

LAMPIRAN 1. PRETES EKSPERIMEN

No	Sekolah	Nama	Pretes
1	SDN 2 Ubung	A A Ngurah Bagus Krisna Vasundara	60
2	SDN 2 Ubung	Gusti Ayu Komang Aurora Prameswari	64
3	SDN 2 Ubung	I gede Ngurah sastra adinata	60
4	SDN 2 Ubung	I Gede Radithya Rega Mahesa Deva	60
5	SDN 2 Ubung	I Gede Wastirta Priatama	56
6	SDN 2 Ubung	I Gusti Agung Mas Kusuma Prabaswari	52
7	SDN 2 Ubung	I Ketut Dui paramana	56
8	SDN 2 Ubung	I Made Agus Denaryuda	48
9	SDN 2 Ubung	I gede bryan tara wijaya	52
10	SDN 2 Ubung	Kadek ayu sinta dewi	56
11	SDN 2 Ubung	Kadek Debi Candra Maharani	56
12	SDN 2 Ubung	Kadek Vera resiani	44
13	SDN 2 Ubung	Krisna suryadinata	68
14	SDN 2 Ubung	Made Melva Indiana Swari	60
15	SDN 2 Ubung	Ni kadek nindy surya ningsih	44
16	SDN 2 Ubung	Ni Komang Aristya Permata Sari	56
17	SDN 2 Ubung	Ni Komang Sumiasni	56
18	SDN 2 Ubung	Ni Luh Putu Liana Rahayu	52
19	SDN 2 Ubung	Ni Luh putu ria Puspita	40
20	SDN 2 Ubung	Ni luh sudiani	64
21	SDN 2 Ubung	Ni Wayan Anjani	56
22	SDN 2 Ubung	Nikaia Rendita	60
23	SDN 2 Ubung	Putu Bagus Putra Yoga Adnyana	52
24	SDN 2 Ubung	Putu oka adnyana	36
25	SDN 2 Ubung	Rahmat Tri Ramadhan	52
26	SDN 2 Ubung	Si ngurah arganta wiguna	52
27	SDN 2 Ubung	Syakira Maharani Siregar	56
28	SDN 8 Peguyangan	Abden wefi sobri muhammad	56
29	SDN 8 Peguyangan	Desly Mettalina Ariawan	68
30	SDN 8 Peguyangan	Gusti ngurah laksmana praditya mandala	40
31	SDN 8 Peguyangan	I Kadek Edo Satya Nugraha	64
32	SDN 8 Peguyangan	I Komang Anggra Bagas kara	32
33	SDN 8 Peguyangan	I Komang Nacha Vedantayana	72
34	SDN 8	I Made dwi widiantara darma putra	64

	Peguyangan		
35	SDN 8 Peguyangan	I Made Excel Narendra Prabhawam	72
36	SDN 8 Peguyangan	I Putu Angga Pradnyana	44
37	SDN 8 Peguyangan	IGA Pradnya Paramitha Mahardika	64
38	SDN 8 Peguyangan	I Gusti Ngurah Agung Satria Wijyaningrat	48
39	SDN 8 Peguyangan	I pt aditya natha budayana	68
40	SDN 8 Peguyangan	I putu Yuda Prastya	44
41	SDN 8 Peguyangan	Ketut Anandini Yogi Edina	56
42	SDN 8 Peguyangan	Komang Anandi Yogi Edwina	48
43	SDN 8 Peguyangan	Komang Arya wijaya	76
44	SDN 8 Peguyangan	Komang Ayu Arischa Dewu	52
45	SDN 8 Peguyangan	Lutfi Mufidah putri	56
46	SDN 8 Peguyangan	Ni Kadek Ayu Nanda Puspawati	56
47	SDN 8 Peguyangan	Ni Kadek Erlina Putri	72
48	SDN 8 Peguyangan	Ni komang nadya artayani tri astiti	60
49	SDN 8 Peguyangan	Ni luh komang sri kartika nindita rahayu	60
50	SDN 8 Peguyangan	Ni Luh putu adnyawati	72
51	SDN 8 Peguyangan	Ni Made Nadya Keira putri	48
52	SDN 8 Peguyangan	Ni putu chesy prabadewi	60
53	SDN 8 Peguyangan	Ni putu Desvita mahayani putri	52
54	SDN 8 Peguyangan	Ni putu dhina chandra dewi	60
55	SDN 8 Peguyangan	Ni Putu Gitanjali Athalia	56
56	SDN 8 Peguyangan	Ni putu yuanita alicia pradnyandari	56
57	SDN 8 Peguyangan	Ni wayan dewi anggreni	52
58	SDN 8 Peguyangan	Putri Tiffani SK	60
59	SDN 8 Peguyangan	Riayatin Nabila	44
60	SDN 8 Peguyangan	Samantha trikenya tahta riski	80

61	SDN 8 Peguyangan	Seren oni ferika	32
62	SD 2 Saraswati	Adya Rania Kabilla Bhakti	76
63	SD 2 Saraswati	Andhika panca	60
64	SD 2 Saraswati	Anom nin karya	56
65	SD 2 Saraswati	Bagus Adista Dwi abhinaya	76
66	SD 2 Saraswati	Bagus krishna	64
67	SD 2 Saraswati	Bagus Putu Dzeko Radithya Putra	72
68	SD 2 Saraswati	Gd Ramadhipa Suadyasa	76
69	SD 2 Saraswati	I Gusti Ayu Anindya Prabhaiswari	80
70	SD 2 Saraswati	I gusti ayu suryandari pratiwi	76
71	SD 2 Saraswati	I Gusti Made Ade Dwika Wikananta	64
72	SD 2 Saraswati	I Kadek Kevan Cleonaristayana	72
73	SD 2 Saraswati	I Nyoman Wida Paramadeva	64
74	SD 2 Saraswati	Ida Bagus Made Satwika	60
75	SD 2 Saraswati	I gusti ngurah agung jawas nararya mahendra	68
76	SD 2 Saraswati	Kadek Dinda Maha Laksmi	72
77	SD 2 Saraswati	Komang cantika candra dinata putri	68
78	SD 2 Saraswati	Komang Mahesa Naraya Yuga	64
79	SD 2 Saraswati	Made Ayu Nadi Merta Laksmi	76
80	SD 2 Saraswati	Nabila ariyanti piramita	64
81	SD 2 Saraswati	Nathan Araya Poernaiasha	60
82	SD 2 Saraswati	Ni Komang Agatha Mahaswari	76
83	SD 2 Saraswati	Ni Komang cantika candra Dinata putri	60
84	SD 2 Saraswati	Ni komang dinda maharani iswara	68
85	SD 2 Saraswati	Ni Made Chyra Widya Prasanti	64
86	SD 2 Saraswati	Ni Made Nindya Nala Mahadewi	68
87	SD 2 Saraswati	Nyoman Chieko Anantha Wiadnya	60
88	SD 2 Saraswati	Nyoman Nathan Araya Poernaiasha	68
89	SD 2 Saraswati	Rama Herjunot Wibowo	64
90	SD 2 Saraswati	Rr Dian Fitri Ramadhani Indrasti	72
91	SD 2 Saraswati	Shavina	40

LAMPIRAN 2. POSTES EKSPERIMEN

No	Sekolah	Nama	Postes
1	SDN 2 Ubung	A A Ngurah Bagus Krisna Vasundara	76
2	SDN 2 Ubung	Gusti Ayu Komang Aurora Prameswari	84
3	SDN 2 Ubung	I gede Ngurah sastra adinata	84
4	SDN 2 Ubung	I Gede Radithya Rega Mahesa Deva	60
5	SDN 2 Ubung	I Gede Wastirta Priatama	80
6	SDN 2 Ubung	I Gusti Agung Mas Kusuma Prabaswari	76
7	SDN 2 Ubung	I Ketut Dui paramana	68
8	SDN 2 Ubung	I Made Agus Denaryuda	84
9	SDN 2 Ubung	I gede bryan tara wijaya	76
10	SDN 2 Ubung	Kadek ayu sinta dewi	60
11	SDN 2 Ubung	Kadek Debi Candra Maharani	80
12	SDN 2 Ubung	Kadek Vera resiani	52
13	SDN 2 Ubung	Krisna suryadinata	88
14	SDN 2 Ubung	Made Melva Indiana Swari	84
15	SDN 2 Ubung	Ni kadek nindy surya ningsih	72
16	SDN 2 Ubung	Ni Komang Aristya Permata Sari	84
17	SDN 2 Ubung	Ni Komang Sumiasni	72
18	SDN 2 Ubung	Ni Luh Putu Liana Rahayu	72
19	SDN 2 Ubung	Ni Luh putu ria Puspita	80
20	SDN 2 Ubung	Ni luh sudiani	76
21	SDN 2 Ubung	Ni Wayan Anjani	76
22	SDN 2 Ubung	Nikaia Rendita	80
23	SDN 2 Ubung	Putu Bagus Putra Yoga Adnyana	72
24	SDN 2 Ubung	Putu oka adnyana	60
25	SDN 2 Ubung	Rahmat Tri Ramadhan	84
26	SDN 2 Ubung	Si ngurah arganta wiguna	76
27	SDN 2 Ubung	Syakira Maharani Siregar	76
28	SDN 8 Peguyangan	Abden wefi sobri muhammad	68
29	SDN 8 Peguyangan	Desly Mettalina Ariawan	84
30	SDN 8 Peguyangan	Gusti ngurah laksmana praditya mandala	52
31	SDN 8 Peguyangan	I Kadek Edo Satya Nugraha	76
32	SDN 8 Peguyangan	I Komang Anggra Bagas kara	28
33	SDN 8 Peguyangan	I Komang Nacha Vedantayana	84
34	SDN 8	I Made dwi widiantara darma putra	72

	Peguyangan		
35	SDN 8 Peguyangan	I Made Excel Narendra Prabhawam	84
36	SDN 8 Peguyangan	I Putu Angga Pradnyana	76
37	SDN 8 Peguyangan	IGA Pradnya Paramitha Mahardika	76
38	SDN 8 Peguyangan	I Gusti Ngurah Agung Satria Wijyaningrat	76
39	SDN 8 Peguyangan	I pt aditya natha budayana	84
40	SDN 8 Peguyangan	I putu Yuda Prastya	64
41	SDN 8 Peguyangan	Ketut Anandini Yogi Edina	84
42	SDN 8 Peguyangan	Komang Anandi Yogi Edwina	80
43	SDN 8 Peguyangan	Komang Arya wijaya	88
44	SDN 8 Peguyangan	Komang Ayu Arischa Dewu	76
45	SDN 8 Peguyangan	Lutfi Mufidah putri	68
46	SDN 8 Peguyangan	Ni Kadek Ayu Nanda Puspawati	76
47	SDN 8 Peguyangan	Ni Kadek Erlina Putri	88
48	SDN 8 Peguyangan	Ni komang nadya artayani tri astiti	72
49	SDN 8 Peguyangan	Ni luh komang sri kartika nindita rahayu	80
50	SDN 8 Peguyangan	Ni Luh putu adnyawati	80
51	SDN 8 Peguyangan	Ni Made Nadya Keira putri	80
52	SDN 8 Peguyangan	Ni putu chesy prabadewi	72
53	SDN 8 Peguyangan	Ni putu Desvita mahayani putri	76
54	SDN 8 Peguyangan	Ni putu dhina chandra dewi	72
55	SDN 8 Peguyangan	Ni Putu Gitanjali Athalia	80
56	SDN 8 Peguyangan	Ni putu yuanita alicia pradnyandari	80
57	SDN 8 Peguyangan	Ni wayan dewi anggreni	68
58	SDN 8 Peguyangan	Putri Tiffani SK	84
59	SDN 8 Peguyangan	Riayatin Nabila	68
60	SDN 8 Peguyangan	Samantha trikenya tahta riski	88

61	SDN 8 Peguyangan	Seren oni ferika	72
62	SD 2 Saraswati	Adya Rania Kabilla Bhakti	84
63	SD 2 Saraswati	Andhika panca	72
64	SD 2 Saraswati	Anom nin karya	60
65	SD 2 Saraswati	Bagus Adista Dwi abhinaya	84
66	SD 2 Saraswati	Bagus krishna	72
67	SD 2 Saraswati	Bagus Putu Dzeko Radithya Putra	72
68	SD 2 Saraswati	Gd Ramadhipa Suadyasa	76
69	SD 2 Saraswati	I Gusti Ayu Anindya Prabhaiswari	88
70	SD 2 Saraswati	I gusti ayu suryandari pratiwi	76
71	SD 2 Saraswati	I Gusti Made Ade Dwika Wikananta	72
72	SD 2 Saraswati	I Kadek Kevan Cleonaristayana	84
73	SD 2 Saraswati	I Nyoman Wida Paramadeva	84
74	SD 2 Saraswati	Ida Bagus Made Satwika	84
75	SD 2 Saraswati	I gusti ngurah agung jadas nararya mahendra	88
76	SD 2 Saraswati	Kadek Dinda Maha Laksmi	88
77	SD 2 Saraswati	Komang cantika candra dinata putri	76
78	SD 2 Saraswati	Komang Mahesa Naraya Yuga	84
79	SD 2 Saraswati	Made Ayu Nadi Merta Laksmi	88
80	SD 2 Saraswati	Nabila ariyanti piramita	80
81	SD 2 Saraswati	Nathan Araya Poernaiasha	84
82	SD 2 Saraswati	Ni Komang Agatha Mahaswari	84
83	SD 2 Saraswati	Ni Komang cantika candra Dinata putri	76
84	SD 2 Saraswati	Ni komang dinda maharani iswara	68
85	SD 2 Saraswati	Ni Made Chyra Widya Prasanti	88
86	SD 2 Saraswati	Ni Made Nindya Nala Mahadewi	80
87	SD 2 Saraswati	Nyoman Chieko Anantha Wiadnya	80
88	SD 2 Saraswati	Nyoman Nathan Araya Poernaiasha	72
89	SD 2 Saraswati	Rama Herjunot Wibowo	80
90	SD 2 Saraswati	Rr Dian Fitri Ramadhani Indrasti	68
91	SD 2 Saraswati	Shavina	72

LAMPIRAN 3. PRETES KONTROL

No	Sekolah	Nama	Pretes
1	SDN 4 Ubung	A A istri agung mas pradnya utami	64
2	SDN 4 Ubung	Bryan Imanuel Lai	80
3	SDN 4 Ubung	Ernita Marta octamila	60
4	SDN 4 Ubung	I Gede Windu Yudistira	72
5	SDN 4 Ubung	I Gst Alit Rayana putra Wicaksana Munang	76
6	SDN 4 Ubung	I Gusti Ngurah Arva Wibisana	72
7	SDN 4 Ubung	I kadek sandya catra dwardakanantha	56
8	SDN 4 Ubung	I Made Aditya Putra Wira Dharma	68
9	SDN 4 Ubung	I Nyoman Bagus Arya Maha Putra	72
10	SDN 4 Ubung	I putu adithya maranatha iswara putra	76
11	SDN 4 Ubung	I Putu Naoki Saputra	60
12	SDN 4 Ubung	Kadek Ayu Prami Davantari	60
13	SDN 4 Ubung	Kadek greynandialova Cantika maheswari	64
14	SDN 4 Ubung	Kadek Nandra Satya Dinanta	72
15	SDN 4 Ubung	Kadekbellysia wirya alita	52
16	SDN 4 Ubung	Ketut Jesika Padmi Dewi	72
17	SDN 4 Ubung	Made kayana aditya widyatna	60
18	SDN 4 Ubung	MD Rangga pradipta putra sedana	64
19	SDN 4 Ubung	Ni kadek Anandita nareswari mudri	64
20	SDN 4 Ubung	Ni Luh Putu Eliska Putri Dewi	68
21	SDN 4 Ubung	Ni Made Juniari Kumala Dewi	72
22	SDN 4 Ubung	Ni made kintan dewi ayu segening	64
23	SDN 4 Ubung	Ni putu kayana arista dewi	60
24	SDN 4 Ubung	Ni Putu Nanda Kharisma Artha Dewi	64
25	SDN 4 Ubung	Ni Putu Widya Kusuma Putri	60
26	SDN 4 Ubung	Putu Adena Putera Marantika	68
27	SDN 4 Ubung	Putu Pradnya Ayudya Dharmayanti	68
28	SDN 4 Ubung	Sang Ayu Made Noviyanti	72
29	SDN 1 Ubung	AARaina Parameita Dewi	56
30	SDN 1 Ubung	Aini Agustus Ramat Dani	16
31	SDN 1 Ubung	Arya Hendri Pratama	60
32	SDN 1 Ubung	Ashfa Qonita Ruhmana	60

33	SDN 1 Ubung	Azhyla Nicky Setiawan	52
34	SDN 1 Ubung	Dewa ayu citra lestari dewi	60
35	SDN 1 Ubung	Dewa Made Indra Adnyana Putra	60
36	SDN 1 Ubung	Dewe Made indra	32
37	SDN 1 Ubung	Giovani Arman Nazwa	64
38	SDN 1 Ubung	Herlina Meylani Putri	56
39	SDN 1 Ubung	Ilham Okta Setyawan	48
40	SDN 1 Ubung	Kaafiy Rinonce Pangestu	56
41	SDN 1 Ubung	Kadek Agus Mandala putra	56
42	SDN 1 Ubung	Kadek Bayu suta Maya	40
43	SDN 1 Ubung	M Nusroh Ilham	64
44	SDN 1 Ubung	Mukhamad fais ramadhan	60
45	SDN 1 Ubung	Naysila Dwi Agustina	48
46	SDN 1 Ubung	Ni Kade Amritha Dewi	60
47	SDN 1 Ubung	NI Kadek sovy Antari dewi	60
48	SDN 1 Ubung	Ni komang nadya putri sania	60
49	SDN 1 Ubung	Ni Made Pradnya Dewi Semariyani	48
50	SDN 1 Ubung	Ni Putu Kayika Ari Paramitha	60
51	SDN 1 Ubung	Ni Putu Maysha Ardhanaweswari	44
52	SDN 1 Ubung	Putu Citra Wahyu Dewi	48
53	SDN 1 Ubung	Silvia savira	44
54	SDN 1 Ubung	Ula Nur Rohmah	56
55	SDN 1 Ubung	Yusril Ihza Mahendra	40
56	SDN 1 Ubung	Zahra Salsabila	52
57	SDN 11 Peguyangan	Alifah	64
58	SDN 11 Peguyangan	Ananda aurelya putri ram	44
59	SDN 11 Peguyangan	Bb Aprilia Putri	64
60	SDN 11 Peguyangan	Desak putu ayu cahyani	72
61	SDN 11 Peguyangan	Florentino Rifathan Nana	40
62	SDN 11 Peguyangan	Gd Deby dana putra	48
63	SDN 11 Peguyangan	I ketut raka satya jaya	60
64	SDN 11 Peguyangan	I Nyoman Bagus Bima Prasetya	44
65	SDN 11 Peguyangan	I putu arpin wijaya kusuma	48
66	SDN 11 Peguyangan	I komang satrya wiguna	64

67	SDN 11 Peguyangan	I putu bayu kusuma dimitri	48
68	SDN 11 Peguyangan	Josua firmana	64
69	SDN 11 Peguyangan	Komang alit darma putra	52
70	SDN 11 Peguyangan	Maria micela putri narung	64
71	SDN 11 Peguyangan	Mario Origines Doas	44
72	SDN 11 Peguyangan	Mochammad Revell Shinzoku	76
73	SDN 11 Peguyangan	Ni ketut dina astina putri	52
74	SDN 11 Peguyangan	Ni Made kompyang alvina Adi lestari	56
75	SDN 11 Peguyangan	Ni putu evilia erstiani	64
76	SDN 11 Peguyangan	Ni Putu Rahajeng Marlina	52
77	SDN 11 Peguyangan	Ni Wayan yuliantari	52
78	SDN 11 Peguyangan	Princess Oktavia Rohi	68
79	SDN 11 Peguyangan	Putu rendi liesmana kusuma pala	48
80	SDN 11 Peguyangan	Restu dwi kurnia ramadhan	56
81	SDN 11 Peguyangan	Satria eka putra	64
82	SDN 11 Peguyangan	Shafira Maheswari	60
83	SDN 11 Peguyangan	Sri Wahyuni	56
84	SDN 11 Peguyangan	Wahyu arya wiguna	48

LAMPIRAN 4. POSTES KONTROL

No	Sekolah	Nama	Postes
1	SDN 4 Ubung	A A istri agung mas pradnya utami	64
2	SDN 4 Ubung	Bryan Imanuel Lai	88
3	SDN 4 Ubung	Ernita Marta octamila	76
4	SDN 4 Ubung	I Gede Windu Yudistira	80
5	SDN 4 Ubung	I Gst Alit Rayana putra Wicaksana Munang	88
6	SDN 4 Ubung	I Gusti Ngurah Arva Wibisana	80
7	SDN 4 Ubung	I kadek sandya catra dwardakanantha	84
8	SDN 4 Ubung	I Made Aditya Putra Wira Dharma	80
9	SDN 4 Ubung	I Nyoman Bagus Arya Maha Putra	80
10	SDN 4 Ubung	I putu adithya maranatha iswara putra	84
11	SDN 4 Ubung	I Putu Naoki Saputra	68
12	SDN 4 Ubung	Kadek Ayu Prami Davantari	80
13	SDN 4 Ubung	Kadek greynandialova Cantika maheswari	72
14	SDN 4 Ubung	Kadek Nandra Satya Dinanta	84
15	SDN 4 Ubung	Kadekbellysia wirya alita	76
16	SDN 4 Ubung	Ketut Jesika Padmi Dewi	84
17	SDN 4 Ubung	Made kayana aditya widyatna	68
18	SDN 4 Ubung	MD Rangga pradipta putra sedana	80
19	SDN 4 Ubung	Ni kadek Anandita nareswari mudri	68
20	SDN 4 Ubung	Ni Luh Putu Eliska Putri Dewi	80
21	SDN 4 Ubung	Ni Made Juniari Kumala Dewi	84
22	SDN 4 Ubung	Ni made kintan dewi ayu segening	84
23	SDN 4 Ubung	Ni putu kayana arista dewi	76
24	SDN 4 Ubung	Ni Putu Nanda Kharisma Artha Dewi	72
25	SDN 4 Ubung	Ni Putu Widya Kusuma Putri	84
26	SDN 4 Ubung	Putu Adena Putera Marantika	84
27	SDN 4 Ubung	Putu Pradnya Ayudya Dharmayanti	88
28	SDN 4 Ubung	Sang Ayu Made Noviyanti	72
29	SDN 1 Ubung	AARaina Parameita Dewi	72
30	SDN 1 Ubung	Aini Agustus Ramat Dani	68
31	SDN 1 Ubung	Arya Hendri Pratama	84
32	SDN 1 Ubung	Ashfa Qonita Ruhmana	84

33	SDN 1 Ubung	Azhyla Nicky Setiawan	80
34	SDN 1 Ubung	Dewa ayu citra lestari dewi	88
35	SDN 1 Ubung	Dewa Made Indra Adnyana Putra	72
36	SDN 1 Ubung	Dewe Made indra	52
37	SDN 1 Ubung	Giovani Arman Nazwa	84
38	SDN 1 Ubung	Herlina Meylani Putri	80
39	SDN 1 Ubung	Ilham Okta Setyawan	84
40	SDN 1 Ubung	Kaafiy Rinonce Pangestu	84
41	SDN 1 Ubung	Kadek Agus Mandala putra	76
42	SDN 1 Ubung	Kadek Bayu suta Maya	68
43	SDN 1 Ubung	M Nusroh Ilham	60
44	SDN 1 Ubung	Mukhamad fais ramadhan	88
45	SDN 1 Ubung	Naysila Dwi Agustina	80
46	SDN 1 Ubung	Ni Kade Amritha Dewi	84
47	SDN 1 Ubung	NI Kadek sovy Antari dewi	72
48	SDN 1 Ubung	Ni komang nadya putri sania	84
49	SDN 1 Ubung	Ni Made Pradnya Dewi Semariyani	76
50	SDN 1 Ubung	Ni Putu Kayika Ari Paramitha	80
51	SDN 1 Ubung	Ni Putu Maysha Ardhanaweswari	84
52	SDN 1 Ubung	Putu Citra Wahyu Dewi	72
53	SDN 1 Ubung	Silvia savira	64
54	SDN 1 Ubung	Ula Nur Rohmah	80
55	SDN 1 Ubung	Yusril Ihza Mahendra	80
56	SDN 1 Ubung	Zahra Salsabila	84
57	SDN 11 Peguyangan	Alifah	72
58	SDN 11 Peguyangan	Ananda aurelya putri ram	52
59	SDN 11 Peguyangan	Bb Aprilia Putri	84
60	SDN 11 Peguyangan	Desak putu ayu cahyani	72
61	SDN 11 Peguyangan	Florentino Rifathan Nana	88
62	SDN 11 Peguyangan	Gd Deby dana putra	52
63	SDN 11 Peguyangan	I ketut raka satya jaya	76
64	SDN 11 Peguyangan	I Nyoman Bagus Bima Prasetya	84
65	SDN 11 Peguyangan	I putu arpin wijaya kusuma	76
66	SDN 11 Peguyangan	I komang satrya wiguna	84

67	SDN 11 Peguyangan	I putu bayu kusuma dimitri	68
68	SDN 11 Peguyangan	Josua firmana	84
69	SDN 11 Peguyangan	Komang alit darma putra	64
70	SDN 11 Peguyangan	Maria micela putri narung	64
71	SDN 11 Peguyangan	Mario Origines Doas	52
72	SDN 11 Peguyangan	Mochammad Revell Shinzoku	84
73	SDN 11 Peguyangan	Ni ketut dina astina putri	76
74	SDN 11 Peguyangan	Ni Made kompyang alvina Adi lestari	76
75	SDN 11 Peguyangan	Ni putu evilia erstiani	88
76	SDN 11 Peguyangan	Ni Putu Rahajeng Marlina	84
77	SDN 11 Peguyangan	Ni Wayan yuliantari	60
78	SDN 11 Peguyangan	Princess Oktavia Rohi	84
79	SDN 11 Peguyangan	Putu rendi liesmana kusuma pala	68
80	SDN 11 Peguyangan	Restu dwi kurnia ramadhan	76
81	SDN 11 Peguyangan	Satria eka putra	84
82	SDN 11 Peguyangan	Shafira Maheswari	84
83	SDN 11 Peguyangan	Sri Wahyuni	64
84	SDN 11 Peguyangan	Wahyu arya wiguna	64

LAMPIRAN 5. EKSPERIMEN O2-O1

No	Sekolah	Nama	Pretes (O1)	Postes (O2)	Aktivitas	Retensi (O2-O1)	Hasil Belajar (NGs)
1	SDN 2 Ubung	A A Ngurah Bagus Krisna Vasundara	60	76	84	16	0.40
2	SDN 2 Ubung	Gusti Ayu Komang Aurora Prameswari	64	84	84	20	0.56
3	SDN 2 Ubung	I gede Ngurah sastra adinata	60	84	84	24	0.60
4	SDN 2 Ubung	I Gede Radithya Rega Mahesa Deva	60	60	76	0	0.00
5	SDN 2 Ubung	I Gede Wastirta Priatama	56	80	84	24	0.55
6	SDN 2 Ubung	I Gusti Agung Mas Kusuma Prabaswari	52	76	84	24	0.50
7	SDN 2 Ubung	I Made Agus Denaryuda	48	84	84	36	0.69
8	SDN 2 Ubung	I gede bryan tara wijaya	52	76	84	24	0.50
9	SDN 2 Ubung	Kadek ayu sinta dewi	56	60	80	4	0.09
10	SDN 2 Ubung	Kadek Debi Candra Maharani	56	80	84	24	0.55
11	SDN 2 Ubung	Krisna suryadinata	68	88	84	20	0.63
12	SDN 2 Ubung	Made Melva Indiana Swari	60	84	84	24	0.60
13	SDN 2 Ubung	Ni kadek nindy surya ningsih	44	72	84	28	0.50
14	SDN 2 Ubung	Ni Komang Aristya Permata Sari	56	84	84	28	0.64
15	SDN 2 Ubung	Ni Komang Sumiasni	56	72	84	16	0.36
16	SDN 2 Ubung	Ni Luh Putu Liana Rahayu	52	72	84	20	0.42
17	SDN 2 Ubung	Ni Luh putu ria Puspita	40	80	84	40	0.67
18	SDN 2 Ubung	Ni luh sudiani	64	76	84	12	0.33
19	SDN 2 Ubung	Ni Wayan Anjani	56	76	84	20	0.45
20	SDN 2 Ubung	Nikaia Rendita	60	80	84	20	0.50
21	SDN 2 Ubung	Putu Bagus Putra Yoga Adnyana	52	72	84	20	0.42
22	SDN 2 Ubung	Putu oka adnyana	36	60	76	24	0.38

	Ubung						
23	SDN 2 Ubung	Rahmat Tri Ramadhan	52	84	84	32	0.67
24	SDN 2 Ubung	Si ngurah arganta wiguna	52	76	84	24	0.50
25	SDN 2 Ubung	Syakira Maharani Siregar	56	76	84	20	0.45
26	SDN 8 Peguyangan	Desly Mettalina Ariawan	68	84	64	16	0.50
27	SDN 8 Peguyangan	I Kadek Edo Satya Nugraha	64	76	80	12	0.33
28	SDN 8 Peguyangan	I Komang Nacha Vedantayana	72	84	84	12	0.43
29	SDN 8 Peguyangan	I Made dwi widiantara darma putra	64	72	76	8	0.22
30	SDN 8 Peguyangan	I Made Excel Narendra Prabhawam	72	84	84	12	0.43
31	SDN 8 Peguyangan	I Putu Angga Pradnyana	44	76	84	32	0.57
32	SDN 8 Peguyangan	IGA Pradnya Paramitha Mahardika	64	76	80	12	0.33
33	SDN 8 Peguyangan	I Gusti Ngurah Agung Satria Wijayaningrat	48	76	80	28	0.54
34	SDN 8 Peguyangan	I putu Yuda Prastya	44	64	80	20	0.36
35	SDN 8 Peguyangan	Ketut Anandini Yogi Edina	56	84	84	28	0.64
36	SDN 8 Peguyangan	Komang Anandi Yogi Edwina	48	80	84	32	0.62
37	SDN 8 Peguyangan	Ni Kadek Ayu Nanda Puspawati	56	76	84	20	0.45
38	SDN 8 Peguyangan	Ni Kadek Erlina Putri	72	88	84	16	0.57
39	SDN 8 Peguyangan	Ni komang nadya artayani tri astiti	60	72	76	12	0.30
40	SDN 8 Peguyangan	Ni Luh putu adnyawati	72	80	80	8	0.29
41	SDN 8 Peguyangan	Ni Made Nadya Keira putri	48	80	84	32	0.62
42	SDN 8 Peguyangan	Ni putu chesy prabadewi	60	72	80	12	0.30
43	SDN 8 Peguyangan	Ni putu dhina chandra dewi	60	72	80	12	0.30
44	SDN 8 Peguyangan	Ni Putu Gitanjali Athalia	56	80	80	24	0.55
45	SDN 8 Peguyangan	Ni putu yuanita alicia pradnyandari	56	80	84	24	0.55
46	SDN 8 Peguyangan	Ni wayan dewi anggreni	52	68	80	16	0.33

47	SDN 8 Peguyangan	Putri Tiffani SK	60	84	84	24	0.60
48	SDN 8 Peguyangan	Riayatin Nabila	44	68	80	24	0.43
49	SDN 8 Peguyangan	Samantha trikenya tahta riski	80	88	84	8	0.40
50	SDN 8 Peguyangan	Seren oni ferika	32	72	76	40	0.59
51	SD 2 Saraswati	Adya Rania Kabilla Bhakti	76	84	84	8	0.33
52	SD 2 Saraswati	Andhika panca	60	72	80	12	0.30
53	SD 2 Saraswati	Anom nin karya	56	60	68	4	0.09
54	SD 2 Saraswati	Bagus Adista Dwi abhinaya	76	84	84	8	0.33
55	SD 2 Saraswati	Bagus krishna	64	72	84	8	0.22
56	SD 2 Saraswati	Bagus Putu Dzeko Radithya Putra	72	72	80	0	0.00
57	SD 2 Saraswati	I Gusti Ayu Anindya Prabhaiswari	80	88	84	8	0.40
58	SD 2 Saraswati	I Kadek Kevan Cleonaristayana	72	84	84	12	0.43
59	SD 2 Saraswati	I Nyoman Wida Paramadeva	64	84	84	20	0.56
60	SD 2 Saraswati	Ida Bagus Made Satwika	60	84	84	24	0.60
61	SD 2 Saraswati	I gusti ngurah agung jivas nararya mahendra	68	88	84	20	0.63
62	SD 2 Saraswati	Kadek Dinda Maha Laksmi	72	88	84	16	0.57
63	SD 2 Saraswati	Komang cantika candra dinata putri	68	76	84	8	0.25
64	SD 2 Saraswati	Komang Mahesa Naraya Yuga	64	84	84	20	0.56
65	SD 2 Saraswati	Nabila ariyanti piramita	64	80	84	16	0.44
66	SD 2 Saraswati	Ni Komang Agatha Mahaswari	76	84	84	8	0.33
67	SD 2 Saraswati	Ni Komang cantika candra Dinata putri	60	76	84	16	0.40
68	SD 2 Saraswati	Ni Made Chyra Widya Prasanti	64	88	84	24	0.67
69	SD 2 Saraswati	Nyoman Nathan Araya Poernaiasha	68	72	80	4	0.13

70	SD 2 Saraswati	Rama Herjunot Wibowo	64	80	84	16	0.44
71	SD 2 Saraswati	Shavina	40	72	76	32	0.53
		Jumlah	4208	5520	5824.00	1312	31.38
		Rata-Rata	59.27	77.75	82.03	18.48	0.44
		Maksimum	80	88	84.00	40	0.69
		minimum	32	60	64.00	0	0.00
		Median	60	80	84.00	20	0.45
		modus	60	84	84.00	24	0.33
		Standar Deviasi	10.31	7.21	3.76	9.06	0.16
		Varians	106.20	51.99	14.11	82.00	0.03
		Katagori Berdasar Rata-rata	Sedang	Tinggi	Tinggi		Tinggi



Aktivitas	Retensi (O2-O1)	Hasil Belajar (NGs)
-----------	--------------------	---------------------------

LAMPIRAN 6. KONTROL O2-O1

No	Sekolah	Nama	Pretes (O1)	Postes (O2)	Aktivitas	Retensi (O2-O1)	Hasil Belajar (NGs)
1	SDN 4 Ubung	A A istri agung mas pradnya utami	64	64	80	0	0.00
2	SDN 4 Ubung	Ernita Marta octamila	60	76	84	16	0.40
3	SDN 4 Ubung	I Gst Alit Rayana putra Wicaksana Munang	76	88	84	12	0.50
4	SDN 4 Ubung	I Gusti Ngurah Arva Wibisana	72	80	84	8	0.29
5	SDN 4 Ubung	I kadek sandya catra dwarakanantha	56	84	68	28	0.64
6	SDN 4 Ubung	I Made Aditya Putra Wira Dharma	68	80	84	12	0.38
7	SDN 4 Ubung	I Nyoman Bagus Arya Maha Putra	72	80	84	8	0.29
8	SDN 4 Ubung	I Putu Naoki Saputra	60	68	84	8	0.20
9	SDN 4 Ubung	Kadek Ayu Prami Davantari	60	80	84	20	0.50
10	SDN 4 Ubung	Kadek greynandialova Cantika maheswari	64	72	84	8	0.22
11	SDN 4 Ubung	Kadek Nandra Satya Dinanta	72	84	84	12	0.43
12	SDN 4 Ubung	Kadekbellysia wirya alita	52	76	84	24	0.50
13	SDN 4 Ubung	Ketut Jesika Padmi Dewi	72	84	84	12	0.43
14	SDN 4 Ubung	Made kayana aditya widyatna	60	68	84	8	0.20
15	SDN 4 Ubung	MD Rangga pradipta putra sedana	64	80	84	16	0.44
16	SDN 4 Ubung	Ni kadek Anandita nareswari mudri	64	68	80	4	0.11
17	SDN 4 Ubung	Ni Luh Putu Eliska Putri Dewi	68	80	84	12	0.38
18	SDN 4 Ubung	Ni Made Juniari Kumala Dewi	72	84	84	12	0.43
19	SDN 4 Ubung	Ni putu kayana arista dewi	60	76	84	16	0.40
20	SDN 4 Ubung	Ni Putu Nanda Kharisma Artha Dewi	64	72	84	8	0.22
21	SDN 4 Ubung	Putu Adena Putera Marantika	68	84	84	16	0.50
22	SDN 4 Ubung	Sang Ayu Made Noviyanti	72	72	80	0	0.00
23	SDN 1	AARaina	56	72	80	16	0.36

	Ubung	Parameita Dewi					
24	SDN 1 Ubung	Aini Agustus Ramat Dani	16	68	76	52	0.62
25	SDN 1 Ubung	Azhyla Nicky Setiawan	52	80	80	28	0.58
26	SDN 1 Ubung	Dewa Made Indra Adnyana Putra	60	72	80	12	0.30
27	SDN 1 Ubung	Dewe Made indra	32	52	68	20	0.29
28	SDN 1 Ubung	Herlina Meylani Putri	56	80	84	24	0.55
29	SDN 1 Ubung	Ilham Okta Setyawan	48	84	84	36	0.69
30	SDN 1 Ubung	Kaafiy Rinonce Pangestu	56	84	84	28	0.64
31	SDN 1 Ubung	Kadek Agus Mandala putra	56	76	76	20	0.45
32	SDN 1 Ubung	Kadek Bayu suta Maya	40	68	80	28	0.47
33	SDN 1 Ubung	M Nusroh Ilham	64	60	72	-4	-0.11
34	SDN 1 Ubung	Naysila Dwi Agustina	48	80	84	32	0.62
35	SDN 1 Ubung	Ni Kade Amritha Dewi	60	84	84	24	0.60
36	SDN 1 Ubung	NI Kadek sovy Antari dewi	60	72	76	12	0.30
37	SDN 1 Ubung	Ni komang nadya putri sania	60	84	84	24	0.60
38	SDN 1 Ubung	Ni Made Pradnya Dewi Semariyani	48	76	84	28	0.54
39	SDN 1 Ubung	Ni Putu Kayika Ari Paramitha	60	80	84	20	0.50
40	SDN 1 Ubung	Ni Putu Maysha Ardhanareswari	44	84	84	40	0.71
41	SDN 1 Ubung	Putu Citra Wahyu Dewi	48	72	80	24	0.46
42	SDN 1 Ubung	Silvia savira	44	64	76	20	0.36
43	SDN 1 Ubung	Ula Nur Rohmah	56	80	80	24	0.55
44	SDN 1 Ubung	Yusril lhza Mahendra	40	80	64	40	0.67
45	SDN 1 Ubung	Zahra Salsabila	52	84	84	32	0.67
46	SDN 11 Peguyangan	Alifah	64	72	80	8	0.22
47	SDN 11 Peguyangan	Ananda aurelya putri ram	44	52	72	8	0.14
48	SDN 11 Peguyangan	Desak putu ayu cahyani	72	72	84	0	0.00
49	SDN 11 Peguyangan	Florentino Rifathan Nana	40	88	84	48	0.80
50	SDN 11	Gd Deby dana	48	52	72	4	0.08

	Peguyangan	putra					
51	SDN 11 Peguyangan	I ketut raka satya jaya	60	76	80	16	0.40
52	SDN 11 Peguyangan	I Nyoman Bagus Bima Prasetya	44	84	84	40	0.71
53	SDN 11 Peguyangan	I putu arpin wijaya kusuma	48	76	84	28	0.54
54	SDN 11 Peguyangan	I putu bayu kusuma dimitri	48	68	76	20	0.38
55	SDN 11 Peguyangan	Komang alit darma putra	52	64	72	12	0.25
56	SDN 11 Peguyangan	Maria micela putri narung	64	64	72	0	0.00
57	SDN 11 Peguyangan	Mario Origines Doas	44	52	72	8	0.14
58	SDN 11 Peguyangan	Ni ketut dina astina putri	52	76	84	24	0.50
59	SDN 11 Peguyangan	Ni Made kompyang alvina Adi lestari	56	76	84	20	0.45
60	SDN 11 Peguyangan	Ni putu evilia erstiani	64	88	84	24	0.67
61	SDN 11 Peguyangan	Ni Putu Rahajeng Marlina	52	84	84	32	0.67
62	SDN 11 Peguyangan	Ni Wayan yuliantari	52	60	76	8	0.17
63	SDN 11 Peguyangan	Princess Oktavia Rohi	68	84	80	16	0.50
64	SDN 11 Peguyangan	Putu rendi liesmana kusuma pala	48	68	72	20	0.38
65	SDN 11 Peguyangan	Restu dwi kurnia ramadhan	56	76	80	20	0.45
66	SDN 11 Peguyangan	Shafira Maheswari	60	84	84	24	0.60
67	SDN 11 Peguyangan	Sri Wahyuni	56	64	76	8	0.18
68	SDN 11 Peguyangan	Wahyu arya wiguna	48	64	76	16	0.31
		Jumlah	3836	5080	5460.00	1244	27.41
		Rata-Rata	56.41	74.71	80.29	18.29	0.40
		Maksimum	76	88	84.00	52	0.80
		minimum	16	52	64.00	-4	-0.11
		Median	56	76	84.00	16	0.43
		modus	60	84	84.00	8	0.50
		Standar Deviasi	10.84	9.26	5.05	11.59	0.21
		Varians	117.56	85.70	25.46	134.36	0.04
		Katagori Berdasar Rata-rata	Sedang	Tinggi	Tinggi		Tinggi

LAMPIRAN 7. SILABUS TEMATIK KELAS IV

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Subtema 1 : Lingkungan Tempat Tinggalku

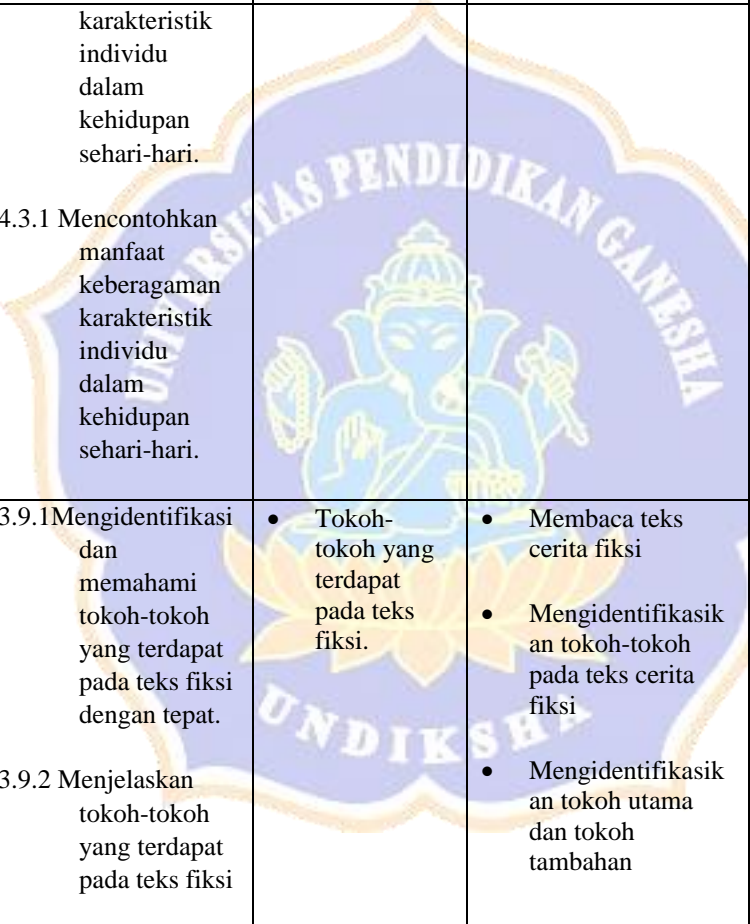
KOMPETENSI INTI

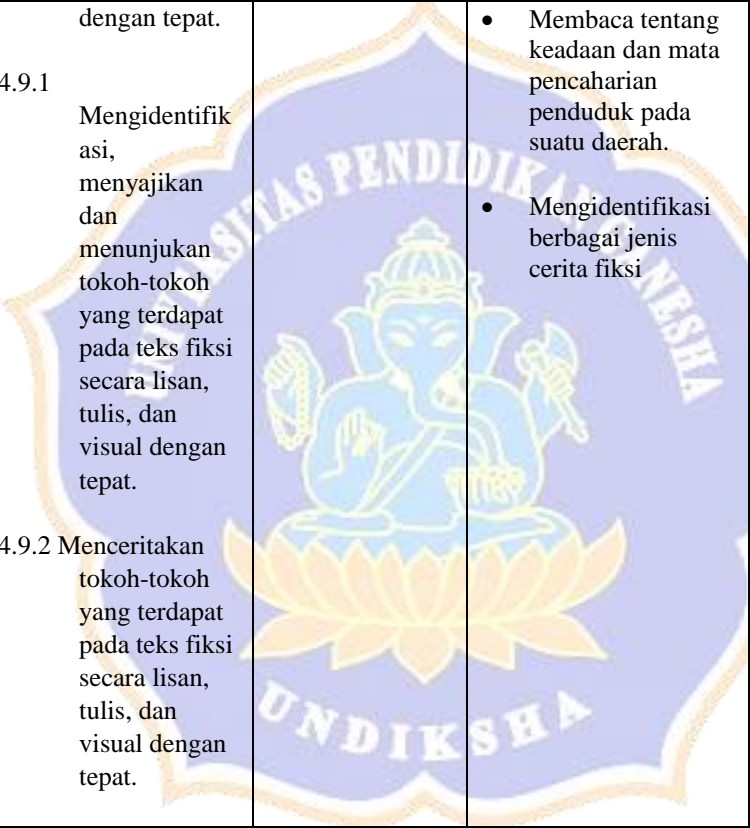
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.	1.3.1 Bersikap toleransi atas keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.	<ul style="list-style-type: none"> Keberagaman umat beragama di masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati keragaman karakteristik individu berdasarkan ciri fisik anggota keluarga. Mencari tahu kegemaran anggota keluarga dengan mewawancarai anggota keluarga. Mengamati lingkungan tempat 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> Jujur Disiplin Tanggung Jawab Santun Peduli Percaya diri Kerja Sama 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> Media VR Internet Lingkungan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan</p>	<p>1.3.2 Mendukung keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.1 Mendukung bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman</p>		tinggal	<p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <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</p> <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami gaya dan gerak Mengetahui tempo 		


Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	sehari-hari.	<p>umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3.1 Menunjukkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.3.2 Menerangkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3.1 menyebutkan manfaat keberagaman</p>			<p>pada lagu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui jenis teks fiksi • Mengetahui gaya dan kecepatan gerak • Mengetahui jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggal • Memahami keragaman karakteristik individu di lingkungan keluarga • Mengetahui kegiatan ekonomi • Memahami tokoh utama dan tokoh tambahan • Memahami 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3.1 Mencontohkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>			<p>keragaman karakteristik individu berdasarkan ciri fisik</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengetahui tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p>		
Bahasa Indonesia	<p>3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.</p> <p>4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks</p>	<p>3.9.1 Mengidentifikasi dan memahami tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.</p> <p>3.9.2 Menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca teks cerita fiksi Mengidentifikasi tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi Mengidentifikasi tokoh utama dan tokoh tambahan 	<ul style="list-style-type: none"> Menuliskan hasil percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap arah gerak benda. Menyanyikan lagu dengan tempo. Menuliskan hasil percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	fiksi secara lisan, tulis, dan visual	<p>dengan tepat.</p> <p>4.9.1 Mengidentifikasi, menyajikan dan menunjukkan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p> <p>4.9.2 Menceritakan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Membaca tentang keadaan dan mata pencaharian penduduk pada suatu daerah. Mengidentifikasi berbagai jenis cerita fiksi 	<p>terhadap kecepatan gerak benda.</p> <ul style="list-style-type: none"> Membacakan tentang keadaan dan mata pencaharian penduduk pada suatu daerah. Menuliskan keragaman karakteristik individu berdasarkan ciri fisik anggota keluarga. Mendiskusikan perbedaan mata pencaharian penduduk sesuai lingkungan tempat tinggal 		
Ilmu Pengetahuan	3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak	3.4.1 Mengetahui gaya dengan gerak pada	<ul style="list-style-type: none"> Gaya dengan gerak pada 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan percobaan untuk mengetahui 	<ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan tokoh-tokoh pada teks cerita 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Alam	<p>pada peristiwa di lingkungan sekitar.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.</p>	<p>peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat.</p> <p>3.4.2 Menjelaskan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat.</p> <p>4.4.1 Mengidentifikasi hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.</p> <p>4.4.2 Mempresentasikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.</p>	peristiwa.	<p>pengaruh gaya terhadap arah gerak benda.</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap kecepatan gerak benda 	<p>fiksi.</p> <ul style="list-style-type: none"> Membacakan tentang lingkungan tempat tinggal untuk mengetahui kegiatan ekonomi Mengomunikasikan kegemaran anggota keluarga Mengidentifikasi tempo pada lagu Mengomunikasikan tokoh utama dan tokoh tambahan Mengidentifikasi tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan Sosial	<p>3.2 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta</p>	<p>3.2.1 Memahami kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya 	<ul style="list-style-type: none"> Berdiskusi perbedaan mata pencaharian penduduk sesuai lingkungan tempat tinggal Membaca tentang lingkungan tempat tinggal untuk mengetahui kegiatan ekonomi 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>4.3 Menyajikan</p>	<p>budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>3.3.1 Memahami kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>3.3.2 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan</p>					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar. 4.2.1 Mengumpulkan contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dengan benar.</p> <p>4.2.2 Mempresentasikan hasil identifikasi contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.3.1 Mengumpulkan contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan</p>					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.3.2 Mempresentasikan hasil identifikasi contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan</p>					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		sekitar sampai provinsi dengan benar.					
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada. 4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.	3.2.1 Mengidentifikasi dan memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada pada suatu lagu dengan benar. 3.2.2 Menjelaskan tanda tempo dan tinggi rendah nada pada suatu lagu dengan benar. 4.2.1 Mengidentifikasi dan menyesuaikan tinggi rendah nada pada teks lagu daerah dengan tepat. 4.2.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada dengan tepat.	<ul style="list-style-type: none"> • Tanda tempo dan tinggi rendah nada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lagu dengan tempo • Mengidentifikasi tempo pada lagu 			

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Subtema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

KOMPETENSI INTI

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka	1.3.1 Bersikap toleransi atas keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka	<ul style="list-style-type: none"> • Keberagaman umat beragama di masyarakat. • Keberagaman karakteristik individu 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi mengenai manfaat keberagaman karakteristik individu. • Mengidentifikasi manfaat keberagaman karakteristik individu di sekolah • Mengamati keragaman karakteristik individu di 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Media VR • Internet • Lingkungan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>Tunggal Ika.</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu</p>	<p>Tunggal Ika.</p> <p>1.3.2 Mendukung keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.1 Mendukung bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap toleran</p>		<p>sekolah.</p>	<p>maupun informasi 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</p> <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami teks fiksi • Memahami gaya dan gerak • Mengetahui karya tari daerah • Mengetahui tokoh antagonis dan protagonis • Memahami pengaruh gaya terhadap gerak benda. • Mengetahui kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan. 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	dalam kehidupan sehari-hari.	<p>dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3.1 Menunjukkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.3.2 Menerangkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3.1</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Memahami keragaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. • Mengetahui tokoh dalam cerita fiksi • Mengetahui kegiatan ekonomi di suatu daerah berkaitan dengan mata pencaharian • Memahami manfaat keberagaman karakteristik individu. • Memahami gerak tari daerah • Mengetahui tokoh-tokoh pada teks fiksi (tokoh utama, tokoh tambahan, tokoh antagonis, dan tokoh protagonis). • Memahami isi dan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengidentifikasi dan menyebutkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3.1 Mencontohkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>			<p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis cerita fiksi. • Mengomunikasikan cerita fiksi. • Menuliskan hasil percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap gerak benda. • Menunjukkan hasil percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap gerak benda. • Mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap gerak benda • Mengomunikasikan berbagai karya tari dari berbagai daerah di Indonesia. • Menulis tokoh-tokoh pada cerita 		
Bahasa Indonesia	<p>3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.</p> <p>4.9 Menyampaikan</p>	<p>3.9.1 Mengidentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.</p> <p>3.9.2 Menjelaskan tokoh-tokoh</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi mengenai isi dan tokoh-tokoh dalam bacaan. • Membaca teks cerita fiksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan berbagai karya tari dari berbagai daerah di Indonesia. • Menulis tokoh-tokoh pada cerita 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>an hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual</p>	<p>yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.</p> <p>4.9.1 Menunjukkan, menyajikan, Mengidentifikasi dan menyebutkan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p> <p>4.9.2 Menceritakan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi tokoh-tokoh pada cerita fiksi (Tokoh antagonis dan Tokoh Protagonis) 	<p>fiksi (Tokoh antagonis dan Tokoh Protagonis)</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi kegiatan ekonomi. Mengomunikasikan keragaman karakteristik individu di sekolah. Mendiskusikan keunikan suatu daerah dari kegiatan ekonomi sampai cerita rakyat yang ada di daerah itu. Mengomunikasikan kegiatan ekonomi di suatu daerah. Mengidentifikasikan manfaat keberagaman karakteristik individu di sekolah. 		
Ilmu Pengetahuan	3.4Menghubungkan gaya	3.4.1Mengidentifikasi gaya dengan	<ul style="list-style-type: none"> Gaya dengan 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan percobaan untuk 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasikan keunikan gerak 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Alam	<p>dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.</p>	<p>gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat.</p> <p>3.4.2 Menjelaskan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat.</p> <p>4.4.1 Menyebutkan hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.</p> <p>4.4.2 Mempresentasikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak</p>	gerak pada peristiwa	<p>mengetahui pengaruh gaya terhadap gerak benda.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap gerak benda 	<p>tari daerah.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan mengenai manfaat keberagaman karakteristik individu. Mengidentifikasi isi dan tokoh-tokoh dalam bacaan. Mengomunikasikan isi dan tokoh-tokoh dalam bacaan. Memperagakan gerak tari dengan iringan lagu. 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		dengan benar.					
Ilmu Pengetahuan Sosial	<p>3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi..</p> <p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang</p>	<p>3.3.1 Megetahui kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>3.3.2 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati kegiatan ekonomi. Mencari tahu kegiatan ekonomi di suatu daerah. Mendiskusikan keunikan suatu daerah dari kegiatan ekonomi sampai cerita rakyat yang ada di daerah itu. 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	<p>kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.3.1 Menyebutkan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.3.2 Mempresentasikan hasil identifikasi</p>					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.					
Seni Budaya dan Prakarya	3.3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah. 4.3 Meragakan gerak tari kreasi daerah.	3.3.1 Memahami gerak tari kreasi daerah. 3.3.2 Menjelaskan gerak tari kreasi daerah dengan tepat. 4.3.1 Melatih gerak tari kreasi daerah	<ul style="list-style-type: none"> Gerak tari kreasi daerah. 	<ul style="list-style-type: none"> Mencari tahu berbagai karya tari dari berbagai daerah di Indonesia. Mengamati keunikan gerak tari daerah. Mencoba memperagaan gerak tari Menggabungkan 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		dengan tepat. 4.3.2 Menampilkan gerak tari kreasi daerah dengan tepat.		gerak tari dengan iringan lagu.			




Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Subtema 3 : Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku

KOMPETENSI INTI

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

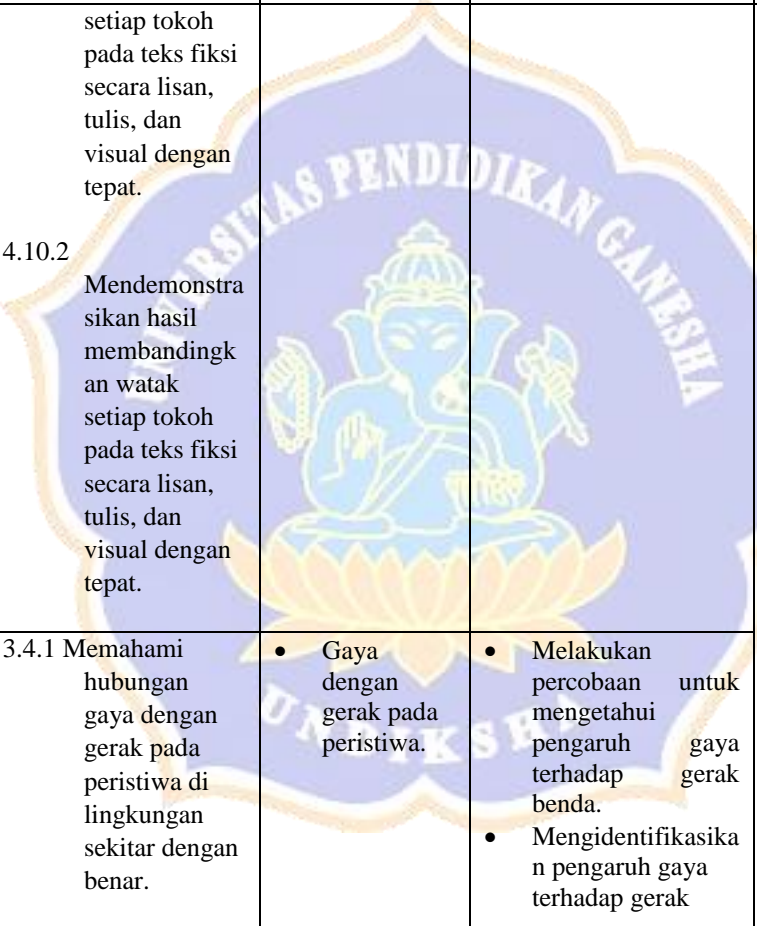
Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 2.3 Bersikap	1.3.1 Bersikap toleransi atas keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 1.3.2 Mendukung	<ul style="list-style-type: none"> • keberagaman umat beragama di masyarakat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi mengenai manfaat keberagaman karakteristik individu. • Mengidentifikasi manfaat keberagaman karakteristik individu di sekolah • Mengamati keragaman karakteristik individu di sekolah. 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Media VR • Internet • Lingkungan


Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan</p>	<p>keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.1 Mendukung bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat</p>			<p>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</p> <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami teks fiksi • Memahami gaya dan Gerak • Memahami karya tari daerah • Memahami tokoh antagonis dan protagonis • Memahami pengaruh gaya terhadap gerak benda. • Memahami kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan. • Mengetahui keragaman 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	sehari-hari.	<p>beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3.1 Menunjukkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.3.2 Menerangkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3.1 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan</p>			<p>karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui kegiatan ekonomi di suatu daerah berkaitan dengan mata pencaharian • Mengetahui tokoh pada cerita fiksi • Mengetahui manfaat keberagaman karakteristik individu. • Mengetahui gerak tari daerah • Mengetahui tokoh-tokoh pada teks fiksi (tokoh utama, tokoh tambahan, tokoh antagonis, dan tokoh protagonis). • Mengetahui isi dan tokoh-tokoh pada teks cerita 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		sehari-hari. 4.3.2 Mencontohkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.			fiksi Keterampilan Praktik/Kinerja • Menganalisis pengaruh gaya terhadap gerak benda. • Mengomunikasikan teks cerita fiksi.		
Bahasa Indonesia	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 3.10 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh	3.9.1 Mengidentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat. 3.9.2 Menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat. 3.10.1 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi dengan tepat.	<ul style="list-style-type: none"> Tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca teks cerita fiksi. Mengidentifikasi tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi (Tokoh antagonis dan Tokoh Protagonis) Berdiskusi mengenai isi dan tokoh-tokoh dalam bacaan. 	<ul style="list-style-type: none"> Menuliskan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda. Menunjukkan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda. Mengidentifikasi karya tari dari berbagai daerah di Indonesia. Mengomunikasikan 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual</p> <p>4.10 Menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.</p>	<p>3.10.2 Menjelaskan watak setiap tokoh pada teks fiksi dengan tepat.</p> <p>4.9.1 Menyebutkan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p> <p>4.9.2 Menceritakan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p> <p>4.10.1 Menyajikan hasil membandingkan watak</p>			<p>an tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi (Tokoh antagonis dan Tokoh Protagonis)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan pengaruh gaya terhadap gerak benda • Mengidentifikasi keragaman karakteristik individu di sekolah. • Mengomunikasikan kegiatan ekonomi. • Mendiskusikan kegiatan ekonomi di suatu daerah. • Mengomunikasikan keunikan suatu daerah dari kegiatan ekonomi sampai cerita rakyat yang ada 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p> <p>4.10.2 Mendemonstrasikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p>			<p>di daerah itu.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi manfaat keberagaman karakteristik individu di sekolah Mengidentifikasi keunikan gerak tari daerah. Mengomunikasikan mengenai manfaat keberagaman karakteristik individu. 		
Ilmu Pengetahuan Alam	<p>3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.</p> <p>4.4 Menyajikan</p>	3.4.1 Memahami hubungan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan benar.	<ul style="list-style-type: none"> Gaya dengan gerak pada peristiwa. 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap gerak benda. Mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap gerak 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi mengenai isi dan tokoh-tokoh dalam bacaan. Mengomunikasikan mengenai isi dan tokoh-tokoh dalam bacaan. Memperagakan 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	<p>3.4.2 Menjelaskan hubungan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan benar.</p> <p>4.4.1 Menjelaskan hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.</p> <p>4.4.2 Mempresentasikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.</p>		benda	gerak tari dengan iringan lagu.		
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya	3.3.1 Mengetahui dan memahami kegiatan ekonomi dan	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan ekonomi dan hubungannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari tahu kegiatan ekonomi di suatu daerah. • Mendiskusikan 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan</p>	<p>hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>3.3.2 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi</p>	<p>a dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya</p>	<p>keunikan suatu daerah dari kegiatan ekonomi sampai cerita rakyat yang ada di daerah itu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati kegiatan ekonomi. 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	sekitar sampai provinsi.	<p>dengan benar.</p> <p>4.3.1 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.3.2 Mempresentasikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang</p>					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.					
Seni Budaya dan Prakarya	3.1 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi. 4.1 Membuat gambar cerita.	3.1.1 Menunjukkan gambar dan bentuk tiga dimensi dengan tepat. 3.1.2 Menjelaskan ciri-ciri gambar dan bentuk tiga dimensi dengan tepat. 4.1.1 Membuat gambar tiga dimensi dengan tepat.	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar dan bentuk tiga dimensi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencoba memperagaan gerak tari • Menggabungkan gerak tari dengan iringan lagu. • Mengamati keunikan gerak tari daerah. • Mencari tahu berbagai karya tari dari berbagai daerah di Indonesia. 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		4.1.2 Menampilkan gambar tiga dimensi.					



LAMPIRAN 8. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MEDIA VR

Satuan Pendidikan : SD/MI
Kelas / Semester : 4 /2
Tema : Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)
Sub Tema : Lingkungan Tempat Tinggalku (Subtema 1)
Muatan Terpadu : IPA, Bahasa Indonesia
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi dengan tepat.
2. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat bercerita dengan artikulasi jelas, ekspresif, intonasi tepat, dan penuh percaya diri.
3. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menjelaskan secara lisan pengertian dan ciri-ciri teks cerita fiksi.
4. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengetahui pengertian gaya dan gerak dengan benar.
5. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menjelaskan perbedaan gaya dan gerak.
6. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mempraktikkan gaya dorongan dan tarikan.
7. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menyajikan hasil percobaan tentang gaya dan gerak secara tertulis.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ❖ Siswa Mengisi Daftar 	10 menit
MEDIA VR Method		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan menyebutkan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi dengan tepat. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ Guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan Cara bercerita dengan artikulasi jelas, ekspresif, intonasi tepat, dan penuh percaya diri. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ Guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara menjelaskan secara lisan pengertian dan ciri-ciri teks cerita fiksi. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ❖ Guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan Cara mengetahui pengertian gaya dan gerak dengan benar. ❖ Guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan Cara menyajikan hasil percobaan tentang gaya dan gerak secara tertulis. 	150 menit

Kegiatan Penutup	Peserta Didik : Mengerjakan Soal Pada Media VR.	15 menit
-------------------------	---	-------------

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru, misalnya memberikan tugas di rumah. Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran dengan rubric penilaian sebagai berikut.

CONTOH RUBRIK MENCARI TAHU TENTANG CERITA FIKSI

Penilaian Bahasa Indonesia

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Isi dan pengetahuan informasi yang termuat dalam tulisan. Tokoh- tokoh dalam cerita fiksi. Pengertian cerita fiksi. Cir- ciri cerita fiksi	Berisi informasi tentang tokoh- tokoh pengertian dan ciri- ciri cerita fiksi yang di tulis secara lengkap. Jelas, dan rinci.	Berisi informasi tentang tokoh- tokoh pengertian dan ciri- ciri cerita fiksi yang di tulis lengkap. Jelas, namun kurang rinci.	Hanya berisi informasi tentang tokoh- tokoh pengertian cerita fiksi saja atau ciri- ciri cerita fiksi yang di tulis secara lengkap. Jelas, dan rinci.	Berisi informasi tentang tokoh- tokoh pengertian dan ciri- ciri cerita fiksi yang di tulis tidak lengkap. Tidak Jelas, dan tidak rinci.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar di gunakan dalam penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar di gunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.
Sikap	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan, dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan, disertai juga dengan kreatifitas dalam bekerja menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik dan terpuji.	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik.	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang di berikan menunjukkan kualitas yang masih dapat terus di tingkatkan	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang masih harus diperbaiki.
Keterampilan penulisan:	Keseluruhan hasil penulisan yang	Keseluruhan hasil penulisan yang	Sebagian besar hasil penulisan	Hanya sebagian kecil hasil

Informasi ditulis dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rat kelas.	sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditigkatkan.
--	---	--	---	--

D. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa.

E. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 8 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Media VR.

Catatan Penilaian

- Rubrik Penilaian di atas hanyalah contoh untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada setiap pembelajaran tidak dicontohkan semua rubrik penilaian dari semua mata pelajaran yang muncul di pembelajaran itu. Namun demikian, pada setiap sub tema contoh rubrik penilaian semua mata pelajaran tersedia hanya saja peletakannya di akhir pembelajaran yang berbeda. Misalnya, pada sub tema 1: pembelajaran 1 menampilkan rubrik penilaian untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, Pembelajaran 2 menampilkan rubrik penilaian untuk mata pelajaran IPA, Pembelajaran 3 menampilkan rubrik penilaian untuk mata pelajaran IPS, dan seterusnya.

Refleksi Guru:

Catatan Guru

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

Satuan Pendidikan : SD/MI

Kelas / Semester : 4 /2

Tema	: Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)
Sub Tema	: Lingkungan Tempat Tinggalku (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu	: IPA, Bahasa Indonesia, SBdP
Pembelajaran ke	: 2
Alokasi waktu	: 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menyanyikan lagu dengan tempo dan tinggi rendah nada yang tepat.
2. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat membaca teks cerita fiksi, siswa dapat mencermati tokoh-tokoh cerita.
3. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menceritakan kembali teks cerita fiksi, siswa dapat menceritakan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi dan bercerita dengan benar.
4. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menjelaskan jenis teks cerita fiksi yang dibaca.
5. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menyajikan hasil percobaan yang dilakukan tentang pengaruh gaya dengan gerak dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ❖ Siswa Mengisi Daftar Hadir 	10 menit
<i>MEDIA VR Method</i>		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi Yang berhubungan dengan menyanyikan lagu dengan tempo dan tinggi rendah nada yang tepat. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan Cara bercerita dengan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat mencermati tokoh-tokoh cerita. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara menceritakan kembali teks cerita fiksi, siswa dapat menceritakan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi dan bercerita dengan benar. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ❖ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan Cara mengetahui pengertian gaya dan gerak dengan benar. ❖ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan Cara menyajikan hasil percobaan yang dilakukan tentang pengaruh gaya dengan gerak dengan benar. 	150 menit
Kegiatan Penutup	<p>Peserta Didik :</p> <p>Mengerjakan Soal Pada Media VR.</p>	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru, misalnya memberikan tugas di rumah.

Contoh Rubrik Penilaian IPA

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Isi dan pengetahuan gaya gerak	Menjelaskan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan hasil percobaan dengan benar	Menjelaskan sebagian besar pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan hasil percobaan dengan benar.	Menjelaskan sebagian kecil pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan hasil percobaan dengan benar.	Belum dapat menjelaskan pengaruh gaya terhadap gerak benda.
Keterampilan laporan hasil percobaan tentang pengaruh gaya terhadap gerak benda	Menyajikan laporan hasil percobaan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan secara tertulis berdasarkan hasil percobaan dengan sistematis. Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Menyajikan laporan hasil percobaan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan secara tertulis berdasarkan hasil percobaan dengan cukup sistematis	Menyajikan laporan hasil percobaan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan secara tertulis berdasarkan hasil percobaan dengan kurang sistematis	Belum dapat menyajikan laporan hasil percobaan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan secara tertulis berdasarkan hasil percobaan dengan sistematis.
Sikap rasa ingin tahu dan berfikir kritis	Tampak antusias dan mengajukan banyak ide dan pertanyaan selama kegiatan	Tampak cukup antusias dan terkadang mengajukan ide dan pertanyaan selama kegiatan.	Tampak kurang antusias dan tidak mengajukan ide dan pertanyaan selama kegiatan	Tidak tampak antusias dan perlu dimotivasi untuk mengajukan ide dan pertanyaan.

G. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa.

Kelas / Semester	: 4 /2
Tema	: Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)
Sub Tema	: Lingkungan Tempat Tinggalku (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu	: PPKn, Bahasa Indonesia, IPS
Pembelajaran ke	: 3
Alokasi waktu	: 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengetahui jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggal.
2. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menjelaskan pengaruh lingkungan terhadap jenis pekerjaan dan perbedaan jenis pekerjaan di setiap daerah.
3. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menjelaskan pengertian dan peranan tokoh dengan jelas.
4. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menjelaskan karakteristik individu dalam keluarga sesuai gambar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ❖ Siswa Mengisi Daftar Hadir 	10 menit
MEDIA VR Method		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi Yang berhubungan dengan mengetahui jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggal. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan Cara menjelaskan pengaruh lingkungan terhadap jenis pekerjaan dan perbedaan jenis pekerjaan di setiap daerah. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara menjelaskan pengertian dan peranan tokoh dengan jelas. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan Cara menjelaskan karakteristik individu dalam keluarga sesuai gambar. 	150 menit
Kegiatan Penutup	<p>Peserta Didik :</p> <p>Mengerjakan Soal Pada Media VR.</p>	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru, misalnya memberikan tugas di rumah.

Contoh Rubik Penilaian IPS

Mendiskusikan Pertanyaan tentang Mata Pencaharian Penduduk

Berdasarkan Tempat Hidupnya.

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Pengetahuan: Mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat hidupnya	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menuliskan penyebab perbedaan mata pencaharian penduduk di daerah yang berbeda ✓ Menuliskan perbedaan jenis mata pencaharian penduduk di kota dan di desa ✓ Menuliskan perbedaan petani di dataran rendah dan di dataran tinggi. ✓ Menuliskan pengertian dan contoh pekerja jasa. 	Memenuhi 3 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 2 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 1 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar : Bahasa Indonesia yang baik dan benar di gunakan dalam penulisan hasil diskusi tentang mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat hidupnya.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan
Sikap saat berdiskusi	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Percaya diri ✓ Santun dan sopan ✓ Mampu mengungkapkan pendapatnya ✓ Mampu menghargai 	Memenuhi 3 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 2 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 1 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan

	pendapat orang lain			
--	---------------------	--	--	--

D. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa.



Tema	: Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)
Sub Tema	: Lingkungan Tempat Tinggalku (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu	: PPKn, Bahasa Indonesia, IPS
Pembelajaran ke	: 4
Alokasi waktu	: 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menjelaskan karakteristik individu anggota keluarganya.
2. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menjelaskan jenis pekerjaan dan kegiatan masyarakat terkait dengan kegiatan ekonomi.
3. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengidentifikasi jenis pekerjaan terkait dengan kegiatan ekonomi di lingkungan tempat tinggalnya.
4. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menjelaskan tokoh utama dan tokoh tambahan dalam cerita fiksi secara benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca ❖ Siswa Mengisi Daftar Hadir 	10 menit
<i>MEDIA VR Method</i>		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi Yang berhubungan dengan menjelaskan karakteristik individu anggota keluarganya. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan Cara menjelaskan jenis pekerjaan dan kegiatan masyarakat terkait dengan kegiatan ekonomi. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara mengidentifikasi jenis pekerjaan terkait dengan kegiatan ekonomi di lingkungan tempat tinggalnya. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan cara menjelaskan tokoh utama dan tokoh tambahan dalam cerita fiksi secara benar. 	150 menit
Kegiatan Penutup	<p>Peserta Didik :</p> <p>Mengerjakan Soal Pada Media VR.</p>	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru, misalnya memberikan tugas di rumah.

Rubrik Mencari Tahu Kegemaran Setiap Anggota Keluarga

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu
-------	-------------	------	-------	-------

	pendampingan			
	4	3	2	1
Pengertian: Keragaman karakteristik individu	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menuliskan kegemaran setiap anggota keluarganya ✓ Menuliskan mafaata keragaman dalam anggota keluarganya ✓ Menuliskan kesimpulan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan 	Memenuhi 3 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 2 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 1 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar : Bahasa Indonesia yang baik dan benar di gunakan dalam hasil wawancara mengenai kegemaran setiap anggota keluarga.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan
Sikap saat membacakan hasil wawancara di depan kelas.	Percaya diri Santun dan sopan Membaca dengan intonasi yang jelas	Memenuhi 2 kriteria dari 3 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 1 kriteria dari 3 kriteria yang ditetapkan	Tidak memenuhi yang di tetapkan

E. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa.

Satuan Pendidikan : SD/MI

Kelas / Semester : 4 /2

Tema	: Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)
Sub Tema	: Lingkungan Tempat Tinggalku (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu	: PPKn, Bahasa Indonesia, SBdP
Pembelajaran ke	: 5
Alokasi waktu	: 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengetahui letak daerah tempat tinggalnya.
2. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengetahui keberagaman karakteristik individu berdasarkan gambar.
3. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengetahui cerita rakyat pada suatu daerah dan mencermati tokoh-tokohnya.
4. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menyanyikan lagu daerah dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ❖ Siswa Mengisi Daftar 	10 menit
<i>MEDIA VR Method</i>		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi Yang berhubungan dengan mengetahui letak daerah tempat tinggalnya. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan Cara mengetahui keberagaman karakteristik individu berdasarkan gambar. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara mengetahui cerita rakyat pada suatu daerah dan mencermati tokoh-tokohnya. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan cara menyanyikan lagu daerah dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada. 	150 menit
Kegiatan Penutup	<p>Peserta Didik :</p> <p>Mengerjakan Soal Pada Media VR.</p>	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru, misalnya memberikan tugas di rumah.

Rubrik Mengidentifikasi dan Menyanyikan Lagu

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu
-------	-------------	------	-------	-------

				pendampingan
	4	3	2	1
Pengetahuan: Tempo dan tinggi rendah nada. Lagi-lagu daerah. Makna lagu	Mampu menjawab kelima pertanyaan pada buku siswa dengan benar.	Mampu menjawab 4 dari 5 pertanyaan pada buku siswa dengan benar.	Mampu menjawab 3 dari 5 pertanyaan pada buku siswa dengan benar.	Mampu menjawab 1 atau 2 dari 5 pertanyaan pada buku siswa
Keterampilan penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan
Keterampilan saat menyanyikan lagu	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Melafalkan lirik dengan benar. ✓ Menyanyikan lagu dengan notaasi sesuai tinggi rendah nada ✓ Menyanyi lagu sesuai tempo ✓ Menyanyi dengan artikulasi yang jelas 	Memenuhi 3 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 2 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 1 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan
Sikap saat mengerjakan mengerjakan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tekun ✓ Kerja keras ✓ Tanggung jawab ✓ Gigih 	Memenuhi 3 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 2 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 1 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan
Sikap saat menyanyikan lagu	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Percaya diri ✓ Ekspresif ✓ Sikap badan tegak 	Memenuhi 3 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 2 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 1 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan

F. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan & pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa.

Satuan Pendidikan : SD/MI
Kelas / Semester : 4 /2
Tema : Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)
Sub Tema : Lingkungan Tempat Tinggalku (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, SBdP
Pembelajaran ke : 6
Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menceritakan keadaan lingkungan tempat tinggalnya secara tertulis.
2. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengetahui contoh cerita rakyat di suatu daerah.
3. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menyampaikan hasil identifikasi jenis cerita fiksi yang dibaca dan tokoh-tokoh dalam cerita fiksi
4. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat Menyanyikan lagu daerah dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ❖ Siswa Mengisi Daftar Hadir 	10 menit
<i>MEDIA VR Method</i>		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi Yang berhubungan dengan menceritakan keadaan lingkungan tempat tinggalnya secara tertulis. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan Cara mengetahui contoh cerita rakyat di suatu daerah. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara menyampaikan hasil identifikasi jenis cerita fiksi yang dibaca dan tokoh-tokoh dalam cerita fiksi ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan cara Menyanyikan lagu daerah dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada 	150 menit
Kegiatan Penutup	Peserta Didik : Mengerjakan Soal Pada Media VR.	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru, misalnya memberikan tugas di rumah.

Rubrik Ayo Berlatih Cerita Fiksi (Bahasa Indonesia)

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Pengetahuan; Jenis cerita fiksi dan tokoh- tokoh pada cerita fiksi.	Mampu mengidentifikasi keempat kriteria berikut: - Jenis cerita fiksi - Tokoh- tokoh pada cerita - Tokoh utama dan tokoh tambahan - Tokoh protagonist dan tokoh antagonis	Mampu mengidentifikasi tiga dari empat kriteria yang di tentukan a	Mampu mengidentifikasi dua dari empat kriteria yang di tentukan a	Hanya mampu mengidentifikasi satu dari empat kriteria yang di tentukan a
Keterampilan penulisan: Hasil identifikasi ditulis dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan yang baik	Keseluruhan hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rat kelas.	Keseluruhan hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian besar hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	Hanya sebagian kecil hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditigkatkan.
Sikap	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan, dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan, disertai juga dengan kreatifitas dalam bekerja menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik dan terpuji.	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik.	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang di berikan menunjukkan kualitas yang masih dapat terus di tingkatkan	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang masih harus diperbaiki.

PENILAIAN

A. Teknik Penilaian:

- Penilaian Sikap: kerja sama, peduli, komunikatif
- Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis
- Penilaian Keterampilan: Uji unjuk kerja

B. Bentuk Instrumen Penilaian

1. Sikap

Contoh kolom penilaian sikap sebagai berikut.

Berilah tanda centang (V) pada kolom yang sesuai dengan sikap masing-masing siswa.

No	Nama siswa	Sikap								
		Kerja sama			Peduli			Komunikatif		
		Belum tampak	Tampak	Menonjol	Belum tampak	Tampak	Menonjol	Belum tampak	Tampak	Menonjol
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										

2. Pengetahuan

Siswa mengerjakan soal-soal latihan tertulis, Remedial, dan pengayaan.

Contoh Format Penilaian

No	Nama siswa	Hasil penilaian pengetahuan					
		Aspek 1		Aspek 2		Aspek 3	
		Tercapai	Belum tercapai	Tercapai	Belum tercapai	Tercapai	Belum tercapai
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							

Keterangan:

Contoh keterangan untuk isian pada kolom aspek sebagai berikut.

- Aspek 1: Menjelaskan pengertian gaya dan gerak.
- Aspek 2: Menunjukkan pengaruh gaya terhadap gerak
- Aspek 2: menjelaskan perbedaan gaya dan gerak

3. Keterampilan

Penilaian uji unjuk kerja, Contoh Rubrik Membuat Laporan

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Isi dan pengetahuan:	Keseluruhan laporan dibuat dengan baik,	Keseluruhan laporan dibuat dengan baik,	Sebagian besar laporan dibuat dengan baik,	Hanya sebagian kecil laporan dibuat dengan
Isi laporan lengkap,				

menunjukkan pengetahuan penulis yang menyeluruh atas materi yang diringkas.	lengkap dan dapat memberikan informasi singkat yang berguna bagi pembaca, serta disajikan dengan menarik.	lengkap dan dapat memberikan informasi singkat yang berguna bagi pembaca	lengkap dan dapat memberikan informasi singkat yang berguna bagi pembaca	baik, lengkap dan dapat memberikan informasi singkat yang berguna bagi pembaca
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan laporan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan
Sikap: Laporan dibuat dengan cermat dan teliti, sesuai dengan tenggang waktu dan Batasan materi yang ditugaskan	Kecermatan, ketelitian bekerja, dan ketepatan waktu daalam pemenuhan tugas yag diberikan, disertai juga dengan kreativitas dalam bekerja menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik dan terpuji	Kecermatan, ketelitian bekerja, dan ketepatan waktu daalam pemenuhan tugas yag diberikan menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik.	Kecermatan, ketelitian bekerja, dan ketepatan waktu daalam pemenuhan tugas yag diberikan menunjukkan kualitas sikap yang masih dapat terus ditingkatkan	Kecermatan, ketelitian bekerja, dan ketepatan waktu daalam pemenuhan tugas yag diberikan menunjukkan kualitas sikap yang masih harus terus diperbaiki
Keterampilan penulisan: Laporan dibuat dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Keseluruhan hasil penulisan laporan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rata kelas.	Keseluruhan hasil penulisan laporan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian besar hasil penulisan laporan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	Hanya sebagian kecil hasil penulisan laporan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan

JURNAL PENILAIAN SISWA PER SUB TEMA

Nama Siswa :

Kelas :

Tema :

Sub Tema :

Sikap	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	Diisi oleh guru dalam kalimat positif tentang apa yang menonjol dan apa yang perlu usaha-usaha pengembangan untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan pada kelas yang diikutinya.				
	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.	Diisi oleh guru dalam kalimat positif tentang apa yang menonjol dan apa yang perlu usaha-usaha pengembangan untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan pada kelas yang diikutinya.				
Pengetahuan	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.	Kompetensi	1	2	3	4
Keterampilan	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.	Kompetensi	1	2	3	4

Jurnal penilaian siswa per subtema ini bisa digunakan sebagai data untuk pengisian rapotakademik siswa per semester. Dari data pencapaian siswa per subtema ini, guru dapat melihat dan mengukur pencapaian kompetensi siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif berdasarkan data penilaian autentik yang dimilikinya.

G. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa.

Remedial

1. Siapakah yang dimaksud tokoh utama dalam cerita fiksi?

Jawab: Tokoh utama adalah tokoh yang memiliki peran penting dalam cerita, ditampilkan terus-menerus, dan mendominasi cerita.

2. Disebut apakah tokoh yang dimunculkan sekali atau beberapa kali saja?

Jawab: Tokoh yang muncul sekali atau beberapa kali saja disebut tokoh tambahan.

3. Mengapa setiap individu itu berbeda?

Jawab: Karena setiap individu itu memiliki ciri khas tersendiri yang merupakan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa.

4. Apa saja yang termasuk keragaman fisik?

Jawab: Keragaman fisik dapat meliputi, warna kulit, jenis rambut, tinggi dan rendah badan serta berat badan.

5. Apakah yang dimaksud dengan gaya?

Jawab: Gaya adalah suatu kekuatan yang mengakibatkan benda yang dikenainya dapat mengalami gerak, perubahan kedudukan, atau perubahan bentuk. Gaya juga dapat diartikan sebagai tarikan atau dorongan yang dapat memengaruhi keadaan suatu benda.

6. Apakah yang dimaksud dengan gerak?

Jawab: Gerak adalah perpindahan kedudukan suatu benda terhadap benda lainnya, baik perpindahan kedudukan yang mendekati maupun menjauhi suatu benda atau tempat asal akibat benda itu dikenai gaya.

7. Di mana dapat ditemui berbagai orang bermata pencaharian sebagai nelayan, petani tambak, dan petani garam?

Jawab: Di daerah Pantai.

8. Mengapa mata pencaharian penduduk berbeda sesuai lingkungan tempat hidupnya?

Jawab: Penduduk di suatu daerah cenderung memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya untuk memenuhi kebutuhannya. Karena kekayaan alam suatu daerah dengan daerah lain berbeda, sehingga menyebabkan keragaman jenis mata pencaharian penduduknya. Selain itu, keadaan lingkungan suatu daerah juga mempengaruhi jenis pekerjaan penduduknya.

9. Apakah yang dimaksud dengan tempo?

Jawab: Tempo adalah cepat lambatnya lagu dinyanyikan.

10. Perhatikan tangga nada dengan notasi angka pada media VR.

Jelaskan arti nada bertitik di bawah, nada tidak bertitik, dan nada bertitik di atas!

Jawaban: Nada bertitik di bawah berarti nada rendah, nada tidak bertitik berarti nada sedang, dan nada bertitik di atas berarti nada tinggi.

Kelas / Semester : 4 /2
Tema : Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)
Sub Tema : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku (Subtema 2)
Muatan Terpadu : IPA, Bahasa Indonesia
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengidentifikasi keunikan daerah tempat tinggalnya.
2. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menuliskan tokoh-tokoh dalam cerita fiksi.
3. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menyebutkan beragam gaya yang terdapat di lingkungan sekitar.
4. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menjelaskan pengaruh gaya terhadap gerakan benda.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ❖ Siswa Mengisi Daftar Hadir 	10 menit
<i>MEDIA VR Method</i>		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi Yang berhubungan dengan Cara mengidentifikasi keunikan daerah tempat tinggalnya. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan Cara menuliskan tokoh-tokoh dalam cerita fiksi. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara menyebutkan beragam gaya yang terdapat di lingkungan sekitar. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan Cara menyanyikan lagu daerah dengan menjelaskan pengaruh gaya terhadap gerakan benda. 	150 menit
Kegiatan Penutup	Peserta Didik : Mengerjakan Soal Pada Media VR.	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru, misalnya memberikan tugas di rumah.

Rubrik Percobaan (IPA)

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Sikap: Sikap rasa ingin tahu dan berfikir kritis	Tampak antusias dalam melaksanakan percobaan dan mengajukan banyak gagasan dan pertanyaan selama kegiatan.	Tampak cukup antusias dalam melaksanakan percobaan dan darapt mengajukan gagasan dan pertanyaan selama kegiatan	Tampak kurang antusias dalam melaksanakan percobaan dan tidak mengajukan ide dan pertanyaan selama kegiatan.	Tidak antusias dalam melaksanakan percobaan dan perlu dimotivasi untuk mengajukan ide dan pertanyaan.
Pengetahuan: Pengaruh gaya terhadap gerak benda	Menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak pada buku siswa dengan tepat dan lengkap. Menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan tepat dan rinci	Menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak pada buku siswa dengan tepat. Menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan tepat.	Menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak pada buku siswa dengan kurang tepat. Menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan kurang tepat.	Belum dapat menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak pada buku siswa dengan tepat. Belum dapat Menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan tepat.
Keterampilan: Penyampaian hasil percobaan pengaruh gaya gerak terhadap gerak benda	Mempresentasikan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda dengan percaya diri, jelas, dan lengkap di depan guru- guru dan teman- teman.	Mempresentasikan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda dengan percaya diri dan jelas di depan guru- guru dan teman- teman.	Mempresentasikan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda dengan kurang percaya diri dan kurang jelas di depan guru- guru dan teman- teman.	Tidak dapat empresentasikan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda dengan percaya diri dan jelas di depan guru- guru dan teman- teman.

D. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa.

Kelas / Semester	: 4 /2
Tema	: Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)
Sub Tema	: Keunikan Daerah Tempat Tinggalku (Subtema 2)
Muatan Terpadu	: IPA, Bahasa Indonesia, SBdP
Pembelajaran ke	: 2
Alokasi waktu	: 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengetahui berbagai ragam tari daerah di Indonesia.
2. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengetahui pengertian gerak tari dan menyebutkan berbagai tari kreasi daerah berdasarkan jenisnya.
3. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menuliskan tokoh-tokoh dalam cerita fiksi.
4. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menjelaskan berbagai contoh pengaruh gaya terhadap gerakan benda di lingkungan sekitar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ❖ Siswa Mengisi Daftar Hadir 	10 menit
<i>MEDIA VR Method</i>		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi Yang berhubungan dengan Cara mengetahui berbagai ragam tari daerah di Indonesia. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan Cara mengetahui pengertian gerak tari dan menyebutkan berbagai tari kreasi daerah berdasarkan jenisnya. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara menuliskan tokoh-tokoh dalam cerita fiksi. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan Cara menyanyikan lagu daerah dengan menjelaskan berbagai contoh pengaruh gaya terhadap gerakan benda di lingkungan sekitar. 	150 menit
Kegiatan Penutup	Peserta Didik : Mengerjakan Soal Pada Media VR.	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru, misalnya memberikan tugas di rumah.

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Sikap	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan, dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan, disertai juga dengan kreatifitas dalam bekerja menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik dan terpuji.	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik.	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang di berikan menunjukkan kualitas yang masih dapat terus di tingkatkan	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang masih harus diperbaiki.
Pengetahuan; Jenis cerita fiksi dan tokoh- tokoh pada cerita fiksi.	Mampu mengidentifikasi keempat kriteria berikut: - Jenis cerita fiksi - Tokoh- tokoh pada cerita - Tokoh utama dan tokoh tambahan - Tokoh protagonist dan tokoh antagonis	Mampu mengidentifikasi tiga dari empat kriteria yang di tentukan a	Mampu mengidentifikasi dua dari empat kriteria yang di tentukan a	Hanya mampu mengidentifikasi satu dari empat kriteria yang di tentukan a
Keterampilan penulisan: Hasil identifikasi ditulis dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan yang baik	Keseluruhan hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rata kelas.	Keseluruhan hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian besar hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	Hanya sebagian kecil hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditigkatkan.

D. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa.



Satuan Pendidikan	: SD/MI
Kelas / Semester	: 4 /2
Tema	: Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)
Sub Tema	: Keunikan Daerah Tempat Tinggalku (Subtema 2)
Muatan Terpadu	: PPKn, Bahasa Indonesia, IPS
Pembelajaran ke	: 3
Alokasi waktu	: 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengidentifikasi kegiatan ekonomi, meliputi produsen, distributor, dan konsumen.
2. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengemukakan pendapatnya tentang keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
3. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menuliskan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ❖ Siswa Mengisi Daftar Hadir 	10 menit
<i>MEDIA VR Method</i>		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi Yang berhubungan dengan Cara mengidentifikasi kegiatan ekonomi, meliputi produsen, distributor, dan konsumen. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan Cara mengemukakan pendapatnya tentang keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara menuliskan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa 	150 menit
Kegiatan Penutup	Peserta Didik : Mengerjakan Soal Pada Media VR.	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru, misalnya memberikan tugas di rumah.

Rubrik Mengamati Keberagaman Karakteristik

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Informasi yang termuat dalam penulisan	Menuliskan pendapatnya tentang	Memuat 75% dari keseluruhan pendapat yang	Memuat 50% dari keseluruhan pendapat yang	Hanya memuat 25% dari keseluruhan

	keberagaman karakteristik berdasarkan gambar dan menuliskan cara menyikapi keberagaman karakteristik di sekolahnya	harus dituliskan	harus dituliskan	pendapat yang harus dituliskan
Keterampilan penulisan: Informasi ditulis dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang baik	Keseluruhan hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rata kelas.	Keseluruhan hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian besar hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	Hanya sebagian kecil hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan.
Sikap	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan, dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan, disertai juga dengan kreatifitas dalam bekerja menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik dan terpuji.	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik.	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas yang masih dapat terus ditingkatkan	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang masih harus diperbaiki.

D. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa.

Satuan Pendidikan : SD/MI

Kelas / Semester : 4 /2

Tema : Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)

Sub Tema : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku (Subtema 2)

Muatan Terpadu : PPKn, Bahasa Indonesia, IPS

Pembelajaran ke : 4

Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengetahui keunikan dari suatu daerah.
2. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menceritakan kembali teks tersebut dan mencermati serta menuliskan tokoh-tokoh pada teks tersebut.
3. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengidentifikasi kegiatan ekonomi serta pekerjaan yang terkait dengan kegiatan tersebut.
4. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengetahui manfaat keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekolah.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa	10
	❖ Siswa Mengisi Daftar Hadir	menit
<i>MEDIA VR Method</i>		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi Yang berhubungan dengan Cara mengetahui keunikan dari suatu daerah. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan Cara menceritakan kembali teks tersebut dan mencermati serta menuliskan tokoh-tokoh pada teks tersebut. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara mengidentifikasi kegiatan ekonomi serta pekerjaan yang terkait dengan kegiatan tersebut. ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara mengetahui manfaat keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekolah. 	150 menit
Kegiatan Penutup	Peserta Didik : Mengerjakan Soal Pada Media VR.	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru, misalnya memberikan tugas di rumah.

Rubrik Mengamati Gambar Kegiatan Ekonomi

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Pengetahuan: Kegiatan ekonomi dan pekerjaan yang	✓ Mampu mengidentifikasi peketja pada kedua	Memenuhi 3 kriteria dari 4 kriteria yang	Memenuhi 2 kriteria dari 4 kriteria yang	Memenuhi 1 kriteria dari 4 kriteria yang

terkait kegiatan ekonomi tersebut	gambar kegiatan ekonomi ✓ Mampu mengidentifikasi persamaan kedua panrik pada gambar ✓ Menuliskan industri penghasil barang dan jasa di sekitar lingkungan tempat tinggalnya ✓ Menuliskan pekerja terkait industri di lingkungan tempat tinggal.	ditetapkan	ditetapkan	ditetapkan
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan hasil mengamati gambar dan lingkungan di sekitarnya	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.
Sikap saat mengerjakan tugas	Percaya diri, mandiri, dan tanggung jawab.	Percaya diri, sesekali meminta bantuan guru, dan tanggung jawab.	Tidak percaya diri, mengandalkan bimbingan guru	Menyontek

D. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa.

Satuan Pendidikan : SD/MI

Kelas / Semester : 4 /2

Tema : Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)

Sub Tema : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku (Subtema 2)

Muatan Terpadu : PPKn, Bahasa Indonesia, SBdP

Pembelajaran ke : 5

Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengetahui ciri-ciri gerak tari Bali dan tari Sumatra.
2. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengetahui keragaman kegemaran teman sekelasnya beserta manfaatnya.
3. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengetahui cerita rakyat pada suatu daerah dan menuliskan tokoh-tokohnya.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ❖ Siswa Mengisi Daftar Hadir 	10 menit
<i>MEDIA VR Method</i>		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➢ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi Yang berhubungan dengan Cara mengetahui ciri-ciri gerak tari Bali dan tari Sumatra. ➢ Guru memberikan tugas kepada siswa ➢ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan Cara mengetahui keragaman kegemaran teman sekelasnya beserta manfaatnya. ➢ Guru memberikan tugas kepada siswa ➢ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara mengetahui cerita rakyat pada suatu daerah dan menuliskan tokoh-tokohnya. 	150 menit
Kegiatan Penutup	Peserta Didik : Mengerjakan Soal Pada Media VR.	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru, misalnya memberikan tugas di rumah.

Rubrik Percobaan (IPA)

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Informasi yang termuat dalam tulisan	Menuliskan pendapatnya tentang keberagaman karakteristik berdasarkan gambar dan menuliskan cara menyikapi	Memuat 75% dari keseluruhan pendapat yang harus dituliskan	Memuat 50% dari keseluruhan pendapat yang harus dituliskan	Hanya memuat 25% dari keseluruhan pendapat yang harus dituliskan

	keberagaman karakteristik di sekolahnya			
Keterampilan penulisan: Informasi ditulis dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang baik	Keseluruhan hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rata kelas.	Keseluruhan hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian besar hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	Hanya sebagian kecil hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan.
Sikap	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan, dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan, disertai juga dengan kreatifitas dalam bekerja menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik dan terpuji.	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik.	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas yang masih dapat terus ditingkatkan	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang masih harus diperbaiki.

D. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa.

Satuan Pendidikan : SD/MI

Kelas / Semester : 4 / 2

Tema : Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)

Sub Tema : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku (Subtema 2)

Muatan Terpadu : SBdP, Bahasa Indonesia

Pembelajaran ke : 6

Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menuliskan keunikan daerah Papua.
2. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengetahui cerita rakyat suatu daerah.
3. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat memperagakan gerak tari kreasi daerah.
4. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat, menuliskan judul, isi, dan tokoh-tokoh yang terdapat pada cerita fiksi.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ❖ Siswa Mengisi Daftar Hadir	10 menit
<i>MEDIA VR Method</i>		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi Yang berhubungan dengan Cara menuliskan keunikan daerah Papua. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan Cara mengetahui cerita rakyat suatu daerah. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara memperagakan gerak tari kreasi daerah. ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara menuliskan judul, isi, dan tokoh-tokoh yang terdapat pada cerita fiksi. 	150 menit
Kegiatan Penutup	Peserta Didik : Mengerjakan Soal Pada Media VR.	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru, misalnya memberikan tugas di rumah.

Rubrik Mencoba Gerak Tari Kreasi (SBDP)

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
pengetahuan	memenuhi ketiga	memenuhi dua	memenuhi satu dari	tidak memenuhi

mengetahui tari kreasi. mengetahui gerakan- gerakan tari kreasi mengetahui iringan lagu.	kriteria yang ditetapkan	kriteria dari tiga kriteria yang ditetapkan.	dua kriteria yang ditetapkan.	tiga kriteria yang ditetapkan.
ketepatan gerakan dengan iringan gerak tari perang iringan lagu Apuse.	seluruh gerakan dilakukan dengan tepat dan sesuai iringan lagu.	75 % dilakukan dengan tepat.	50% gerakan dilakukan dengan tepat.	semua gerakan dilakukan dengan tidak tepat.
sikap	seluruh gerakan dilakukan dengan lincah, percaya diri, kompak	memenuhi ndua dari tiga kriteria	memenuhi satu dari tiga kriteria	tidak memenuhi tiga kriteria yang ditentukan

Contoh PENILAIAN AKHIR Sub Tema

JURNAL PENILAIAN SISWA PERSUBTEMA

Nama Siswa :

Kelas :

Tema :

Sub Tema :

Sikap	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	Diisi oleh guru dalam kalimat positif tentang apa yang menonjol dan apa yang perlu usaha-usaha pengembangan untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan pada kelas yang diikutinya.				
	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.	Diisi oleh guru dalam kalimat positif tentang apa yang menonjol dan apa yang perlu usaha- usaha pengembangan untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan pada kelas yang diikutinya.				
Pengetahuan	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.	Kompetensi	1	2	3	4
Keterampilan	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.	Kompetensi	1	2	3	4

Jurnal penilaian siswa per subtema ini bisa digunakan sebagai data untuk pengisian rapotakademik siswa per semester. Dari data pencapaian siswa per subtema ini, guru dapat melihat dan mengukur pencapaian kompetensi siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif berdasarkan data penilaian autentik yang dimilikinya.

D. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa.

Remidial

1. Siapa tokoh utama dan tokoh tambahan pada cerita berjudul "Roro Jonggrang"?

Jawaban: Tokoh utama pada cerita berjudul "Roro Jonggrang" yaitu Roro Jonggrang dan Bandung Bondowoso. Tokoh tambahan pada cerita berjudul "Roro Jonggrang" yaitu Bi Sumi, para dayang, dan pasukan jin.

2. Apakah yang dimaksud dengan tokoh protagonis dan antagonis?

Jawaban: Tokoh protagonis adalah tokoh yang bersifat baik dan tokoh antagonis adalah tokoh yang bersifat tidak baik

3. Sebutkan pengaruh gaya terhadap gerakan benda!

Jawaban:

- a. Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak.
- b. Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi diam.
- c. Gaya dapat memengaruhi benda bergerak lebih cepat atau lebih lambat.
- d. Gaya dapat memengaruhi arah gerak suatu benda.

4. Sebutkan 3 contoh peristiwa yang menunjukkan gerakan benda akibat gaya!

Alternatif jawaban sebagai berikut:

- a. Sepeda dibelokkan akan berubah arah sesuai gerakan pengayuhnya.
- b. Mobil mogok yang didorong akan bergerak.
- c. Meja yang didorong akan bergerak.
- d. Sepeda motor yang direm akan berhenti.
- e. Kelereng yang dijentikkan akan bergerak.

5. Dari manakah tarian yang memiliki ciri-ciri menggerakkan mata?

Jawaban: Tarian yang memiliki ciri-ciri menggerakkan mata adalah tari dari daerah Bali.

6. Dari mana asal tari Saudati? Bagaimana gerak dan iringan pada tari saudati sehingga membuat unik tarian itu?

Jawaban: Tari Seudati berasal dari Aceh. Tari Saudati sangat dinamis. Langkah maju, mundur, ke samping kiri dan ke samping kanan, serta lari dengan angkatan kaki tinggi pada tari Seudati dilakukan secara cepat. Hal ini membuat tari Seudati sangat menarik. Tepukan dada yang menimbulkan suara keras dan dalam, serta jentikan jari bersuara lembut para penarinya membuat tari Seudati menjadi lebih menarik.

7. Apa saja yang termasuk kegiatan ekonomi?

Jawaban: Yang termasuk kegiatan ekonomi yaitu produksi, distribusi, dan konsumsi.

8. Apakah yang di maksud distribusi?

Jawaban: kegiatan ekonomi yang menyalurkan barang atau jasa dari produsen ke konsumen.

9. Bagaimana kamu menyikapi perbedaan karakteristik di antara kamu dan teman-temanmu?

Jawaban: Cara menyikapi keberagaman karakteristik yaitu dengan menghormati dan menghargai teman yang berbeda fisik, agama, dan asal daerah. Kita harus tetap menjalin persahabatan dengan semua teman tanpa membeda-bedakan, baik fisik, agama, maupun asal daerah.

10. Apa manfaat dari keberagaman karakteristik di sekolah bagi dirimu?

Jawaban: Keragaman karakteristik di sekolah dapat berupa keragaman fisik, sifat, kegemaran, daerah asal maupun agama. Berikut manfaat keragaman karakteristik di sekolah.

- a. Di sekolah, terdapat teman-teman yang memiliki keragaman fisik berbeda, misalnya tinggi badan. Apabila kita tidak dapat mengambil benda di tempat tinggi, kita dapat meminta bantuan teman yang lebih tinggi dari pada kita.
- b. Selain itu, apabila kita memiliki teman yang berasal dari daerah lain, kita akan kaya akan pengetahuan. Kita dapat mengetahui informasi tentang daerah asal teman kita tersebut, misalnya saja tentang adat istiadatnya, keunikan daerahnya, makanan khas dan bahasa daerahnya.



Satuan Pendidikan	: SD/MI
Kelas / Semester	: 4 /2
Tema	: Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)
Sub Tema	: Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku (Subtema 3)
Muatan Terpadu	: IPA, Bahasa Indonesia

Pembelajaran ke : 1

Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menjelaskan hubungan antara gaya dan gerak.
2. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menjelaskan mengenai hubungan antara gaya dan gerak melalui pengamatan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menentukan pembelajaran dalam sebuah cerita fiksi.
4. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat, mengidentifikasi tokoh-tokoh dan sifat tokoh dalam cerita fiksi.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ❖ Siswa Mengisi Daftar Hadir 	10 menit
<i>MEDIA VR Method</i>		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi Yang berhubungan dengan Cara menjelaskan hubungan antara gaya dan gerak. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan Cara mengenai hubungan antara gaya dan gerak melalui pengamatan dalam kehidupan sehari-hari. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara menentukan pembelajaran dalam sebuah cerita fiksi. ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara mengidentifikasi tokoh-tokoh dan sifat tokoh dalam cerita fiksi. 	150 menit
Kegiatan Penutup	Peserta Didik : Mengerjakan Soal Pada Media VR.	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru, misalnya memberikan tugas di rumah.

Rubrik Ayo Berlatih

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Sikap	Kegigihan dalam	Kegigihan dalam	Kegigihan dalam	Kegigihan dalam

	mencari informasi, kecermatan, dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan, disertai juga dengan kreatifitas dalam bekerja menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik dan terpuji.	mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik.	mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas yang masih dapat terus di tingkatkan	mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang masih harus diperbaiki.
Pengetahuan; cerita fiksi	mampu menjawab semua pertanyaan mengenai cerita fiksi	mampu menjawab 75% pertanyaan mengenai cerita fiksi.	mampu menjawab 50% pertanyaan mengenai cerita fiksi.	tidak mampu menjawab pertanyaan mengenai cerita fiksi.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan jawaban	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.

D. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa.

Satuan Pendidikan : SD/MI

Kelas / Semester : 4 /2

Tema : Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)

Sub Tema : Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku (Subtema 3)

Muatan Terpadu : IPA, Bahasa Indonesia, SBdP

Pembelajaran ke : 2

Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menemukan pengertian benda tiga dimensi.
2. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat memahami pengertian menggambar benda tiga dimensi.
3. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menentukan tokoh dan sifat tokoh dalam cerita fiksi.
4. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat, membuktikan adanya hubungan antara gaya dan gerak.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ❖ Siswa Mengisi Daftar Hadir	10 menit
<i>MEDIA VR Method</i>		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi Yang berhubungan dengan Cara menemukan pengertian benda tiga dimensi. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan Cara memahami pengertian menggambar benda tiga dimensi. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara menentukan tokoh dan sifat tokoh dalam cerita fiksi. ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara membuktikan adanya hubungan antara gaya dan gerak. 	150 menit
Kegiatan Penutup	Peserta Didik : Mengerjakan Soal Pada Media VR.	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru, misalnya memberikan tugas di rumah

Rubrik Mengamati (IPA)

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Sikap	Kegigihan dalam mencari informasi,	Kegigihan dalam mencari informasi,	Kegigihan dalam mencari informasi,	Kegigihan dalam mencari

	kecermatan, dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan, disertai juga dengan kreatifitas dalam bekerja menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik dan terpuji.	kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik.	kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas yang masih dapat terus di tingkatkan	informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang masih harus diperbaiki.
Pengetahuan; hubungan antara gaya dan gerak kaitannya dengan peristiwa pada gambar	mampu menjawab semua pertanyaan mengenai hubungan antara gaya dan gerak kaitannya dengan peristiwa pada gambar	mampu menjawab 75% pertanyaan mengenai hubungan antara gaya dan gerak kaitannya dengan peristiwa pada gambar	mampu menjawab 50% pertanyaan mengenai hubungan antara gaya dan gerak kaitannya dengan peristiwa pada gambar	tidak mampu menjawab pertanyaan mengenai hubungan antara gaya dan gerak kaitannya dengan peristiwa pada gambar
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan jawaban	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.

D. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa.

Satuan Pendidikan : SD/MI

Kelas / Semester : 4 /2

Tema : Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)

Sub Tema : Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku (Subtema 3)

Muatan Terpadu : PPKn, Bahasa Indonesia, IPS

Pembelajaran ke : 3

Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mencermati tokoh-tokoh dalam cerita fiksi dan mengidentifikasi peran tokoh dan hikmah dari cerita tersebut.
2. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengidentifikasi tokoh utama, tokoh pembantu/tambahan, tokoh protagonis, dan tokoh antagonis dari cerita fiksi.
3. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengetahui sikap untuk menghadapi perbedaan karakteristik antarteman dan manfaat yang diperoleh.
4. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat, mengelompokkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ❖ Siswa Mengisi Daftar Hadir 	10 menit
<i>MEDIA VR Method</i>		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi Yang berhubungan dengan Cara mencermati tokoh-tokoh dalam cerita fiksi dan mengidentifikasi peran tokoh dan hikmah dari cerita tersebut. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan Cara mengidentifikasi tokoh utama, tokoh pembantu/tambahan, tokoh protagonis, dan tokoh antagonis dari cerita fiksi. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara mengetahui sikap untuk menghadapi perbedaan karakteristik antarteman dan manfaat yang diperoleh. ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara mengelompokkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa. 	150 menit
Kegiatan Penutup	Peserta Didik : Mengerjakan Soal Pada Media VR.	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru, misalnya memberikan tugas di rumah.

Rubrik Mendiskusikan Sikap Menghadapi Perbedaan Karakteristik Antarteman dan Manfaat yang Diperoleh.

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
pengetahuan : sikapa	mampu menuliskan sikap menghargai	memenuhi 2 kriteria dari 3	memenuhi 1 kriteria dari 3 kriteria yang	tidak memenuhi kriteria yang

menghadapi perbedaan karakteristik antarteman.	perbedaan jenis kelamin, agama dan suku.	kriteria yang ditetapkan	ditetapkan	ditetapkan
pengetahuan: manfaat yang diperoleh dari perbedaan karakteristik antarteman	mampu menuliskan manfaat yang diperoleh dari perbedaan jenis kelamin, agama, dan suku.	memenuhi 2 kriteria dari 3 kriteria yang ditetapkan	memenuhi 1 kriteria dari 3 kriteria yang ditetapkan	tidak memenuhi kriteria yang ditetapkan
Sikap saat mengerjakan tugas	Percaya diri, mandiri, dan tanggung jawab.	Percaya diri, sesekali meminta bantuan guru, dan tanggung jawab.	Tidak percaya diri, mengandalkan bimbingan guru	Menyontek

D. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa.



Satuan Pendidikan : SD/MI

Kelas / Semester : 4 /2

Tema : Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)

Sub Tema : Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku (Subtema 3)

Muatan Terpadu : PPKn, Bahasa Indonesia, IPS

Pembelajaran ke : 4

Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menentukan sifat tokoh dalam cerita fiksi secara visual.
2. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengetahui cerita rakyat berasal dari suatu daerah, serta mencermati tokoh-tokoh cerita.
3. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengetahui corak kehidupan kegiatan ekonomi di lingkungan tempat tinggal.
4. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat, mengetahui tindakan-tindakan yang mencerminkan sikap toleransi dalam keberagaman masyarakat di lingkungan tempat tinggal.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ❖ Siswa Mengisi Daftar Hadir 	10 menit
<i>MEDIA VR Method</i>		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi Yang berhubungan dengan Cara menentukan sifat tokoh dalam cerita fiksi secara visual. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan Cara mengetahui cerita rakyat berasal dari suatu daerah, serta mencermati tokoh-tokoh cerita. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara mengetahui corak kehidupan kegiatan ekonomi di lingkungan tempat tinggal. ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara mengetahui tindakan-tindakan yang mencerminkan sikap toleransi dalam keberagaman masyarakat di lingkungan tempat tinggal. 	150 menit
Kegiatan Penutup	Peserta Didik : Mengerjakan Soal Pada Media VR.	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru, misalnya memberikan tugas di rumah.

Rubrik Mengamati (IPS)

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Sikap saat menyampaikan kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Percaya diri ✓ Sopan dan santun ✓ Mampu mengungkapkan 	Memenuhi 3 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 2 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 1 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan

hasil pengamatan mengenai kegiatan ekonomi	pendapatnya ✓ Mampu menghargai perbedaan hasil pengamatan.			
pengetahuan kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan lingkungan sekitar	mampu memenuhi tiga kriteria berikut: ✓ Menyebutkan jenis pekerjaan yang ditekuni penduduk di lingkungan tempat tinggal siswa. ✓ Menggolongkan mata pencaharian penduduk berdasarkan corak kehidupan penduduk. ✓ Menyajikan kesimpulan kegiatan ekonomi sesuai dengan corak kehidupan penduduk di lingkungan sekitar.	mampu memenuhi dua dari tiga kriteria berikut: ✓ Menyebutkan jenis pekerjaan yang ditekuni penduduk di lingkungan tempat tinggal siswa. ✓ Menggolongkan mata pencaharian penduduk berdasarkan corak kehidupan penduduk. ✓ Menyajikan kesimpulan kegiatan ekonomi sesuai dengan corak kehidupan penduduk di lingkungan sekitar.	mampu memenuhi satu dari kriteria berikut: ✓ Menyebutkan jenis pekerjaan yang ditekuni penduduk di lingkungan tempat tinggal siswa. ✓ Menggolongkan mata pencaharian penduduk berdasarkan corak kehidupan penduduk. ✓ Menyajikan kesimpulan kegiatan ekonomi sesuai dengan corak kehidupan penduduk di lingkungan sekitar.	tidak mampu memenuhi tiga kriteria berikut: ✓ Menyebutkan jenis pekerjaan yang ditekuni penduduk di lingkungan tempat tinggal siswa. ✓ Menggolongkan mata pencaharian penduduk berdasarkan corak kehidupan penduduk. ✓ Menyajikan kesimpulan kegiatan ekonomi sesuai dengan corak kehidupan penduduk di lingkungan sekitar.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan hasil mengamati gambar dan lingkungan di sekitarnya	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.

D. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa.



Satuan Pendidikan	: SD/MI
Kelas / Semester	: 4 /2
Tema	: Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)
Sub Tema	: Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku (Subtema 3)
Muatan Terpadu	: PPKn, Bahasa Indonesia, SBdP
Pembelajaran ke	: 5
Alokasi waktu	: 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menemukan keberagaman karakteristik individu dan manfaatnya.
2. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat memahami tokoh-tokoh dalam sebuah cerita.
3. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menentukan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita fiksi.

4. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat, membuat sketsa atau rancangan gambar dari bentuk karya tiga dimensi.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ❖ Siswa Mengisi Daftar Hadir 	10 menit
<i>MEDIA VR Method</i>		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi Yang berhubungan dengan Cara menemukan keberagaman karakteristik individu dan manfaatnya. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan Cara memahami tokoh-tokoh dalam sebuah cerita.. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara menentukan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita fiksi. ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara membuat sketsa atau rancangan gambar dari bentuk karya tiga dimensi. 	150 menit
Kegiatan Penutup	Peserta Didik : Mengerjakan Soal Pada Media VR.	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru, misalnya memberikan tugas di rumah.

Rubrik Membaca Cerita Fiksi (Bahasa Indonesia)

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Sikap	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan, dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan, disertai juga dengan kreatifitas dalam bekerja menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik dan terpuji.	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik.	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas yang masih dapat terus di tingkatkan	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang masih harus diperbaiki.

Pengetahuan; tokoh- tokoh dalam cerita fiksi.	Mampu mengidentifikasi keempat kriteria berikut: - Tokoh utama dalam cerita fiksi - Tokoh pembantu atau tokoh tambahan dalam cerita fiksi - Sifat tokoh utama dalam cerita fiksi.	Mampu mengidentifikasi tiga dari empat kriteria yang di tentukan a	Mampu mengidentifikasi dua dari empat kriteria yang di tentukan a	Hanya mampu mengidentifikasi satu dari empat kriteria yang di tentukan a
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan jawaban	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.

D. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa.

Satuan Pendidikan : SD/MI

Kelas / Semester : 4 /2

Tema : Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)

Sub Tema : Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku (Subtema 3)

Muatan Terpadu : SBdP, Bahasa Indonesia

Pembelajaran ke : 6

Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat mengenal berbagai karya tiga dimensi dan membuat gambar rancangan karya tiga dimensi.
2. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat membentuk karya tiga dimensi.
3. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat menentukan sifat tokoh dalam sebuah cerita fiksi.
4. Dengan Mengamati Media VR, siswa dapat, menirukan peran tokoh dalam suatu cerita.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ❖ Siswa Mengisi Daftar Hadir 	10 menit
<i>MEDIA VR Method</i>		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi Yang berhubungan dengan Cara mengenal berbagai karya tiga dimensi dan membuat gambar rancangan karya tiga dimensi. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan Cara membentuk karya tiga dimensi. ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara menentukan sifat tokoh dalam sebuah cerita fiksi. ➤ guru membuka link media VR pembelajaran terkait dengan materi yang berhubungan dengan cara menirukan peran tokoh dalam suatu cerita. 	150 menit
Kegiatan Penutup	<p>Peserta Didik :</p> <p>Mengerjakan Soal Pada Media VR.</p>	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru, misalnya memberikan tugas di rumah.

Rubrik Mencoba (SBDP)

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Sikap	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan, dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan, disertai juga dengan kreatifitas dalam bekerja menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik dan terpuji.	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik.	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas yang masih dapat terus di tingkatkan	Kegigihan dalam mencari informasi, kecermatan dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang masih harus diperbaiki.
pengetahuan: membuat karya tiga dimensi	mampu memenuhi tiga kriteria berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan alat dan bahan 	mampu memenuhi dua dari tiga kriteria berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan alat 	mampu memenuhi satu dari tiga kriteria berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan alat 	tidak mampu memenuhi tiga kriteria berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan

	<p>pembuatan karya tiga dimensi dengan lengkap dan tepat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan langkah- langkah pembuatan karya tiga dimensi • Hasil karya tiga dimensi rapi dan menunjukkan kreativitas yang baik. 	<p>dan bahan pembuatan karya tiga dimensi dengan lengkap dan tepat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan langkah- langkah pembuatan karya tiga dimensi • Hasil karya tiga dimensi rapi dan menunjukkan kreativitas yang baik. 	<p>dan bahan pembuatan karya tiga dimensi dengan lengkap dan tepat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan langkah- langkah pembuatan karya tiga dimensi • Hasil karya tiga dimensi rapi dan menunjukkan kreativitas yang baik. 	<p>alat dan bahan pembuatan karya tiga dimensi dengan lengkap dan tepat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan langkah- langkah pembuatan karya tiga dimensi • Hasil karya tiga dimensi rapi dan menunjukkan kreativitas yang baik.
<p>keterampilan pembuatan karya tiga dimensi</p>	<p>keterampilan pembuatan karya tiga dimensi meliputi kreativitas, kecermatan, ketelitian, dan kerapian dalam membuat karya tiga dimensi menunjukkan hasil yang sangat baik, di atas rata- rata kelas</p>	<p>keterampilan pembuatan karya tiga dimensi meliputi kreativitas, kecermatan, ketelitian, dan kerapian dalam membuat karya tiga dimensi menunjukkan hasil yang baik.</p>	<p>keterampilan pembuatan karya tiga dimensi meliputi kreativitas, kecermatan, ketelitian, dan kerapian dalam membuat karya tiga dimensi menunjukkan yang cukup baik.</p>	<p>keterampilan pembuatan karya tiga dimensi meliputi kreativitas, kecermatan, ketelitian, dan kerapian dalam membuat karya tiga dimensi masih perlu ditingkatkan / masih perlu bimbingan.</p>

Contoh PENILAIAN AKHIR Sub Tema

JURNAL PENILAIAN SISWA PERSUBTEMA

Nama Siswa :

Kelas :

Tema :

Sub Tema :

Sikap	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	Diisi oleh guru dalam kalimat positif tentang apa yang menonjol dan apa yang perlu usaha-usaha pengembangan untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan pada kelas yang diikutinya.
	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin,	Diisi oleh guru dalam kalimat positif

	tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.	tentang apa yang menonjol dan apa yang perlu usaha- usaha pengembangan untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan pada kelas yang diikutinya.				
Pengetahuan	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.	Kompetensi	1	2	3	4
Keterampilan	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.	Kompetensi	1	2	3	4

Jurnal penilaian siswa per subtema ini bisa digunakan sebagai data untuk pengisian rapotakademik siswa per semester. Dari data pencapaian siswa per subtema ini, guru dapat melihat dan mengukur pencapaian kompetensi siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif berdasarkan data penilaian autentik yang dimilikinya.

D. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa.

Remidial

1. Apa lawan tokoh protagonis?

Jawaban: Lawan tokoh protagonis adalah antagonis.

2. Siapa saja tokoh protagonis dalam cerita “Cindelaras”?

Jawaban: Tokoh protagonis dalam cerita”Cindelaras” yaitu Cindelaras, ibu, burung rajawali, ayam, dan pengawal.

3. Sebutkan manfaat keberagaman karakteristik masyarakat Indonesia? Jawaban: Manfaat keberagaman karakteristik masyarakat Indonesia sebagai berikut.

3. Dapat belajar saling menghargai karakter setiap individu.

4. Belajar bersosialisasi.

5. Belajar toleransi dan dewasa.

6. Saling melengkapi sesama individu.

7. Hidup rukun dalam masyarakat.

4. Karakteristik Individu dalam masyarakat Indonesia beragam jenisnya. Apa saja jenis karakteristik individu dalam masyarakat indonesia?

Jawaban: karakteristik individu dalam masyarakat Indonesia di antaranya meliputi fisik, jenis kegemaran, pekerjaan, rasa, suku, pengetahuan, serta agama atau kepercayaan.

2. Tuliskan contoh peristiwa kaitannya dengan gaya yang mempengaruhi gerak benda!

Jawaban: Pada peristiwa bermain bola voli, bola dilambungkan ke atas sehingga bola bergerak ke atas. Kemudian, bola di pukul ke depan sehingga bola bergerak ke arah depan.

3. Gaya apa yang digunakan sehingga membuat gerobak dan sepeda bergerak. Jawaban: Gerobak bergerak karena adanya gaya dorongan. Sepeda bergerak karena adanya gaya mengayuh.

4. Apakah yang dimaksud kegiatan ekonomi?

Jawaban: Kegiatan ekonomi adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

5. Apakah yang dimaksud pekerjaan yang menghasilkan jasa? Sebutkan 3 contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa!

Jawaban: Pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah pekerjaan yang hasilnya bukan berupa barang, tetapi hasil pekerjaannya dapat dinikmati dan dirasakan orang lain. Contohnya guru, dokter, perawat, tukang potong rambut, polisi, tentara, dan seniman.

6. Apa saja ciri-ciri karya seni rupa tiga dimensi?

Jawaban: Ciri karya seni rupa tiga dimensi sebagai berikut.

- a. Mempunyai panjang, lebar, dan tinggi.
- b. Dapat dinikmati keindahannya dari sudut pandang mana pun.
- c. Memiliki volume.

7. Sebutkan beberapa benda tiga dimensi!

Jawaban: Beberapa benda tiga dimensi yaitu kotak tisu, lemari, vas bunga, kendi, teko, meja, dan kursi.



LAMPIRAN 9. PEDOMAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sebelum Menggunakan Media *Virtual Reality field trips*

Kegiatan pendidik sebelum menggunakan media *Virtual Reality field trips* pada materi tentang Daerah Tempat Tinggalku pada Tema 8, adalah:

- a. Memahami ruang lingkup materi tentang Daerah Tempat Tinggalku pada Tema 8
- b. Menyiapkan sarana dan prasarana media *Virtual Reality field trips* yang akan digunakan seperti smartphone, kacamata VR (*Virtual Box*).
- c. Mengecek dan memastikan bahwa alat-alat tersebut tidak mengalami kerusakan yang dapat menghambat kegiatan pembelajaran.
- d. Meminta peserta didik untuk membaca petunjuk penggunaan yang ada pada aplikasi media *Virtual Reality field trips*.

2. Selama Menggunakan Media *Virtual Reality field trips*

Bapak/Ibu Pendidik selama menggunakan media *Virtual Reality field trips* sebaiknya melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari
- b. Membimbing peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Virtual Reality field trips*
- c. Membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menggunakan media *Virtual Reality field trips* dan memahami materi di dalamnya
- d. Mengajak peserta didik untuk bertanya jawab tentang materi pembelajaran yang terdapat di dalam media *Virtual Reality field trips*

3. Setelah Menggunakan Media *Virtual Reality* Tata Surya

Bapak/Ibu Pendidik setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Virtual Reality field trips* selesai sebaiknya:

- a. Meminta peserta didik untuk mematikan aplikasi VRFT dan mengembalikan *Smartphone* serta kacamata VR (*Virtual Box*) kepada Pendidik
- b. Melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran
- c. Mengajak peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari

PEMELIHARAAN DAN PERAWATAN

1. Pemeliharaan

Media *Virtual Reality field trips* ini dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat disimpan pada *smartphone*. Untuk pemeliharaan media ini terletak pada kacamata VR (*Virtual Box*). Pemeliharaannya yakni dengan membersihkan kacamata VR tersebut setiap waktu agar terbebas dari debu.

2. Perawatan

Perawatan media *Virtual Reality field trips* sangatlah mudah. Berikut beberapa hal yang dilakukan untuk perawatan media *Virtual Reality field trips*:

- a. Simpan media *Virtual Reality field trips* pada *folder* di *smartphone*
- b. Bersihkan kacamata VR dengan kain bersih dan halus
- c. Bersihkan lensa kacamata VR dengan hati-hati dan menggunakan kain yang halus agar tidak lecet
- d. Bersihkan kacamata VR secara berkala

DAFTAR RUJUKAN

- Afikri dkk. 2015. *Buku Guru dan Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 1 Indahnya Kebersamaan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. 2016. Jakarta.
- Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar*. 2016. Jakarta.
- Soeyati, Sri. 2007. *Tata Surya dan Penjelajahan Ruang Angkasa*. Jakarta: Ganeca Exact.



LAMPIRAN 10. LEMBAR VALIDASI PARA AHLI

A. VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL REALITY FIELD TRIPS*

1. Definisi Konseptual Media Pembelajaran *Virtual Reality Field Trips*

virtual reality atau (VR) adalah teknologi yang mengakibatkan penggunaannya mampu berinteraksi pada satu area yang diimitasikan komputer¹. *Virtual reality* adalah simulasi lingkungan oleh komputer yang bisa mensimulasikan kehadiran fisik secara nyata atau dunia yang dibayangkan². *Virtual reality* (VR), atau lingkungan *virtual*, adalah sintesis realitas sebagai sarana untuk menciptakan cara berinteraksi antara komputer dengan manusia³. *Virtual Reality* merupakan penggunaan multimedia untuk penjelasan secara langsung⁴.

Berdasarkan uraian di atas, media *virtual reality* merupakan media yang dapat mensimulasikan atau memvirtualisasikan lingkungan nyata atau sebenarnya ke dalam dunia maya dengan bantuan teknologi.

2. Definisi Operasional Media Pembelajaran *Virtual Reality Field Trips*

Media pembelajaran *virtual reality field trips* merupakan media yang didesain untuk memvirtualisasikan lingkungan nyata ke dalam dunia maya. Indikator dalam penilaian media berdasarkan LORI (*Learning Review Objects Review Instrumen*)⁵ yakni, 1) *presentation design*, 2) *interaction usability*, 3) *accessibility*, 4) *reusability*, 5) *standards compliance*.

¹ Mihej, M., Domen, N. & Samo, B. 2014. *Virtual Reality Technology and Applications*. London: Springer Science & Business Media.

² Motamedi, A., Wang, Z., Yabuki, N., Fukuda, T. & Michikawa, T. 2017. Signage Visibility Analysis and Optimization System Using BIM-Enabled Virtual Reality (VR) Environments. *Advanced Engineering Informatics*, 32, 248–262. <https://doi.org/10.1016/j.aei.2017.03.005>.

³ Lv, Z., Li, X. & Li, W. 2017. Virtual Reality Geographical Interactive Scene Semantics Research for Immersive Geography Learning. *Neurocomputing*, 254, 1339–1351. <https://doi.org/10.1016/j.neucom.2016.07.078>.

⁴ Munir. 2015. *Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

⁵ Magfiroh, T. A., (2017). Implementasi Model Personalized Learning Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK". Universitas Pendidikan Indonesia, repository.upi.edu/perpustakaan.upi.edu

3. Validasi Instrumen Media *Virtual Reality Field Trips* Berdasarkan LORI

- A. Petunjuk
Berilah tanda cek list (√) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!
- B. Jika ada yang direvisi mohon menuliskan langsung pada naskah!
- C. Identitas
Nama :
Instansi :
- D. Berilah tanda centang (√) pada kolom *relevan* atau *tidak relevan* yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!

No	Dimensi	Indikator	Penilaian		
			Relevan	Tidak Relevan	Ket.
1	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)	Desain media mampu membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran	√		
2	Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)	Kemudahan navigasi	√		
		Tampilan media yang mudah digunakan	√		
		Kualitas dari fitur bantuan	√		
3	Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)	Kemudahan dalam menggunakan	√		
		Desain dari kontrol dan format penyajian dapat mengakomodasi berbagai materi atau pelajaran	√		
4	Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda	√		
5	Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)	Taat pada spesifikasi internasional	√		

Komentar dan saran Perbaikan

Konten agar lebih interaktif

Singaraja, 2021
Validator



.....

4. Validasi Instrumen Penilaian Ahli Materi Berdasarkan LORI

A. Petunjuk

1. Berilah tanda cek list (✓) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!
2. Jika ada yang direvisi mohon menuliskan langsung pada naskah!

B. Identitas

Nama :

Instansi :

- C. Berilah tanda centang (✓) pada kolom *relevan* atau *tidak relevan* yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!

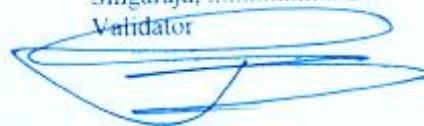
No	Dimensi	Indikator	Penilaian		
			Relevan	Tidak Relevan	Ket.
1	Kualitas Isi Materi (<i>Content Quality</i>)	Ketelitian materi	✓		
		Ketepatan Materi	✓		
		Keteraturan dalam penyajian materi	✓		
		Ketepatan dalam tingkatan detail materi	✓		
2	Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
		Sesuai dengan aktivitas pembelajaran	✓		
		Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran	✓		
		Sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
3	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and adaptation</i>)	Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh siswa	✓		
4	Motivasi (<i>Motivation</i>)	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak siswa	✓		

Komentar dan saran Perbaikan

- Kambarnya agar lebih kecil
- Akuritasnya dan kelas materialnya

Singaraja, 2021

Validator



.....

B. INSTRUMEN RETENSI BELAJAR SISWA

a. Definisi Konseptual Retensi Belajar Siswa

Retensi adalah kemampuan untuk mengingat materi pembelajaran hingga jangka waktu tertentu sama seperti materi yang telah diajarkan⁶. Retensi juga dapat dipahami sebagai alat untuk mengukur dan memastikan keberhasilan peserta didik. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa retensi merupakan kemampuan untuk menyimpan suatu informasi dan dapat mengungkapkannya kembali selang beberapa waktu.

Retensi juga berkaitan dengan ingatan. Ingatan merupakan suatu retensi informasi dari periode ke periode dengan melibatkan penyimpanan dan memunculkan kembali sebuah informasi. Saat retensi terjadi, muncul pemindahan informasi yang baru didapatkan dari memori jangka pendek ke jangka panjang. Kejadian ini terjadi dengan pemanggilan kembali kembali, dipraktikkan, dikembangkan dan sebagainya⁷.

Jadi, retensi dapat meningkat apabila pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra penglihatan dan indra pendengaran. Media virtual reality merupakan media yang mengandung unsur *audio* dan *visual* sehingga dapat disimpulkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan retensi peserta didik terhadap konsep atau materi yang dibelajarkan pendidik pada saat kegiatan pembelajaran.

b. Defenisi Operasional Retensi Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diukur dengan tes pilihan ganda yang mencakupi kompetensi dasar tentang budaya.

⁶ Anderson & Krathwohl, *Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010)

⁷ Santrock, John W., *Psikologi Pendidikan (edisi kedua)*, diterjemahkan oleh Tri Wibowo B. S., Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2007

TES RETENSI BELAJAR SISWA

Tema : Daerah Tempat Tinggalku
Kelas : 4
Materi : Budaya
Alokasi Waktu : 35 Menit

Petunjuk!

Jawab pertanyaan dibawah ini dengan cara memilih a,b,c, atau d pada jawaban yang benar!

Soal-soal:

1. Indonesia adalah negara yang memiliki kebudayaan yang beragam, karena memiliki
 - a. Satu suku
 - b. Ribuan suku ✓
 - c. Banyak undang-undang
 - d. Laut yang luas
2. Bhineka Tunggal Ika mempunyai arti
 - a. Beragam dan selalu bersatu
 - b. Berbeda-beda namun tetap satu jua
 - c. Berbeda-beda suku namun satu kebudayaan ✓
 - d. Keberagaman yang membawa kebahagiaan
3. Keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia tidak perlu dijadikan masalah, justru merupakan salah satu
 - a. Kekayaan bangsa
 - b. Kelemahan bangsa ✓
 - c. Budaya luar negeri
 - d. Kehebatan dunia
4. Salah satu penyebab banyaknya suku bangsa yang ada di Indonesia adalah
 - a. Indonesia merupakan negara di katulistiwa
 - b. Indonesia memiliki ribuan pulau
 - c. Indonesia memiliki penduduk yang ramah ✓

- d. Indonesia memiliki lautan yang luas
5. Di bawah ini yang bukan merupakan bagian keragaman di Indonesia adalah
- a. Suku bangsa
 - b. Bahasa ✓
 - c. Bendera bangsa
 - d. Agama
6. Suku terbanyak penduduknya di Indonesia adalah suku
- a. Sunda
 - b. Batak
 - c. Toraja ✓
 - d. Jawa
7. Suku Asmat dan Suku Dani berasal dari
- a. Sumatra
 - b. Sulawesi
 - c. Kalimantan ✓
 - d. Papua
8. Suku-suku di bawah ini yang tidak berasal dari pulau Kalimantan adalah
- a. Suku Dayak
 - b. Suku Minahasa
 - c. Suku Banjar ✓
 - d. Suku Kutai
9. Suku Osing dan Suku Tengger berasal dari provinsi
- a. Jawa Tengah
 - b. Sulawesi Utara ✓
 - c. Jawa Timur
 - d. Nusa Tenggara Timur
10. Gaya dapat mengubah benda diam menjadi bergerak, contohnya adalah
- a. Bola berhenti ketika ditangkap
 - b. Meja bergeser ketika didorong
 - c. Kayu menjadi abu ketika dibakar ✓
 - d. Air menjadi panas ketika dimasak

11. Sandi memukul kaleng bekas hingga ringsek, hal ini menandakan bahwa gaya dapat
- a. Memperburuk benda
 - b. Mengubah bentuk benda
 - c. Menggerakkan benda ✓
 - d. Mengubah harga benda
12. Gaya bisa berupa
- a. Dorongan dan tiupan
 - b. Sinar dan getaran ✓
 - c. Tarikan dan dorongan
 - d. Cahaya dan suara
13. Contoh penggunaan gaya otot yang bermanfaat dalam merubah bentuk benda adalah
- a. Mencuci piring
 - b. Menyapu lantai ✓
 - c. Membuat gerabah
 - d. Mengangkat buku
14. Indonesia merupakan negara yang letaknya strategis, karena berada di antara dua benua yaitu
- a. Asia dan Eropa
 - b. Asean dan Australia ✓
 - c. Afrika dan Amerika
 - d. Asia dan Australia
15. Masyarakat di pegunungan lebih memilih bekerja berkebun atau bertani sayur, sedangkan masyarakat di pesisir pantai banyak yang bekerja sebagai nelayan. Hal ini menunjukkan bahwa keragaman masyarakat dapat disebabkan oleh
- a. Kondisi alam
 - b. Jumlah penduduk ✓
 - c. Jumlah suku
 - d. Kondisi pemerintahan
16. Banyak bahasa daerah yang terdapat di Indonesia, namun Indonesia memiliki

- bahasa nasional yaitu bahasa
- a. Mandarin
 - b. Melayu ✓
 - c. Jawa
 - d. Indonesia
17. Bahasa daerah akan terjaga dan tidak punah jika kita
- a. Suka berbahasa asing
 - b. Mengutamakan bahasa luar negeri ✓
 - c. Turut serta memakai dan melestarikannya
 - d. Menggunakan bahasa yang sedang viral
18. Tanda tempo Moderato mempunyai arti lambat, yaitu setiap menitnya terdiri dari
- a. 60 ketukan
 - b. 70 ketukan ✓
 - c. 80 ketukan
 - d. 100 ketukan
19. Tangga nada yang menggunakan lima nada dinamakan tangga nada
- a. Diatonis
 - b. Tritatonis
 - c. Pentatonis ✓
 - d. Hexatonis
20. Lagu Satu Nusa Satu Bangsa termasuk lagu
- a. Daerah
 - b. Asing
 - c. Nasional ✓
 - d. Kemerdekaan
21. Kitab suci agama Krsiten adalah
- a. Weda
 - b. Alkitab ✓
 - c. Alqur'an
 - d. Tripitaka
22. Hak memeluk agama sesuai kepercayaan masing-masing dijamin oleh

- a. Kepala desa
 - b. Guru ✓
 - c. Negara
 - d. Kepala sekolah
23. Idul Fitri dan Idul Adha merupakan hari raya umat
- a. Islam
 - b. Katolik ✓
 - c. Budha
 - d. Hindu
24. Lagu Yamko Rambe Yamko berasal dari
- a. Maluku Utara
 - b. Bangka Belitung ✓
 - c. Papua Barat
 - d. Riau
25. Dalam menjalani kehidupan bermasyarakat dengan keragaman agama, maka kita perlu menjunjung tinggi
- a. Toleransi ✓
 - b. Konsumsi
 - c. Modernisasi
 - d. Egoisme

VALIDASI INSTRUMEN RETENSI BELAJAR SISWA

A. Tujuan :

Untuk mengukur kevalidan instrumen hasil belajar siswa dengan tes pilihan ganda saat pembelajaran dengan menggunakan media *virtual reality field Trip*

B. Petunjuk

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom *relevan* atau *tidak relevan* yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!
2. Jika ada yang direvisi mohon menuliskan langsung pada naskah!

C. Identitas

Nama :

Instansi :

No. Butir Soal	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		

D. Komentari dan Saran Perbaikan

- Soal apa di tanyakan di soal?
- perlu ditida soal HOTS

Singaraja, Maret 2021

Validator



W. Kusnanto


3. Validasi Instrumen Media *Virtual Reality Field Trips* Berdasarkan LORI

- A. Petunjuk
- Berilah tanda cek list (√) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!
- B. Jika ada yang direvisi mohon menuliskan langsung pada naskah!
- C. Identitas
- Nama
- Instansi
- D. Keterangan skor penilaian
- 1= tidak baik
- 2= kurang baik
- 3= cukup
- 4= baik
- 5= sangat baik

No	Dimensi	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)	Desain media mampu membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran				√	
2	Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)	Kemudahan navigasi				√	
		Tampilan media yang mudah digunakan					√
		Kualitas dari fitur bantuan					√
3	Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)	Kemudahan dalam menggunakan					√
		Desain dari kontrol dan format penyajian dapat mengakomodasi berbagai materi atau pelajaran				√	
4	Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda				√	
5	Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)	Taat pada spesifikasi internasional				√	

Komentar dan saran Perbaikan

Singaraja, 2021
Validator


Dr. I Gede Wawan Srdatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP 198202192008121009

A. VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL REALITY FIELD TRIPS*

1. Definisi Konseptual Media Pembelajaran *Virtual Reality Field Trips*

virtual reality atau (VR) adalah teknologi yang mengakibatkan penggunaannya mampu berinteraksi pada satu area yang diimitasikan komputer¹. *Virtual reality* adalah simulasi lingkungan oleh komputer yang bisa mensimulasikan kehadiran fisik secara nyata atau dunia yang dibayangkan². *Virtual reality* (VR), atau lingkungan *virtual*, adalah sintesis realitas sebagai sarana untuk menciptakan cara berinteraksi antara komputer dengan manusia³. *Virtual Reality* merupakan penggunaan multimedia untuk penjelasan secara langsung⁴.

Berdasarkan uraian di atas, media *virtual reality* merupakan media yang dapat mensimulasikan atau memvirtualisasikan lingkungan nyata atau sebenarnya ke dalam dunia maya dengan bantuan teknologi.

2. Definisi Operasional Media Pembelajaran *Virtual Reality Field Trips*

Media pembelajaran *virtual reality field trips* merupakan media yang didesain untuk memvirtualisasikan lingkungan nyata ke dalam dunia maya. Indikator dalam penilaian media berdasarkan LORI (*Learning Review Objects Review Instrumen*)⁵ yakni, 1) *presentation design*, 2) *interaction usability*, 3) *accessibility*, 4) *reusability*, 5) *standards compliance*.

¹Mihej, M., Domen, N. & Samo, B. 2014. *Virtual Reality Technology and Applications*. London: Springer Science & Business Media.

²Motamedi, A., Wang, Z., Yabuki, N., Fukuda, T. & Michikawa, T. 2017. Signage Visibility Analysis and Optimization System Using BIM-Enabled Virtual Reality (VR) Environments. *Advanced Engineering Informatics*, 32, 248–262. <https://doi.org/10.1016/j.aei.2017.03.005>.

³Lv, Z., Li, X. & Li, W. 2017. Virtual Reality Geographical Interactive Scene Semantics Research for Immersive Geography Learning. *Neurocomputing*, 254, 1339–1351. <https://doi.org/10.1016/j.neucom.2016.07.078>.

⁴Munir. 2015. *Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

⁵Magfiroh, T. A., (2017). Implementasi Model Personalized Learning Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK". Universitas Pendidikan Indonesia, repository.upi.edu/perpustakaan.upi.edu

3. Validasi Instrumen Media *Virtual Reality Field Trips* Berdasarkan LORI

- A. Petunjuk
Berilah tanda cek list (√) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!
- B. Jika ada yang direvisi mohon menuliskan langsung pada naskah!
- C. Identitas
Nama : Drs. Ida Bagus Putu Sudiarta, S.Pd., M.Si
Instansi : SD Negeri 2 Ubung, Kota Denpasar
- D. Keterangan skor penilaian
1= tidak baik
2= kurang baik
3= cukup
4= baik
5= sangat baik

No	Dimensi	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)	Desain media mampu membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran					v
2	Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)	Kemudahan navigasi					v
		Tampilan media yang mudah digunakan					v
		Kualitas dari fitur bantuan				v	
3	Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)	Kemudahan dalam menggunakan				v	
		Desain dari kontrol dan format penyajian dapat mengakomodasi berbagai materi atau pelajaran				v	
4	Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda				v	
5	Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)	Taat pada spesifikasi internasional				v	

Komentar dan saran Perbaikan

Cukup dan tidak perlu perbaikan

Denpasar, 25 Maret 2021
Validator



.Drs. Ida Bagus Putu Sudiarta, S.Pd., M.Si
NIP.196412311988041056

4. Validasi Instrumen Penilaian Ahli Materi Berdasarkan LORI

A. Petunjuk

1. Berilah tanda cek list (√) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!
2. Jika ada yang direvisi mohon menuliskan langsung pada naskah!

B. Identitas

Nama : Drs. Ida Bagus Putu Sudiarta, S.Pd., M.Si

Instansi : SD Negeri 2 Ubung Kota Denpasar

a. Keterangan skor penilaian

1= tidak baik

2= kurang baik

3= cukup

4= baik

5= sangat baik

No	Dimensi	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kualitas Isi Materi (<i>Content Quality</i>)	Ketelitian materi				v	
		Ketepatan Materi				v	
		Keteraturan dalam penyajian materi				v	
		Ketepatan dalam tingkatan detail materi				v	
2	Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)	Sesuai dengan tujuan pembelajaran					v
		Sesuai dengan aktivitas pembelajaran					v
		Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran					v
		Sesuai dengan karakteristik siswa				v	



3	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and adaptation</i>)	Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh siswa				v	
4	Motivasi (<i>Motivation</i>)	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak siswa				v	

Komentar dan saran Perbaikan

Cukup dan tanpa perbaikan

Denpasar, 25 Maret 2021

Validator



Drs. Ida Bagus Putu Sudiarta, S.Pd., M.Si
NIP. 196412311988041056

B. INSTRUMEN AKTIVITAS BELAJAR

1. Definisi Konseptual Aktivitas Belajar

Paul B. Diedrich menyatakan bahwa aktivitas siswa berkaitan dengan beberapa kegiatan yakni: (1) *visual activities* meliputi membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan; (2) *oral activities* meliputi merumuskan, bertanya, memberi saran, dan mengeluarkan pendapat; (3) *Listening activities* meliputi mendengarkan percakapan, diskusi, dan pidato; (4) *writing activities* meliputi menulis cerita, karangan, laporan, dan menyalin; (5) *motor activities* meliputi melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, dan beternak; (6) *metal activities*, meliputi menanggapi, mengingat, memecahkan masalah, dan menganalisis; dan (7) *emotional activities* meliputi minat, jenuh, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang atau gugup.

Jadi, aktivitas belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah *visual activities*, *motor activities*, *listening activities*, *mental activities*, dan *writing activities*.

2. Definisi Operasional Aktivitas Belajar

Indikator-indikator penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah; (1) *visual activities* meliputi memperhatikan gambar demonstrasi dan percobaan; (2) *motor activities* meliputi membuat konstruksi; (3) *listening activities* meliputi diskusi; (4) *writing activities* meliputi menulis laporan pengamatan; dan (5) *mental activities*, meliputi menanggapi dan memecahkan masalah.

3. Kisi-kisi Instrumen Aktivitas Siswa

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	<i>Visual activities</i>	a. Memperhatikan tampilan gambar dalam media <i>virtual reality field</i> b. Melakukan percobaan sesuai petunjuk yang diberikan oleh guru				v	
2	<i>Motor activities</i>	Siswa mampu membentuk konsep dari yang diamati di media <i>virtual reality field</i>					v
3	<i>Listening activities</i>	Melakukan diskusi kelompok dengan aktif dan mendengarkan pendapat teman dengan baik.				v	
4	<i>Writing activities</i>	Siswa dapat membuat laporan pengamatan pada media <i>virtual reality field</i> yang digunakan dalam pembelajaran				v	
5	<i>Mental activities</i>	a. Siswa mampu menanggapi pertanyaan dari teman kelompok saat diskusi dan menjawab					v

VALIDASI INSTRUMEN AKTIVITAS SISWA

A. Tujuan :

Untuk mengukur kevalidan instrumen aktivitas siswa saat pembelajaran dengan menggunakan media *virtual reality field*

B. Petunjuk

1. Berilah tanda centang (√) pada kolom *relevan* atau *tidak relevan* yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!
2. Jika ada yang direvisi mohon menuliskan langsung pada naskah!

C. Identitas

Nama : Drs.Ida Bagus Putu Sudiarta,S.Pd.,M.Si
 Instansi : SD Negeri 2 Ubung, Kota Denpasar.

No. Butir Aspek	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
1	v	-	-
2	v	-	-
3	v	-	-
4	v	-	-
5	v	-	-

D. Komentar dan saran Perbaikan

Cukup dan tanpa perbaikan

Denpasar,25, Maret 2021
 Validator



.Drs.Ida Bagus Putu Sudiarta,S.Pd..M.Si
 NIP.196412311988041056

C. INSTRUMEN RETENSI BELAJAR SISWA

a. Definisi Konseptual Retensi Belajar Siswa

Retensi adalah kemampuan untuk mengingat materi pembelajaran hingga jangka waktu tertentu sama seperti materi yang telah diajarkan⁶. Retensi juga dapat dipahami sebagai alat untuk mengukur dan memastikan keberhasilan peserta didik. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa retensi merupakan kemampuan untuk menyimpan suatu informasi dan dapat mengungkapkannya kembali selang beberapa waktu.

Retensi juga berkaitan dengan ingatan. Ingatan merupakan suatu retensi informasi dari periode ke periode dengan melibatkan penyimpanan dan memunculkan kembali sebuah informasi. Saat retensi terjadi, muncul pemindahan informasi yang baru didapatkan dari memori jangka pendek ke jangka panjang. Kejadian ini terjadi dengan pemanggilan kembali kembali, dipraktikkan, dikembangkan dan sebagainya⁷.

Jadi, retensi dapat meningkat apabila pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra penglihatan dan indra pendengaran. Media virtual reality merupakan media yang mengandung unsur *audio* dan *visual* sehingga dapat disimpulkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan retensi peserta didik terhadap konsep atau materi yang dibelajarkan pendidik pada saat kegiatan pembelajaran.

b. Definisi Operasional Retensi Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diukur dengan tes pilihan ganda yang mencakupi kompetensi dasar tentang budaya.

⁶Anderson & Krathwohl, *Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010)

⁷ Santrock, John W., *Psikologi Pendidikan (edisi kedua)*, diterjemahkan oleh Tri Wibowo B. S., Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2007

TES RETENSI BELAJAR SISWA**Tema : Daerah Tempat Tinggalku****Kelas : 4****Materi : Budaya****Alokasi Waktu : 35 Menit**Petunjuk!

Jawab pertanyaan dibawah ini dengan cara memilih a,b,c, atau d pada jawaban yang benar!

Soal-soal:

1. Indonesia adalah negara yang memiliki kebudayaan yang beragam, karena memiliki
 - a. Satu suku
 - b. Ribuan suku
 - c. Banyak undang-undang
 - d. Laut yang luas
2. Bhineka Tunggal Ika mempunyai arti
 - a. Beragam dan selalu bersatu
 - b. Berbeda-beda namun tetap satu jua
 - c. Berbeda-beda suku namun satu kebudayaan
 - d. Keberagaman yang membawa kebahagiaan
3. Keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia tidak perlu dijadikan masalah, justru merupakan salah satu
 - a. Kekayaan bangsa
 - b. Kelemahan bangsa
 - c. Budaya luar negeri
 - d. Kehebatan dunia
4. Salah satu penyebab banyaknya suku bangsa yang ada di Indonesia adalah
 - a. Indonesia merupakan negara di katulistiwa
 - b. Indonesia memiliki ribuan pulau

- c. Indonesia memiliki penduduk yang ramah
 - d. Indonesia memiliki lautan yang luas
5. Di bawah ini yang bukan merupakan bagian keragaman di Indonesia adalah
- a. Suku bangsa
 - b. Bahasa
 - c. Bendera bangsa
 - d. Agama
6. Suku terbanyak penduduknya di Indonesia adalah suku
- a. Sunda
 - b. Batak
 - c. Toraja
 - d. Jawa
7. Suku Asmat dan Suku Dani berasal dari
- a. Sumatra
 - b. Sulawesi
 - c. Kalimantan
 - d. Papua
8. Suku-suku di bawah ini yang tidak berasal dari pulau Kalimantan adalah
- a. Suku Dayak
 - b. Suku Minahasa
 - c. Suku Banjar
 - d. Suku Kutai
9. Suku Osing dan Suku Tengger berasal dari provinsi
- a. Jawa Tengah
 - b. Sulawesi Utara
 - c. Jawa Timur
 - d. Nusa Tenggara Timur
10. Gaya dapat mengubah benda diam menjadi bergerak, contohnya adalah
- a. Bola berhenti ketika ditangkap
 - b. Meja bergeser ketika didorong
 - c. Kayu menjadi abu ketika dibakar

- d. Air menjadi panas ketika dimasak
11. Sandi memukul kaleng bekas hingga ringsek, hal ini menandakan bahwa gaya dapat
- Memperburuk benda
 - Mengubah bentuk benda
 - Menggerakkan benda
 - Mengubah harga benda
12. Gaya bisa berupa
- Dorongan dan tiupan
 - Sinar dan getaran
 - Tarikan dan dorongan
 - Cahaya dan suara
13. Contoh penggunaan gaya otot yang bermanfaat dalam merubah bentuk benda adalah
- Mencuci piring
 - Menyapu lantai
 - Membuat gerabah
 - Mengangkat buku
14. Indonesia merupakan negara yang letaknya strategis, karena berada di antara dua benua yaitu
- Asia dan Eropa
 - Asean dan Australia
 - Afrika dan Amerika
 - Asia dan Australia
15. Masyarakat di pegunungan lebih memilih bekerja berkebun atau bertani sayur, sedangkan masyarakat di pesisir pantai banyak yang bekerja sebagai nelayan. Hal ini menunjukkan bahwa keragaman masyarakat dapat disebabkan oleh
- Kondisi alam
 - Jumlah penduduk
 - Jumlah suku
 - Kondisi pemerintahan

16. Banyak bahasa daerah yang terdapat di Indonesia, namun Indonesia memiliki bahasa nasional yaitu bahasa
- Mandarin
 - Melayu
 - Jawa
 - Indonesia
17. Bahasa daerah akan terjaga dan tidak punah jika kita
- Suka berbahasa asing
 - Mengutamakan bahasa luar negeri
 - Turut serta memakai dan melestarikannya
 - Menggunakan bahasa yang sedang viral
18. Tanda tempo Moderato mempunyai arti lambat, yaitu setiap menitnya terdiri dari
- 60 ketukan
 - 70 ketukan
 - 80 ketukan
 - 100 ketukan
19. Tangga nada yang menggunakan lima nada dinamakan tangga nada
- Diatonis
 - Tritatonis
 - Pentatonis
 - Hexatonis
20. Lagu Satu Nusa Satu Bangsa termasuk lagu
- Daerah
 - Asing
 - Nasional
 - Kemerdekaan
21. Kitab suci agama Krsiten adalah
- Weda
 - Alkitab
 - Alqur'an
 - Tripitaka

22. Hak memeluk agama sesuai kepercayaan masing-masing dijamin oleh
- Kepala desa
 - Guru
 - Negara
 - Kepala sekolah
23. Idul Fitri dan Idul Adha merupakan hari raya umat
- Islam
 - Katolik
 - Budha
 - Hindu
24. Lagu Yamko Rambe Yamko berasal dari
- Maluku Utara
 - Bangka Belitung
 - Papua Barat
 - Riau
25. Dalam menjalani kehidupan bermasyarakat dengan keragaman agama, maka kita perlu menjunjung tinggi
- Toleransi
 - Konsumsi
 - Modernisasi
 - Egoisme

VALIDASI INSTRUMEN RETENSI BELAJAR SISWA

A. Tujuan :

Untuk mengukur kevalidan instrumen hasil belajar siswa dengan tes pilihan ganda saat pembelajaran dengan menggunakan media *virtual reality field Trip*

B. Petunjuk

1. Berilah tanda centang (√) pada kolom *relevan* atau *tidak relevan* yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!

2. Jika ada yang direvisi mohon menuliskan langsung pada naskah!

C. Identitas

Nama : Drs.Ida Bagus Putu Sudiarta,S.Pd.,M.Si

Instansi : SD Negeri 2 Ubung Kota Denpasar

No. Butir Soal	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
1	v	-	-
2	v	-	-
3	v	-	-
4	v	-	-
5	v	-	-
6	v	-	-
7	v	-	-
8	v	-	--
9	v	-	-
10	v	-	-
11	v	-	-
12	v	-	-
13	v	-	-
14	v	-	-
15	v	-	-
16	v	-	-
17	v	-	-
18	v	-	-
19	v	-	-
20	v	-	-
21	v	-	-
22	v	-	-
23	v	-	-
24	v	-	-
25	v	-	-

D. Komentor dan Saran Perbaikan

Cukup dan tidak ada perbaikan

Denpasar 25, Maret 2021

Validator



.Drs.Ida Bagus Putu Sudiarta,S.Pd.,M.Si

NIP.196412311988041056

LAMPIRAN 11. DOKUMENTASI KEGIATAN



LAMPIRAN 12. OUTPUT SPSS

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

Klp_Data	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Hsl_Ek	.104	71	.054	.944	71	.003
Hsl_Ko	.088	68	.200*	.972	68	.132
Reten_Ek	.102	71	.064	.973	71	.125
Reten_Ko	.103	68	.068	.964	68	.049

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Hasil Uji Homogenitas

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

	F	df1	df2	Sig.
Aktivitas	7.702	1	137	.006
Retensi	3.032	1	137	.084
Hsl_Belajar	4.337	1	137	.039

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + KLP

Uji Hipotesis

Multivariate Tests^b

Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	
Intercept	Pillai's Trace	.998	1.849E4 ^a	3.000	135.000	.000
	Wilks' Lambda	.002	1.849E4 ^a	3.000	135.000	.000
	Hotelling's Trace	410.800	1.849E4 ^a	3.000	135.000	.000
	Roy's Largest Root	410.800	1.849E4 ^a	3.000	135.000	.000
KLP	Pillai's Trace	.054	2.546 ^a	3.000	135.000	.059
	Wilks' Lambda	.946	2.546 ^a	3.000	135.000	.059
	Hotelling's Trace	.057	2.546 ^a	3.000	135.000	.059
	Roy's Largest Root	.057	2.546 ^a	3.000	135.000	.059

a. Exact statistic

b. Design: Intercept + KLP

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Aktivitas	104.442 ^a	1	104.442	5.311	.023

	Retensi	1.186 ^b	1	1.186	.011	.917
	Hsl_Belajar	.054 ^c	1	.054	1.572	.212
Intercept	Aktivitas	915184.730	1	915184.730	4.654E4	.000
	Retensi	46968.898	1	46968.898	436.495	.000
	Hsl_Belajar	24.846	1	24.846	728.291	.000
KLP	Aktivitas	104.442	1	104.442	5.311	.023
	Retensi	1.186	1	1.186	.011	.917
	Hsl_Belajar	.054	1	.054	1.572	.212
Error	Aktivitas	2694.061	137	19.665		
	Retensi	14741.836	137	107.605		
	Hsl_Belajar	4.674	137	.034		
Total	Aktivitas	918832.000	139			
	Retensi	61744.000	139			
	Hsl_Belajar	29.635	139			
Corrected Total	Aktivitas	2798.504	138			
	Retensi	14743.022	138			
	Hsl_Belajar	4.727	138			

a. R Squared = ,037 (Adjusted R Squared = ,030)

b. R Squared = ,000 (Adjusted R Squared = -,007)

c. R Squared = ,011 (Adjusted R Squared = ,004)

