

25. Sebutir kelereng akan menggelinding jika disentil. Hal ini menunjukkan bahwa gaya mempengaruhi ...

- A. Bentuk benda
- B. Gerak benda
- C. Sifat benda
- D. Jumlah benda

26. Para astronot dapat melayang-layang di luar angkasa karena tidak ada gaya ...

- A. Magnet
- B. Pegas
- C. Otot
- D. Gravitasi

27. Bagian magnet yang memiliki kekuatan terbesar untuk menarik benda-benda magnetis lainnya adalah ...
- A. Tengahnya
  - B. Sisi-sisinya
  - C. Kutub-kutubnya
  - D. Pinggirnya

28. Berikut ini aktifitas sehari-hari yang menerapkan gaya otot adalah ...
- A. Memasak nasi
  - B. Menggosok baju
  - C. Menyuci piring
  - D. Jawaban A, B, dan C benar

29. Perhatikan gambar berikut!



Kegiatan yang dilakukan anak seperti pada gambar di atas menunjukkan bahwa gaya mempengaruhi ...

- A. Bentuk benda
  - B. Arah gerak benda
  - C. Sifat benda
  - D. Massa benda
30. Contoh penerapan gaya gesek yang menguntungkan adalah ...
- A. Ban sepeda yang sudah lama dipakai menjadi gundul
  - B. Alas kaki dibuat kasar
  - C. Mesin kendaraan dibuat halus
  - D. Semua jawaban benar

**SOAL PILIHAN GANDA**

**Ilmu Pendidikan Alam**

**Kelas IV**

Petunjuk Pengerjaan Soal

1. Tulislah identitas anda pada lembar jawaban yang disediakan.
2. Bacalah dengan baik setiap soal sebelum menjawab!
3. Jawablah terlebih dahulu soal yang dianggap mudah!
4. Berilah tanda silang (x) jawaban yang benar (A, B, C atau D) pada lembar jawaban.
5. Periksa kembali jawaban anda sebelum menyerahkan kepada pengawas!
6. Waktu yang diberikan 60 menit.

**Pilihlah Huruf A, B, C atau D Sebagai Jawaban Yang Paling Tepat!**

1. Semua bentuk tarikan dan dorongan disebut ....
  - a. Gaya
  - b. Energi
  - c. Kekuatan
  - d. Daya
2. Piring yang dilempar jatuh kemudian pecah, hal itu membuktikan bahwa ....
  - a. Gaya dapat mengubah bentuk benda
  - b. Gaya dapat membuat benda diam menjadi bergerak
  - c. Gaya dapat membuat benda bergerak menjadi diam
  - d. Gaya dapat mengubah arah benda
3. Perhatikan gambar berikut ini!



Rio menendang bola ke arah Beril. Selanjutnya, Beril menyundul bola tersebut. gaya yang diberikan oleh Rio dan Beril mengakibatkan bola ...

- a. Bergerak semakin lama semakin cepat
  - b. Bergerak beraturan kemudian diam
  - c. Berubah bentuk dan wujud
  - d. Berubah kecepatan dan arah gerak benda
4. Yang termasuk pengaruh gaya, kecuali ...
- a. Dipegang
  - b. Dilihat
  - c. Dirasakan
  - d. Dhirup
5. Contoh gaya yang dapat menyebabkan perubahan bentuk benda adalah ...
- a. Tanah liat yang dibuat gerabah
  - b. Balon yang ditiup
  - c. Kaleng yang diukir
  - d. Bola yang ditendang
6. Satuan gaya adalah ...
- a. Joule
  - b. Newton
  - c. Ohm
  - d. Ampere
7. Sebuah meja dapat bergeser bila didorong. Hal tersebut menunjukkan bahwa gaya mempengaruhi ...
- a. Wujud benda
  - b. Warna benda
  - c. Bentuk benda
  - d. Gerak benda
8. Alat yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari dengan menerapkan gaya magnet adalah ...

- a. Pengeras suara
  - b. Belender
  - c. Kulkas
  - d. Sapu ijuk
9. Hal yang dapat menghilangkan sifat kemagnetan yaitu, kecuali ...
- a. Dipanaskan
  - b. Dilarutkan
  - c. Dijatuhkan
  - d. Dipukul-pukul
10. Alat yang digunakan untuk mengukur gaya adalah ...
- a. Amperemeter
  - b. Argometer
  - c. Dinamometer
  - d. Barometer
11. Berikut ini merupakan contoh gaya berupa tarikan adalah ...
- a. Main kolintang
  - b. Menggerek bendera
  - c. Mengayuh sepeda
  - d. Melayang sampan
12. Anak-anak kelas IV sedang bermain bola sodok. Pada permainan ini membuktikan bahwa gaya dapat mengubah ... benda
- a. Bentuk
  - b. Arah gerak
  - c. Sifat
  - d. Warna
13. Perhatikan gambar berikut!



Besi-besi bekas dapat diambil dari tumpukan sampah yang berserakan dengan memanfaatkan ...

- a. Gaya magnet
  - b. Gaya gesek
  - c. Gaya pegas
  - d. Gaya gravitasi
14. Jika dijatuhkan dari ketinggian yang sama, kertas yang diremas lebih dahulu mencapai tanah daripada kertas berbentuk lembaran. Hal ini berarti gaya gravitasi dipengaruhi oleh ...
- a. Bentuk benda
  - b. Berat benda
  - c. Massa benda
  - d. Warna benda
15. Sebutir kelereng akan menggelinding jika disentil. Hal ini menunjukkan bahwa gaya mempengaruhi ...
- a. Bentuk benda
  - b. Gerak benda
  - c. Sifat benda
  - d. Jumlah benda
16. Para astronot dapat melayang-layang di luar angkasa karena tidak ada gaya ...
- a. Magnet
  - b. Pegas
  - c. Otot
  - d. Gravitasi

17. Bagian magnet yang memiliki kekuatan terbesar untuk menarik benda-benda magnetis lainnya adalah ...
- Tengahnya
  - Sisi-sisinya
  - Kutub-kutubnya
  - Pinggirnya

18. Berikut ini aktifitas sehari-hari yang menerapkan gaya otot adalah ...
- Memasak nasi
  - Menggosok baju
  - Menyuci piring
  - Jawaban A, B, dan C benar

19. Perhatikan gambar berikut!



Kegiatan yang dilakukan anak seperti pada gambar di atas menunjukkan bahwa gaya mempengaruhi ...

- Bentuk benda
  - Arah gerak benda
  - Sifat benda
  - Massa benda
20. Contoh penerapan gaya gesek yang menguntungkan adalah ...
- Ban sepeda yang sudah lama dipakai menjadi gundul
  - Alas kaki dibuat kasar
  - Mesin kendaraan dibuat halus
  - Semua jawaban benar

Lampiran 18 Hasil Uji Coba Perorangan

**INSTRUMENT PENILAIAN PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

**UJI COBA PERORANGAN**

**A. Petunjuk**

1. Isilah identitas anda pada kolom yang telah disediakan
2. Amatilah produk Media Pembelajaran Interaktif yang ditampilkan
3. Berikanlah penilaian dengan mengisi tanda check (✓)
4. Rentang penilaian menggunakan skala 5, yaitu:  
**Keterangan:**  
 Skor 1 : Sangat Kurang  
 Skor 2 : Kurang  
 Skor 3 : Cukup  
 Skor 4 : Baik  
 Skor 5 : Sangat Baik
5. Setelah memberikan penilaian, berikanlah saran, dan komentar terkait media yang dikembangkan peneliti.

Nama : Caroline Yustisia N.M  
 Kelas : 4A

**B. Instrumen Uji Coba Perorangan**

NO	ASPEK	INDIKATOR	SKOR				
			1	2	3	4	5
1	Materi	a. Kejelasan isi materi			✓		
		b. Kejelasan petunjuk soal dan soal latihan					✓
		c. Ketepatan penggunaan bahasa yang mudah dipahami				✓	
		d. Kesesuaian contoh gambar dengan isi materi					✓
		e. Pembahasan yang sederhana				✓	

NO	ASPEK	INDIKATOR	SKOR				
			1	2	3	4	5
2	Kualitas Tampilan	a. Keterbacaan tulisan		✓			
		b. Kemerarikan tata letak teks dan gambar					✓
		c. Kebermaknaan gambar					✓
		d. Kualitas animasi, audio dan gambar					✓
		e. Kemerarikan media				✓	
		f. Kesesuaian tombol navigasi			✓		
		g. Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓
3	Penggunaan Media	a. Kemudahan penggunaan media					✓
		b. Kesesuaian media terhadap sasaran dan tujuan pembelajaran			✓		
4	Kebermaknaan Materi	a. Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam			✓		
<b>JUMLAH</b>				1	12	12	35

<b>SARAN &amp; KOMENTAR</b>	Tampilan lumayan bagus Cuma
	Tulisan kurang terlihat

Jakarta,  
 Responden Uji Coba Perorangan  
 Caroline Yustisia Margaretha M

Lampiran 19 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

**INSTRUMENT PENILAIAN PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**  
**UJI COBA KELOMPOK KECIL**

**A. Petunjuk**

1. Isilah identitas anda pada kolom yang telah disediakan
2. Amatilah produk Media Pembelajaran Interaktif yang ditampilkan
3. Berikanlah penilaian dengan mengisi tanda check (✓)
4. Rentang penilaian menggunakan skala 5, yaitu:

**Keterangan:**

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 2 : Kurang

Skor 3 : Cukup

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

5. Setelah memberikan penilaian, berikanlah saran, dan komentar terkait media yang dikembangkan peneliti.

Nama : ARVA NATHANAEL GINTING  
Kelas : YA

**B. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil**

NO	ASPEK	INDIKATOR	SKOR				
			1	2	3	4	5
1	Materi	a. Kejelasan isi materi					✓
		b. Kejelasan petunjuk soal dan soal latihan				✓	
		c. Ketepatan penggunaan bahasa yang mudah dipahami					✓
		d. Kesesuaian contoh gambar dengan isi materi				✓	
		e. Pembahasan yang sederhana					✓

NO	ASPEK	INDIKATOR	SKOR				
			1	2	3	4	5
2	Kualitas Tampilan	a. Keterbacaan tulisan				✓	
		b. Kemerarikan tata letak teks dan gambar					✓
		c. Kebermaknaan gambar				✓	
		d. Kualitas animasi, audio dan gambar				✓	
		e. Kemerarikan media					✓
		f. Kesesuaian tombol navigasi					✓
		g. Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓
3	Penggunaan Media	a. Kemudahan penggunaan media					✓
		b. Kesesuaian media terhadap sasaran dan tujuan pembelajaran				✓	
4	Kebermaknaan Materi	a. Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam					✓
<b>JUMLAH</b>						28	40

<b>SARAN &amp; KOMENTAR</b>	MENURUT AKU GAMBARNYA SANGAT SESUAI
-----------------------------	-------------------------------------

Jakarta,  
 Responden Uji Coba Kelompok Kecil  
  
 .....ARVA.....

Lampiran 20 Hasil Uji Coba Lapangan

**INSTRUMENT PENILAIAN PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

**UJI COBA LAPANGAN**

**A. Petunjuk**

1. Isilah identitas anda pada kolom yang telah disediakan
2. Amatilah produk Media Pembelajaran Interaktif yang ditampilkan
3. Berikanlah penilaian dengan mengisi tanda check (✓)
4. Rentang penilaian menggunakan skala 5, yaitu:  
**Keterangan:**  
 Skor 1 : Sangat Kurang  
 Skor 2 : Kurang  
 Skor 3 : Cukup  
 Skor 4 : Baik  
 Skor 5 : Sangat Baik
5. Setelah memberikan penilaian, berikanlah saran, dan komentar terkait media yang dikembangkan peneliti.

Nama : Nikshet

Kelas : 4A

**B. Instrumen Uji Coba Lapangan**

NO	ASPEK	INDIKATOR	SKOR				
			1	2	3	4	5
1	Materi	a. Kejelasan isi materi				✓	
		b. Kejelasan petunjuk soal dan soal latihan					✓
		c. Ketepatan penggunaan bahasa yang mudah dipahami					✓
		d. Kesesuaian contoh gambar dengan isi materi				✓	
		e. Pembahasan yang sederhana					✓

NO	ASPEK	INDIKATOR	SKOR				
			1	2	3	4	5
2	Kualitas Tampilan	a. Keterbacaan tulisan			✓		
		b. Kemerarikan tata letak teks dan gambar					✓
		c. Kebermaknaan gambar					✓
		d. Kualitas animasi, audio dan gambar					✓
		e. Kemerarikan media				✓	
		f. Kesesuaian tombol navigasi				✓	
		g. Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓
3	Penggunaan Media	a. Kemudahan penggunaan media					✓
		b. Kesesuaian media terhadap sasaran dan tujuan pembelajaran					✓
4	Kebermaknaan Materi	a. Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam					✓
<b>JUMLAH</b>					3	16	SD

<b>SARAN &amp; KOMENTAR</b>	Tuisanya kurang terano ka
-----------------------------	---------------------------

Jakarta,  
 Responden Uji Coba Lapangan  
 Nikshei 

Lampiran 21 Surat Keterangan Selesai Penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN ANDRIA  
SD SANTA ANNA**

KECAMATAN CIPAYUNG KOTA ADMINISTRASI JAKARTA TIMUR  
Jl. Angkasa Rt. 009/02 No.14 Kel. Ceger. Cipayung – Jakarta Timur 13820  
Telp. (021) – 84301465

Kode Pos : 13820

**SURAT KETERANGAN**

No. 023/SD.ST/SK/YPA/IV/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Santa Anna, menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Mery Leni Susilowaty  
NIM : 1811021017  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar yang tersebut di atas adalah mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha telah melakukan Penelitian Skripsi di SD Santa Anna.

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

Jakarta, 19 April 2023

Kepala Sekolah



**MONICA GELU LUON, S.Pd**





Lampiran 25 Dokumentasi Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan



## RIWAYAT HIDUP



Mery Leni Susilowaty lahir di Jakarta pada tanggal 24 Februari 2000. Penulis lahir dari pasangan suami istri, Bapa Menanti Hutasoit dan Mama Roslido Simanjuntak. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Kristen. Kini penulis beralamat di Jalan Perintis Ceger, DKI Jakarta. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Santa Anna dan lulus pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 222 Jakarta dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun 2018, penulis lulus dari SMA Negeri 58 Jakarta dan melanjutkan ke Strata I (Sarjana) Program Studi Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2023 penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV SD Santa Anna Tahun Pelajaran 2021/2022”. Selanjutnya, mulai tahun 2023 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai Mahasiswa Program S1 Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.