



Lampiran 1. Surat Ijin Observasi



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Alamat: Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali Telp. (0362) 31372, Kode Pos. 81116
Website: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 2394/UN.48101/DT/2022
Hal : Pengumpulan Data

Singaraja, 27 September 2022

Yth. Kepala SD di Gugus VI Kecamatan Abang.
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut:

Nama : Desak Putu Sintya Lestari
NIM : 1911031202
Dosen Pembimbing 1: Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.
Dosen Pembimbing 2: Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

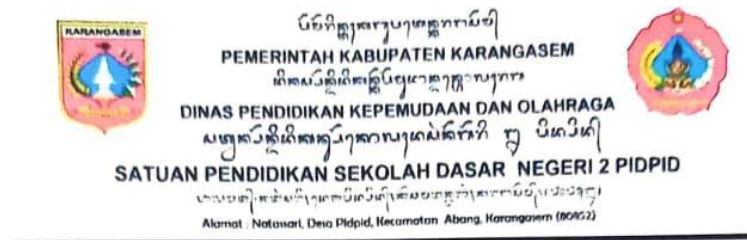
An, Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815200112101

Tembusan

1. Kasubag akademik FIP
2. Arsip

Lampiran 2. Surat Bukti Penelitian



SURAT KETERANGAN

NOMOR : 054.2/ 03.a/TU /SDN 2 PD /2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Gede Mangku Astawa, S.Pd
 NIP : 19631231 198804 1 035
 Pangkat, Gol.Ruang : Pembina Tk. I / IV/b
 Tempat Tugas : SD Negeri 2 Pidpid

Menerangkan bahwa,

Nama : Desak Putu Sintya Lestari
 NIM : 1911031202
 Semester : X
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian dan pengumpulan data di SD Negeri 2 Pidpid pada hari kamis tanggal 12 September 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Natarari, 12 September 2024
 Kepala SD Negeri 2 Pidpid

I Gede Mangku Astawa, S. Pd.
 NIP. 19631231 198804 1 035





PEMERINTAH KABUPATEN KARANGASEM
DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN DAN OLAHRAHA
SATUAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 1 NAWA KERTI
 Alamat : Kabakaba, Desa Nawa Kerti, Abang, Karangasem (80852)



SURAT KETERANGAN

NOMOR : 871/ 10/SDN 1 NK /2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Ketut Neka, S.Pd. SD.,M.Pd.
NIP : 19641231 198606 1 088
Pangkat, Gol.Ruang : Pembina Tk. I / IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat Tugas : SD Negeri 1 Nawa Kerti

Menerangkan bahwa,

Nama : Desak Putu Sintya Lestari
NIM : 1911031202
Semester : X
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian dan pengumpulan data di SD Negeri 1 Nawa Kerti pada hari senin tanggal 2 September 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kaba kaba, 2 September 2024
Kepala SD Negeri 1 Nawa Kerti

I Ketut Neka, S.Pd.SD., M.Pd.
NIP. 19641231 198606 1 088



ប្រទេសកម្ពុជា
 រាជធានីភ្នំពេញ
 ខេត្តកណ្តាល
 ក្រុងសៀមរាប



PEMERINTAH KABUPATEN KARANGASEM
 ធិការនាយកដ្ឋានបណ្តុះបណ្តាល
 DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
 សម្រាប់ធិការនាយកដ្ឋានបណ្តុះបណ្តាល ១ ២ ៣ ៤ ៥ ៦ ៧ ៨ ៩ ១០ ១១ ១២ ១៣ ១៤ ១៥ ១៦ ១៧ ១៨ ១៩ ២០ ២១ ២២ ២៣ ២៤ ២៥ ២៦ ២៧ ២៨ ២៩ ៣០ ៣១ ៣២ ៣៣ ៣៤ ៣៥ ៣៦ ៣៧ ៣៨ ៣៩ ៤០ ៤១ ៤២ ៤៣ ៤៤ ៤៥ ៤៦ ៤៧ ៤៨ ៤៩ ៥០ ៥១ ៥២ ៥៣ ៥៤ ៥៥ ៥៦ ៥៧ ៥៨ ៥៩ ៦០ ៦១ ៦២ ៦៣ ៦៤ ៦៥ ៦៦ ៦៧ ៦៨ ៦៩ ៧០ ៧១ ៧២ ៧៣ ៧៤ ៧៥ ៧៦ ៧៧ ៧៨ ៧៩ ៨០ ៨១ ៨២ ៨៣ ៨៤ ៨៥ ៨៦ ៨៧ ៨៨ ៨៩ ៩០ ៩១ ៩២ ៩៣ ៩៤ ៩៥ ៩៦ ៩៧ ៩៨ ៩៩ ១០០

SATUAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KESIMPAR

សមាជិកនាយកដ្ឋានបណ្តុះបណ្តាល ១ ២ ៣ ៤ ៥ ៦ ៧ ៨ ៩ ១០ ១១ ១២ ១៣ ១៤ ១៥ ១៦ ១៧ ១៨ ១៩ ២០ ២១ ២២ ២៣ ២៤ ២៥ ២៦ ២៧ ២៨ ២៩ ៣០ ៣១ ៣២ ៣៣ ៣៤ ៣៥ ៣៦ ៣៧ ៣៨ ៣៩ ៤០ ៤១ ៤២ ៤៣ ៤៤ ៤៥ ៤៦ ៤៧ ៤៨ ៤៩ ៥០ ៥១ ៥២ ៥៣ ៥៤ ៥៥ ៥៦ ៥៧ ៥៨ ៥៩ ៦០ ៦១ ៦២ ៦៣ ៦៤ ៦៥ ៦៦ ៦៧ ៦៨ ៦៩ ៧០ ៧១ ៧២ ៧៣ ៧៤ ៧៥ ៧៦ ៧៧ ៧៨ ៧៩ ៨០ ៨១ ៨២ ៨៣ ៨៤ ៨៥ ៨៦ ៨៧ ៨៨ ៨៩ ៩០ ៩១ ៩២ ៩៣ ៩៤ ៩៥ ៩៦ ៩៧ ៩៨ ៩៩ ១០០
 Alamat: Banjar Dinas Karangasem, Abang, Karangasem (80852), e-mail: sekolahdasarnegei1@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 871/ 05/SDN1K/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Nengah Reti, S.Pd..
 NIP : 19691223 198904 1 001
 Pangkat, Gol.Ruang : Pembina / IVa
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Tempat Tugas : SD Negeri 1 Kesimpar

Menerangkan bahwa,

Nama : Desak Putu Sintya Lestari
 NIM : 1911031202
 Semester : X
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian dan pengumpulan data di SD Negeri 1 Kesimpar pada hari kamis tanggal 19 September 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kesimpar, 19 September 2024
 Kepala SD Negeri 1 Kesimpar

I Nengah Reti, S.Pd.
 NIP. 19691223 198904 1 001



၂၀၂၄
 ပြည်ထောင်စု
 PEMERINTAH KABUPATEN KARANGASEM
 မြန်မာနိုင်ငံတော်
 DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
 မြန်မာနိုင်ငံတော်
 SATUAN PENDIDIKAN SD NEGERI 2 KESIMPAN
 မြန်မာနိုင်ငံတော်
 Alamat : Banjar Dinas Kesimpang Kaler, Desa Kesimpang, Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem
 Email: sd2kesimpang@gmail.com



SURAT KETERANGAN

NOMOR : 054/ 06a/SDN2KSP/I/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Nyoman Budhiyasa, S.Pd., M.Pd.H
 NIP : 19710603 200012 1 003
 Pangkat, Gol.Ruang : Pembina Tk. I / IVb
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Tempat Tugas : SD Negeri 2 Kesimpang

Menerangkan bahwa,

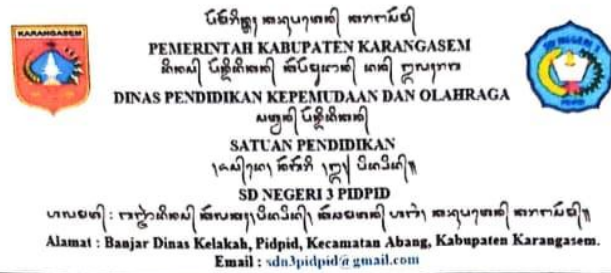
Nama : Desak Putu Sintya Lestari
 NIM : 1911031202
 Semester : X
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian dan
 pengumpulan data di SD Negeri 2 Kesimpang pada hari kamis tanggal 19 September 2024.
 Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kesimpang, 19 September 2024
 Kepala SD Negeri 2 Kesimpang,




I Nyoman Budhiyasa, S.Pd., M.Pd.H.
 NIP. 19710603 200012 1 003



SURAT KETERANGAN

NOMOR : 871/11/SDN3P/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ni Made Wati, S.Pd.SD
 NIP : 19680615 200012 2 003
 Pangkat, Gol.Ruang : Pembina. IVa
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Tempat Tugas : SD Negeri 3 Pidpid

Menerangkan bahwa,

Nama : Desak Putu Sintya Lestari
 NIM : 1911031202
 Semester : X
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian dan pengumpulan data di SD Negeri 3 Pidpid pada hari kamis tanggal 16 September 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kelakah, 16 September 2024

Kepala SD Negeri 3 Pidpid



Ni Made Wati S.Pd.SD.

NIP. 19680615 200012 2 003




 ပိတောက်တက္ကသိုလ်
 PEMERINTAH KABUPATEN KARANGASEM
 သိပ္ပံနည်းကျပညာရေးဦးစီးဌာန
 DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
 မဟာသိပ္ပံနည်းကျတက္ကသိုလ် ၁ ဇာ ၁ ပိတောက်
 SATUAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 1 PIDPID



Alamat : Banjar Dinas Padihid Kelod, Desa Padihid, Kecamatan Abang, Karangasem (80852), e-mail: sdnegersatupadihid@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 871/11/SDN1Pidpid/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Made Suwandita, S.Pd.SD
NIP : 19731210 199703 1 006
Pangkat, Gol.Ruang : Pembina Tk. I / IVb
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat Tugas : SD Negeri 1 Pidpid

Menerangkan bahwa,

Nama : Desak Putu Sintya Lestari
NIM : 1911031202
Semester : X
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian dan pengumpulan data di SD Negeri 1 Pidipid pada hari senin tanggal 09 September 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pidpid, 09 September 2024
Kepala SD Negeri 1 Pidpid


I Made Suwandita, S.Pd.SD.
NIP. 1973123101997031006



ပိတောက်တရားရုံးချုပ်
PEMERINTAH KABUPATEN KARANGASEM
 မြန်မာနိုင်ငံတော်သမ္မတမြန်မာနိုင်ငံတော်



DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA

ပိတောက်တရားရုံးချုပ်၊ မြန်မာနိုင်ငံတော်သမ္မတမြန်မာနိုင်ငံတော်

SATUAN PENDIDIKAN SD NEGERI 2 NAWA KERTI

ပိတောက်တရားရုံးချုပ်၊ မြန်မာနိုင်ငံတော်သမ္မတမြန်မာနိုင်ငံတော်၊ မြန်မာနိုင်ငံတော်သမ္မတမြန်မာနိုင်ငံတော်

Alamat : Lalanglinggah, Desa Nawa Kerti, Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem, Kode Pos : (80852).

Email : nawakertisdn2@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 871/09/SDN2NK/II/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : A.A. Gde Agung Adnyana, S.Pd.SD
 NIP : 19660508 198804 1 001
 Pangkat, Gol.Ruang : Pembina. IVa
 Jabatan : Kepala Sekolah *
 Tempat Tugas : SD Negeri 2 Nawa kerti

Menerangkan bahwa,

Nama : Desak Putu Sintya Lestari
 NIM : 1911031202
 Semester : X
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian dan pengumpulan data di SD Negeri 2 Nawa Kerti pada hari kamis tanggal 05 September 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lalanglinggah, 05 September 2024

Kepala SDN 2 Nawa Kerti



A. Gde Agung Adnyana, S.Pd.SD

NIP 19660508 198804 1 001

Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen

KISI-KISI INSTRUMEN LITERASI SAINS ASPEK SIKAP TERHADAP SAINS

No	Aspek	Indikator	Bentuk persyaratan		Jumlah Butir Angket
			Positif	Negatif	
1	Kemandirian dalam pembelajaran sains	Berinisiatif mengerjakan tugas – tugas yang terdapat dalam <i>game</i> .	1,2	3	3
		Percaya diri dalam menjawab pertanyaan pada <i>game</i> .	4	5	2
2	Ketertarikan terhadap sains	Menunjukkan rasa ingin tahu terhadap isu-isu sains yang ada dalam <i>game</i> .	6,7	8	3
		Menunjukkan kemauan untuk mengerjakan tugas yang terdapat dalam <i>game</i> .	9	10	2
3	Tanggung jawab untuk menyelesaikan masalah sains.	Bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas di dalam <i>game</i> tentang sains.	11,12	13	3
		Menyelesaikan tugas di dalam <i>game</i> dengan waktu yang telah ditentukan.	14	15	2

Lampiran 4. Instrumen Sebelum dan Setelah Uji Validitas

Instrumen sebelum uji coba



LEMBAR KUESIONER ASPEK SIKAP TERHADAP SAINS

(Penilaian Individu)

A. Identitas Responden

Nama :
No. Absen :
Kelas :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Baca dan pahami baik-baik setiap pernyataan di bawah ini, kemudian jawablah semua pernyataan dengan jujur dan sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya.
2. Pilihlah salah satu jawaban dari lima alternatif jawaban yang tersedia.
3. Jawaban yang adik-adik berikan sangat membantu dalam penelitian ini.
4. Berilah tanda checklist (✓) pada satu alternatif jawaban yang tersedia sesuai dengan pilihan dan kebiasaan anda. Adapun keterangan alternatif jawaban sebagai berikut:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
5. Atas segala perhatian, kesedian dan bantuan adik-adik mengisi angket di bawah ini, kami ucapkan terimakasih.

C. Angket Nilai Aspek Sikap Terhadap Sains

No	Pernyataan	Skala Likert			
		SS	S	TS	STS
1	Saya mengerjakan tugas dalam game tanpa disuruh.				
2	Saya selalu berusaha untuk menyelesaikan semua tugas yang ada dalam game.				
3	Saya mengerjakan tugas di dalam game dengan diingatkan terlebih dahulu.				

4	Teman saya yakin dirinya mampu menyelesaikan semua soal yang ada dalam game.				
5	Teman saya sering merasa dirinya tidak dapat menyelesaikan soal dalam game.				
6	Teman saya aktif mencari informasi tentang isu-isu sains di dalam game.				
7	Teman saya selalu ingin menemukan informasi baru tentang sains dalam game.				
8	Teman saya jarang mencari informasi terbaru tentang sains dalam game.				
9	Teman saya selalu bersemangat dalam mengerjakan tugas- tugas yang terdapat di dalam game.				
10	Teman saya selalu merasa bosan dalam mengerjakan tugas di dalam game.				
11	Teman saya selalu menyelesaikan setiap tugas yang diberikan dalam game.				
12	Teman saya sering berpartisipasi dalam mengerjakan tugas yang terdapat dalam game.				
13	Teman saya jarang mengerjakan tugas di dalam game yang diperintahkan oleh guru.				
14	Teman saya selalu menyelesaikan tugas dalam game sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan.				
15	Teman saya sering menunda - nunda untuk mengerjakan tugas dalam game.				

LEMBAR KUESIONER ASPEK SIKAP TERHADAP SAINS

(Penilaian Teman Sejawat)

A. Identitas Responden

Nama :
No. Absen :
Kelas :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Baca dan pahami baik-baik setiap pernyataan di bawah ini, kemudian jawablah semua pernyataan dengan jujur dan sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya.
2. Pilihlah salah satu jawaban dari lima alternatif jawaban yang tersedia.
3. Jawaban yang adik-adik berikan sangat membantu dalam penelitian ini.
4. Berilah tanda checklist (✓) pada satu alternatif jawaban yang tersedia sesuai dengan pilihan dan kebiasaan anda. Adapun keterangan alternatif jawaban sebagai berikut:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
5. Atas segala perhatian, kesedian dan bantuan adik-adik mengisi angket di bawah ini, kami ucapkan terimakasih.

C. Angket Nilai Aspek Sikap Terhadap Sains

No	Pernyataan	Skala Liketr			
		SS	S	TS	STS
1	Teman saya mengerjakan tugas dalam game tanpa disuruh.				
2	Teman saya selalu berusaha untuk menyelesaikan semua tugas yang ada dalam game.				
3	Teman saya mengerjakan tugas di dalam game diingatkan terlebih dahulu.				

4	Teman saya yakin dirinya mampu menyelesaikan semua soal yang ada dalam game.				
5	Teman saya sering merasa dirinya tidak dapat menyelesaikan soal dalam game.				
6	Teman saya aktif mencari informasi tentang isu-isu sains di dalam game.				
7	Teman saya selalu ingin menemukan informasi baru tentang sains dalam game.				
8	Teman saya jarang mencari informasi terbaru tentang sains dalam game.				
9	Teman saya selalu bersemangat dalam mengerjakan tugas- tugas yang terdapat di dalam game.				
10	Teman saya selalu merasa bosan dalam mengerjakan tugas di dalam game.				
11	Teman saya selalu menyelesaikan setiap tugas yang diberikan dalam game.				
12	Teman saya sering berpartisipasi dalam mengerjakan tugas yang terdapat dalam game.				
13	Teman saya jarang mengerjakan tugas di dalam game yang diperintahkan oleh guru.				
14	Teman saya selalu menyelesaikan tugas dalam game sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan.				
15	Teman saya sering menunda - nunda untuk mengerjakan tugas dalam game.				

Hasil Uji Validitas Instrumen

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES* I INSTRUMEN VALIDASI UJI AHLI

NO	PENILAIAN AHLI		CATATAN
	RELEVAN	TIDAK RELEVAN	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Singaraja, 05 Juni 2024

Ahli I,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
NIP. 197612142009122002

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES* I
INSTRUMEN VALIDASI UJI AHLI

NO	PENILAIAN AHLI		CATATAN
	RELEVAN	TIDAK RELEVAN	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Singaraja, 05 Juni 2024

Ahli I,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
NIP. 197612142009122002

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES* II
INSTRUMEN VALIDASI UJI AHLI

NO	PENILAIAN AHLI		CATATAN
	RELEVAN	TIDAK RELEVAN	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11		✓	Sama dg no 2.
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Singaraja, 05 Juni 2024

Ahli II,



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd
NIP. 198307262009121004

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES* II
INSTRUMEN VALIDASI UJI AHLI

NO	PENILAIAN AHLI		CATATAN
	RELEVAN	TIDAK RELEVAN	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11		✓	
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Singaraja, 05 Juni 2024

Ahli II,



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd
NIP. 198307262009121004

Instrumen Individu

[illegible]

Instrumen Teman sejawat

Lampiran 6. Modul Ajar Kelas Eksperimen

PERTEMUAN I MATERI SUMBER CAHAYA		
Tujuan Pembelajaran	Assessment	Kegiatan Belajar
1. Peserta didik dapat mengidentifikasi sumber dari cahaya. 2. Peserta didik dapat melakukan percobaan terhadap sumber cahaya. 3. Peserta didik dapat membiasakan sikap bertanggung jawab dalam kelompoknya.	<i>Asesmen For Learning :</i> 1. Penilaian melakukan percobaan sumber cahaya. 2. Penilaian dengan bermain game. <i>Asesmen As Learning:</i> 3. Penilaian diri terhadap tanggung jawab dalam proses bermain game <i>Asesmen Of Learning:</i> 4. Tes obyektif	Model Pembelajaran Game Based Learning Pendahuluan (10menit) 1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. 3. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu kebangsaan Garuda Pancasila. 4. Siswa diajak melaksanakan ice breaking. 5. Guru meminta siswa untuk mengamati cahaya yang masuk ke dalam ruang kelas, kemudian guru bertanya kepada siswa “ dapatkah kamu melihat benda – benda di dalam ruangan dan apa yang terjadi jika matahari tidak ada, dan listrik juga tidak ada, apakah kamu bias melihat benda di sekitar? 6. Siswa menjawab pertanyaan dari guru berdasarkan pengalaman mereka masing-masing dan guru meluruskan jawaban dari siswa. 7. Guru menyampaikan tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. Inti (45 menit) Eksplorasi Konsep 1. Siswa mengamati fenomena tentang sumber cahaya. 2. Siswa melakukan percobaan tentang sumber cahaya. 3. Guru melakukan penilaian terhadap hasil percobaan 4. Siswa menjawab beberapa pertanyaan tentang hasil percobaan. 5. Guru mengajak siswa untuk melakukan tanya jawab terhadap hasil percobaan. Menentukan sistem aturan game 6. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen.

		7. Guru menjelaskan peraturan dalam permainan game. - Waktu dalam menjawab pertanyaan dalam game hanya 5 menit - Kelompok yang selesai pertama diminta untuk mengangkat tangan. - Skor akan dihitung berdasarkan jumlah jawaban yang benar ditebak oleh kelompok. Bermain Game - Siswa bermain game wordwall dengan memilih jawaban yang tepat. - Siswa mendiskusikan setiap jawaban yang muncul di dalam game wordwall - Siswa berinteraksi dan berdiskusi dengan teman kelompoknya selama permainan berlangsung. Penutup (15 menit) - Siswa diminta untuk merangkum pengetahuan yang diperoleh dalam permainan (Merangkum Pengetahuan) - Guru memberikan penilaian hasil pembelajaran dengan melakukan tes obyektif. - Guru melakukan refleksi dan penguatan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan (Refleksi) - Peserta didik diberikan tindak lanjut terhadap pembelajaran yang telah dilakukan berupa pengayaan atau remedial. - Peserta didik diajak melakukan pembersihan kelas setelah melakukan kegiatan pembelajaran. - Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu daerah Bali "Dadong Dauh" - Peserta didik dan guru berdoa bersama . - Pembelajaran ditutup dengan salam.
--	--	--



A. ASESMEN DIAGNOSTIK
Non Kognitif (Gaya Belajar Siswa)

1. Petunjuk penggunaan

- Isilah identitas dengan lengkap
- Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti
- Pilih salah satu jawaban yang kamu anggap sesuai dengan keadaanmu

2. Naskah Asesmen

Nama	:	
No Absen	:	
Kelas	:	

Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1. Ketika berbicara, kecenderungan gaya bicara saya.... a. Cepat b. Berirama c. Lambat	
2. Saya.... a. Mampu merencanakan dan mengatur kegiatan jangka Panjang dengan baik b. Mampu mengulang dan menirukan nada, perubahan dan warna suara c. Mahir dalam mengerjakan puzzle, teka-teki, Menyusun potongan-potongan	
3. Saya dapat mengingat dengan baik informasi yang... a. Tertulis di papan tulis atau yang diberikan melalui tugas membaca b. Disampaikan melalui penjelasan guru, diskusi atau rekaman c. Diberikan dengan cara menuliskannya berkali-kali	
4. Saya menghafal sesuatu... a. Dengan membayangkannya b. Dengan mengucapkannya dengan suara yang keras c. Sambil berjalan dan melihat-lihat keadaan sekeliling	
5. Saya merasa sulit... a. Mengingat perintah lisan kecuali jika dituliskan b. Menulis tetapi Pantai bercerita c. Duduk tenang untuk waktu yang lama	
6. Saya lebih suka... a. Membaca daripada dibacakan b. Mendengar daripada membaca c. Menggunakan model dan praktek	

7. Saya suka...	
a. Mencoret-coret selama menelpon, mendengarkan musik	
b. Membaca keras-keras dan mendengarkan musik	
c. Mengetuk-ngetuk pena, jari atau kaki saat mendengarkan musik	
8. Saya lebih mudah belajar melalui kegiatan...	
a. Membaca	
b. Mendengarkan dan berdiskusi	
c. Praktek atau pratikum	
9. Untuk mengisi waktu luang, saya lebih suka...	
a. Menonton televisi atau menyaksikan pertunjukan	
b. Mendengarkan radio, music atau membaca	
c. Melakukan permainan atau bekerja menggunakantangan	
10. Ketika mengajarkan sesuatu kepada orang lain, saya lebih suka ...	
a. Menunjukkannya	
b. Menceritakannya	
c. Mendemonstrasikannya dan meminta mereka untuk mencobanya	

3. Lembar Analisis dan Rekomendasi

Nama	:	
No Absen	:	
Kelas	:	
Skor yang diperoleh	Jumlah jawaban A	:
	Jumlah Jawaban B	:
	Jumlah Jawaban C	:
Apabila jawaban yang paling banyak adalah A	a. Siswa dengan kecenderungan gaya belajar visual b. Siswa akan mencapai prestasi belajar yang optimal apabila memanfaatkan kemampuan visual wa dapat membuat sendiri peta konsep	
Apabila jawaban yang paling banyak adalah B	a. Siswa memiliki kecenderungan gaya belajar auditori b. Siswa yang memiliki kecenderungan gayabelajar auditori akan mencapai prestasi belajar yang optimal apabila siswa mempelajari materi baik melalui penjelasan langsung, diskusi maupun rekaman materi	
Apabila jawaban yang paling banyak adalah C	a. Siswa memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik b. Siswa yang memiliki kecenderungan gaya belajar auditori akan mencapai prestasi belajar yang optimal apabila siswa siswa terlibat langsung secara fisik dalam kegiatan belajar dengan praktek	

B. PENILAIAN FORMATIF**1. Instrument Penilaian Sikap****Rubik penilaian sikap**

Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor	
Sikap Bertanggung Jawab	1. Mengerjakan tugas yang diberikan di dalam game dengan baik dan tepat waktu 2. Tidak meninggalkan kelompok saat mengerjakan tugas di dalam game.	4	Jika kedua deskripsi dilakukan dengan tepat
		3	Jika kedua deskripsi dilakukan kurang tepat
		2	Jika hanya 1 deskripsi dilakukan
		1	Kedua deskripsi tidak dilakukan sama sekali

Lembar Angket Kompetensi sikap

Kelas :

Hari, Tanggal :

Materi Pembelajaran :

Nama siswa	Indikator							
	Mengerjakan tugas yang diberikan di dalam game dengan baik dan tepat waktu				Tidak meninggalkan kelompok saat mengerjakan tugas di dalam game.			
	4	3	2	1	4	3	2	1

Petunjuk Nilai

$$\text{Nilai pengetahuan} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

2. Instrument Penilaian Pengetahuan

Kisi – Kisi Soal
Mata Pelajaran IPAS
Topik A : Cahaya dan Sifatnya
Fase C Kelas V
SD Negeri 1 Pidpid

No	Materi Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk soal	No.Soa
1	Sumber Cahaya	Mengidentifikasi contoh dari Sumber Cahaya	PG	1,2,3,4,5

Soal :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Salah satu contoh dari sumber cahaya adalah...
 1. Kertas
 2. Kaca
 3. Matahari
 4. Kayu
2. Berikut ini yang bukan sumber cahaya adalah...
 1. Lilin
 2. Matahari
 3. Batu
 4. Lampu
3. Di bawah ini yang merupakan salah satu sumber cahaya alami adalah...
 - a. Bola lampu
 - b. Lilin
 - c. Matahari
 - d. Lampu neon
4. Salah satu contoh benda yang termasuk sumber cahaya buatan adalah...
 - a. Bulan
 - b. Lampu LED
 - c. Api unggun
 - d. Kilat
5. Cahaya yang berasal dari benda yang sedang terbakar disebut cahaya...
 - a. Buatan
 - b. Alami
 - c. Pijar
 - d. Neon

Kunci Jawaban :

1. C
2. C
3. C
4. B
5. B

Petunjuk Nilai

Skor maksimum Per Pertemuan = 5

$$\text{Nilai pengetahuan} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

3. Penilaian Kompetensi Keterampilan**Rubrik Penilaian Keterampilan Bermain Game**

Aspek	Skor 3	Skor 2	Skor 1
a. Pelaksanaan percobaan	Percobaan dilaksanakan dengan cermat dan sesuai dengan peraturan didalam game	Percobaan dilaksanakan dengan cermat tapi belum sesuai dengan peraturan di dalam game	Percobaan belum dilaksanakan dengan cermat dan belum sesuai peraturan di dalam game
b. Kesiapan alat dan bahan	Alat dan bahan yang digunakan sudah lengkap	Alat dan bahan yang disiapkan belum lengkap	Alat dan bahan yang disiapkan tidak dilengkapi
c. Ketepatan waktu	Menyampaikan hasil percobaan tepat waktu dan sesuai dengan waktu yang ditentukan	Menyampaikan hasil percobaan melebihi waktu yang ditentukan	Menyampaikan hasil percobaan kurang dari waktu yang ditentukan

Petunjuk Nilai

Skor maksimum Per Pertemuan = 5

$$\text{Nilai pengetahuan} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria penilaian

- 81 – 100 = Sangat baik
 70 – 80 = Baik
 69 – 55 = Cukup baik
 < 55 = Perlu Pertimbangan

Lembar Penilaian Praktek

No	Nama	Hasil Pengamatan			Nilai Akhir	Keterangan
		A	B	C		
1						
2						
3						
4						
5						

Mengetahui
Kepala SD Negeri 1 Pidpid



I Made Suwandita, S.Pd. SD.
NIP. 197312310 199703 1 006

Pidpid, 12 September 2024
Guru Kelas V

I Made Putu Ariana, S.Pd. SD
NIP. 10840530 200801 1 008



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
IPAS KELAS V- BAB 1

Nama Peserta Didik	
Kelas	V (Lima)
Bab	1 Melihat Karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi
Materi	Sumber Cahaya
Hari/Tanggal	

Tujuan Pembelajaran :

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi sumber dari cahaya.
2. Peserta didik dapat melakukan percobaan teradap sumber cahaya.
3. Peserta didik dapat membiasakan sikap bertanggung jawab dalam kelompoknya.

Penyeledikan Sumber Cahaya

A. Alat dan Bahan

1. Senter
2. Lilin dan Korek Api
3. Cermin Kecil
4. Kaca Bening
5. Kertas Tebal/ Karton
6. Gelas Bening berisi air

B. Petunjuk Kegiatan

1. Bacalah dan pahami setiap langkah kegiatan dengan baik.
2. Lakukan kegiatan bersama kelompok dengan hati-hati dan penuh tanggung jawab.
3. Diskusikan hasil pengamatan dengan anggota kelompokmu.
4. Isilah tabel hasil pengamatan sesuai dengan percobaan yang dilakukan.

1. Eksplorasi Konsep

Amati beberapa benda di sekitarmu! Diskusikan apakah benda tersebut memancarkan cahaya dan termasuk sumber cahaya alami atau buatan.

No	Nama Benda	Apakah Memancarkan Cahaya	Jenis Sumber Cahaya (Alami/Buatan)
1	Matahari		
2	Lampu		
3	Lilin		
4	Bulan		
5	Api Unggun		

2. Percobaan : Mengamati Sumber Cahaya

Langkah – Langkah

1. Nyalakan senter dan arahkan ke tembok, lalu matikan lampu kelas.
 2. Amati apa yang terjadi
 3. Nyalakan lilin dan amati cahayanya.
 4. Catat hasil pengamatanmu.
-

No	Jenis Sumber Cahaya	Ciri- ciri Cahaya yang di hasilkan	Jenis Cahaya yang dihasilkan alami/buatan
1	Senter		
2	Lilin		
3	Matahari (pengamatan di luar ruangan)		

3. Diskusi dan Refleksi

Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan hasil percobaanmu!

- 1) Apa yang terjadi jika tidak ada cahaya?
- 2) Apa perbedaan antara sumber cahaya alami dan buatan?
- 3) Sebutkan contoh sumber cahaya buatan yang kamu temui di rumah!
- 4) Mengapa matahari disebut sumber cahaya alami?
- 5) Apa yang kamu pelajari dari percobaan hari ini?

C. Sikap yang di amati

No	Nama Siswa	Bekerja sama	Tanggung Jawab	Keterangan
1				

D. Penilaian Diri

Centang (✓) pernyataan yang sesuai dengan dirimu!

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Saya mengerjakan tugas kelompok dengan sungguh-sungguh		
2	Saya memberikan ide atau pendapat dalam diskusi		
3	Saya membantu teman dalam kelompok		
4	Saya bertanggung jawab terhadap tugas saya		

E. Kesimpulan

Tuliskan kesimpulan hasil pembelajaran hari ini:

.....

Mengetahui
Kepala SD Negeri 1 Pidpid


I Made Suwandita, S.Pd. SD.
NIP. 197312310 199703 1 006

Pidpid, 12 September 2024
Guru Kelas V


I Made Putu Ariana, S.Pd. SD
NIP. 10840530 200801 1 008

PERTEMUAN II MATERI SIFAT CAHAYA DAPAT MERAMBAT LURUS DAN BISA DIPANTULKAN		
Tujuan Pembelajaran	Assessment	Kegiatan Belajar
1. Peserta didik dapat menjelaskan Sifat cahaya dapat merambat lurus dan dipantulkan 2. Peserta didik dapat menjelaskan sifat cahaya menembus benda bening 3. Peserta didik dapat melakukan percobaan terhadap sifat cahaya dapat merambat lurus, dipantulkan, dan menembus benda bening. 4. Peserta didik dapat membiasakan sikap kemandirian dalam pembelajaran	<i>Asesmen For Learning :</i> 1. Penilaian melakukan percobaan sifat-sifat cahaya. 2. Penilaian dengan bermain game. <i>Asesmen As Learning:</i> 3. Penilaian diri terhadap sikap kemandirian dalam pembelajaran <i>Asesmen Of Learning:</i> 4. Tes objektif	Model Pembelajaran Game Based Learning Pendahuluan (10menit) 1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. 3. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu kebangsaan Garuda Pancasila. 4. Siswa diajak melaksanakan ice breaking. 5. Guru bertanya kepada siswa pernahkah kalian bermain senter atau menyalakan senter diruangan yang gelap? Lalu apa yang terjadi pada cahaya pada senter? Cahaya merambat lurus atau berbelok-belok? 6. Siswa menjawab pertanyaan dari guru berdasarkan pengalaman mereka masing-masing dan guru meluruskan jawaban dari siswa. 7. Guru menyampaikan tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.
		Inti (45 menit) Eksplorasi Konsep 1. Siswa mengamati fenomena tentang sifat cahaya merambat lurus, sifat cahaya dapat dipantulkan dan menembus benda bening 2. Guru memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok yang berisi petunjuk dalam melakukan percobaan. 3. Siswa melakukan percobaan dengan mengamati sifat cahaya merambat lurus, dapat dipantulkan dan menembus benda bening. 4. Guru melakukan penilaian terhadap hasil percobaan 5. Guru mengajak siswa untuk melakukan tanya jawab teradap hasil dari percobaan.
		Menentukan sistem aturan game 6. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok

		secara heterogen. 7. Guru menjelaskan peraturan dalam permainan game. a. Waktu dalam bermain game hanya 5 menit b. Kelompok yang selesai pertama diminta untuk mengangkat tangan. c. Kelompok yang paling cepat dan akurat mencapai target adalah pemenangnya. Bermain game 8. Siswa bermain game dengan tema "petualangan melalui dunia cahaya" 9. Siswa mendiskusikan setiap petunjuk dan langkah yang akan dilakukan didalam pelaksanaan game 10. Siswa berinteraksi dan berdiskusi dengan teman kelompoknya selama permainan berlangsung Penutup (15 menit) 1. Siswa diminta untuk merangkum hasil percobaan yang diperoleh dalam permainan (Merangkum Pengetahuan) 2. Siswa berdiskusi bersama tentang sifat cahaya merambat lurus, dapat dipantulkan dan menembus benda bening 3. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil percobaan tentang sifat - sifat cahaya yang dirangkum di dalam LKPD. 4. Guru melakukan refleksi dan penguatan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan (Refleksi) 5. Peserta didik diberikan tindak lanjut terhadap pembelajaran yang telah dilakukan berupa pengayaan atau remedial. 6. Peserta didik diajak melakukan pembersihan kelas setelah melakukan kegiatan pembelajaran. 7. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu daerah Bali "Dadong Dauh" 8. Peserta didik dan guru berdoa bersama . 9. Pembelajaran ditutup dengan salam.
--	--	--

ASSESMEN/ PENILAIAN
1. Instrumen Penilaian Sikap

Sikap	Indikator	Bentuk	Jumlah
Kemandirian dalam pembelajaran	Berinisiatif dalam mengerjakan tugas di dalam game.	Pernyataan dengan pilihan "SS,S,TS,STS"	1
	Percaya diri dalam menyelesaikan tugas di dalam game.	Pernyataan dengan pilihan "SS,S,TS,STS"	1

Rubrik penilaian sikap

Aspek yang dinilai	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Inisiatif	Selalu berinisiatif mengerjakan tugas kelompok/game tanpa diminta.	Sering berinisiatif mengerjakan tugas kelompok/game.	Kadang-kadang berinisiatif jika diminta/diingatkan. Belum menunjukkan	Belum menunjukkan inisiatif dan bergantung pada orang lain
Kepercayaan Diri	Sangat percaya diri dalam menyelesaikan tugas dan menyampaikan pendapat.	Percaya diri dalam menyelesaikan tugas dan menyampaikan pendapat.	Cukup percaya diri, namun masih ragu-ragu.	Kurang percaya diri dan memerlukan dorongan guru/teman.



Lembar Angket Kompetensi sikap

Kelas :

Hari, Tanggal :

Materi Pembelajaran :

Nama siswa	Indikator							
	Berinisiatif dalam mengerjakan tugas di dalam game				Percaya diri dalam menyelesaikan tugas di dalam game			
	SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS

Petunjuk Nilai

Skor minimal : 3

Skor maksimum : 5

Nilai pengetahuan : $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

2. Instrumen Penilaian Pengetahuan

Kisi – Kisi Soal
 Mata Pelajaran IPAS
 Topik A : Cahaya dan Sifatnya
 Fase C Kelas V
 SD Negeri 1 Pidpid

No	Materi Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk soal	No.Soa
1	Sifat cahaya dapat merambat lurus, dan sifat cahaya dapat dipantulkan	Menunjukkan sifat cahaya dapat merambat lurus	PG	1,3
		Menunjukkan sifat cahaya dapat dipantulkan.	PG	2,5
		Menunjukkan sifat cahaya menembus benda bening.	PG	4

Soal :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Peristiwa berikut yang menunjukkan sifat cahaya merambat lurus adalah...
 - a. Terbentuknya pelangi setelah hujan
 - b. Terlihatnya bayangan kita di cermin
 - c. Pensil terlihat bengkok saat dimasukkan ke dalam gelas berisi air
 - d. Cahaya senter yang diarahkan ke dinding membentuk berkas lurus
2. Ketika kita bercermin, kita dapat melihat bayangan kita. Hal ini terjadi karena...
 - a. Cahaya menembus cermin
 - b. Cahaya dibiaskan oleh cermin
 - c. Cahaya dipantulkan oleh cermin
 - d. Cahaya diserap oleh cermin

3. Perhatikan gambar berikut!



Cahaya senter yang melewati lubang kecil akan membentuk berkas cahaya yang...

- a. Melebar
 - b. Menyebar ke segala arah
 - c. Merambat lurus
 - d. Membelok
4. Cahaya matahari dapat masuk ke dalam ruangan melalui jendela kaca. Hal ini menunjukkan bahwa...
 - a. Kaca menyerap cahaya.
 - b. Kaca memantulkan cahaya.
 - c. Kaca menghalangi cahaya.
 - d. Kaca tembus cahaya.
 5. Seorang anak sedang bermain dengan senter. Ketika cahaya senter diarahkan ke dinding, terbentuklah berkas cahaya yang lurus. Percobaan ini membuktikan bahwa...
 - a. Cahaya tidak dapat merambat
 - b. Cahaya merambat lurus
 - c. Cahaya dapat dibiaskan
 - d. Cahaya dapat diserap

KUNCI JAWABAN

1. D
2. C

3. C
4. D
5. B

Petunjuk Nilai

Skor maksimum per pertemuan : 5

Nilai pengetahuan $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

3. Instrumen Penilaian Keterampilan**Rubrik Penilaian Keterampilan**

Aspek yang dinilai	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Keterampilan melakukan percobaan	Melakukan percobaan dengan tepat dan mandiri	Melakukan percobaan dengan tepat, tetapi membutuhkan sedikit bantuan	Melakukan percobaan dengan cukup tepat, tetapi membutuhkan banyak bantuan	Belum dapat melakukan percobaan dengan tepat
Kesiapan alat dan bahan	Kesiapan alat dan bahan yang digunakan sudah lengkap	Kesiapan alat dan bahan yang digunakan kurang lengkap	Kesiapan alat dan bahan yang digunakan belum lengkap	Kesiapan alat dan bahan yang digunakan tidak lengkap
Ketepatan Waktu	Menyampaikan hasil percobaan dan LKPD tepat waktu dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	Menyampaikan hasil percobaan sesuai waktu yang telah ditentukan	Menyampaikan hasil percobaan melebihi waktu yang telah ditentukan	Tidak dapat menyelesaikan percobaan dan LKPD.

Lembar penilaian keterampilan

No	Nama Siswa	Hasil pengamatan				Keterangan
		4	3	2	1	

Petunjuk Nilai

Skor maksimum Per Pertemuan = 5

Nilai pengetahuan = $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 10$

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
IPAS KELAS V- BAB 1

Nama Peserta Didik	
Kelas	V (Lima)
Bab	1 Melihat Karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi
Materi	Sifat cahaya dapat merambat lurus dan dapat di pantulkan.
Hari/Tanggal	

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan Sifat cahaya dapat merambat lurus dan dipantulkan
2. Peserta didik dapat menjelaskan sifat cahaya menembus benda bening
3. Peserta didik dapat melakukan percobaan terhadap sifat cahaya dapat merambat lurus, dipantulkan, dan menembus benda bening.
4. Peserta didik dapat membiasakan sikap kemandirian dalam pembelajaran.

B. Alat dan Bahan Percobaan

1. Senter (1 Buah)
2. Gelas Kaca bening (1 Buah)
3. Cermin Datar (1 Buah)
4. Karton tebal dengan lubang sejajar (3 lembar)
5. Dinding atau papan putih sebagai layar

C. Langkah – Langkah Kegiatan

Aturan Game- Petualangan Melalui Dunia Cahaya

1. Waktu melakukan percobaan dan pengisian LKPD adalah 45 Menit.
2. Setelah selesai mendiskusikan petunjuk, lakukan permainan game selama 5 menit.
3. Kelompok yang paling cepat dan akurat mencapai target serta mengangkat tangan adalah pemenangnya.

Percobaan 1 : Sifat Cahaya Merambat Lurus

- a. Susun 3 lembar karton berlubang secara sejajar.
- b. Nyalakan senter dan arahkan cahayanya tepat ke lubang karton pertama.
- c. Amati berkas cahayanya.
- d. Kemudian, geser salah satu karton hingga tidak sejajar, lalu amati perubahannya.

Percobaan 2 : Sifat Cahaya Menembus Benda Bening.

- a. Letakkan gelas kaca bening diatas meja dengan latar belakang dinding putih.
- b. Senterlah gelas bening tersebut dan amati apakah cahaya menembus sampai ke dinding.

Percobaan 3 : Sifat Cahaya dapat Dipantulkan

- a. Pegang cermin datar di depan dinding.
- b. Arahkan cahaya senter ke cermin secara miring.
- c. Amati arah pantulan berkas cahaya yang terbentuk.

D. Tabel Hasil Pengamatan.

No	Kegiatan Percobaan	Hasil Pengamatan
1	Cahaya senter diarahkan pada 3 lubang karton yang sejajar lurus	
2	Cahaya senter diarahkan pada lubang karton yang posisinya digeser	
3	Cahaya senter diarahkan kegelas kaca yang bersih dan bening	
4	Cahaya senter diarahkan ke permukaan cermin datar secara miring	

E. Pertanyaan Diskusi Kelompok

1. Ketika salah satu karton digeser posisinya, apakah kamu masih bisa melihat cahaya senter di ujung karton terakhir? Jelaskan sifat cahaya apa yang membuktikannya!
Jawab :
2. Berdasarkan Percobaan 3, jelaskan bagaimana proses terjadinya pemantulan cahaya pada permukaan cermin datar!
Jawab:
3. Jendela kaca kelas kita bersifat bening sehingga ruangan terasa terang di siang hari karena terkena paparan sinar matahari. Mengapa cahaya matahari bisa menembus kaca tersebut?
Jawab :

F. Kesimpulan

Tuliskan kesimpulan hasil pembelajaran hari ini:

.....

.....

.....

Mengetahui
Kepala SD Negeri 1 Pidpid



I Made Suwandita, S.Pd. SD.
NIP. 197312310 199703 1 006

Pidpid, 12 September 2024
Guru Kelas V

I Made Putu Ariana, S.Pd. SD
NIP. 10840530 200801 1 008

PERTEMUAN III MATERI SIFAT CAHAYA DAPAT DIBIASKAN DAN SIFAT CAHAYA BISA DIURAIKAN (DISPERSI)		
Tujuan Pembelajaran	Assessment	Kegiatan Belajar
1. Peserta didik dapat mengidentifikasi Sifat cahaya dapat dibiaskan dan dapat diuraikan(dispersi) 2. Peserta didik dapat memberikan contoh peristiwa pembiasan dan penguraian cahaya dalam kehidupan sehari-hari 3. Peserta didik dapat melakukan percobaan terhadap sifat cahaya dibiaskan dan diuraikan. 4. Peserta didik dapat membiasakan sikap bertanggung jawab dalam kelompoknya	<i>Asesmen For Learning :</i> 1. Penilaian melakukan percobaan sifat cahaya. 2. Penilaian dengan bermain game. <i>Asesmen As Learning:</i> 3. Penilaian dalam presentasi <i>Asesmen Of Learning:</i> 4. Tes objektif	Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Pendahuluan (10menit) 1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. 3. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu kebangsaan Garuda Pancasila. 4. Siswa diajak melaksanakan ice breaking. 5. Guru bertanya kepada siswa pernahkah kalian melihat pelangi setelah hujan? Bagaimana menurut kalian pelangi itu terbentuk? 6. Siswa menjawab pertanyaan dari guru berdasarkan pengalaman mereka masing-masing dan guru meluruskan jawaban dari siswa. 7. Guru menyampaikan tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.
		Inti (45 menit) Eksplorasi Konsep 1. Siswa mengamati fenomena tentang sifat cahaya dapat dibiaskan dan diuraikan 2. Guru memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok yang berisi petunjuk dalam melakukan percobaan. 3. Siswa melakukan percobaan dengan mengamati sifat cahaya dapat dibiaskan dan diuraikan 4. Guru melakukan penilaian terhadap hasil percobaan. 5. Guru mengajak siswa untuk melakukan tanya jawab terhadap hasil dari percobaan.
		Menentukan sistem aturan <i>game</i> 1. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen. 2. Guru menjelaskan peraturan dalam permainan game a. Setiap kelompok melempar dadu secara bergiliran dan maju sesuai jumlah mata dadu

		b. Jika berhenti pada kotak bertuliskan "soal", kelompok harus menjawab pertanyaan pada kartu soal. c. Waktu dalam bermain game hanya 5 menit d. Kelompok yang selesai pertama diminta untuk mengangkat tangan. e. Kelompok dengan poin tertinggi akan memenangkan permainan. Bermain game 1. Siswa bermain game dengan tema "petualangan cahaya melalui prisma" 2. Siswa mendiskusikan setiap petunjuk dan langkah yang akan dilakukan didalam pelaksanaan game 3. Siswa berinteraksi dan berdiskusi dengan teman kelompoknya selama permainan berlangsung Penutup (15 menit) 1. Siswa diminta untuk merangkum hasil percobaan yang diperoleh dalam permainan. (Merangkum Pengetahuan) 2. Siswa berdiskusi bersama tentang sifat cahaya dapat dibiaskan dan diuraikan. 3. Masing – masing kelompok mempresentasikan hasil percobaan dalam permainan yang di rangkum di dalam LKPD. 4. Guru melakukan refleksi dan penguatan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. (Refleksi) 5. Peserta didik diberikan tindak lanjut terhadap pembelajaran yang telah dilakukan berupa pengayaan atau remedial. 6. Peserta didik diajak melakukan pembersihan kelas setelah melakukan kegiatan pembelajaran. 7. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu daerah Bali " Dadong Dauh" 8. Peserta didik dan guru berdoa bersama . 9. Pembelajaran ditutup dengan salam.
--	--	---

ASSESMENT/ PENILAIAN**1. Instrument Penilaian Sikap****Rubik penilaian sikap**

Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor	
Sikap Bertanggung Jawab	1. Mengerjakan tugas yang diberikan di dalam game dengan baik dan tepat waktu	4	Jika kedua deskripsi dilakukan dengan tepat
		3	Jika kedua deskripsi dilakukan kurang tepat
	2. Tidak meninggalkan kelompok saat mengerjakan tugas di dalam game.	2	Jika hanya 1 deskripsi dilakukan
		1	Kedua deskripsi tidak dilakukan sama sekali

Lembar Angket Kompetensi sikap

Kelas :

Hari, Tanggal :

Materi Pembelajaran :

Nama siswa	Indikator							
	Mengerjakan tugas yang diberikan di dalam game dengan baik dan tepat waktu				Tidak meninggalkan kelompok saat mengerjakan tugas di dalam game.			
	4	3	2	1	4	2	3	1

Petunjuk Nilai

$$\text{Nilai pengetahuan} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

2. Instrument Penilaian Pengetahuan

Kisi – Kisi Soal
Mata Pelajaran IPAS
Topik A : Cahaya dan Sifatnya
Fase C Kelas V
SD Negeri 1 Pidpid

No	Materi Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk soal	No. Soal
1	Sifat cahaya dapat dibiaskan dan diuraikan	mengidentifikasi Sifat cahaya dapat dibiaskan	PG	1,5
		menyebutkan peristiwa penguraian dan dibiaskan cahaya dalam kehidupan sehari-hari	PG	2,3,4

Soal :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling tepat!

- Berikut peristiwa yang menunjukkan sifat cahaya dapat dibiaskan adalah...
 - Terbentuknya bayangan pada dinding
 - Sedotan terlihat bengkok saat dimasukkan ke dalam gelas berisi air
 - Cahaya matahari menghangatkan tubuh
 - Cahaya matahari dapat menembus kaca
- Peristiwa berikut yang merupakan contoh penguraian cahaya dalam kehidupan sehari-hari adalah...
 - Terlihatnya batang pensil seolah patah saat dimasukkan ke dalam gelas berisi air
 - Terbentuknya bayangan kita di dinding saat terkena sinar matahari
 - Terlihatnya warna-warna pelangi pada gelembung sabun
 - Terjadinya kilat saat hujan
- Sifat cahaya yang menyebabkan terjadinya peristiwa pembiasan adalah...
 - Cahaya merambat lurus
 - Cahaya dapat dipantulkan
 - Kecepatan cahaya berubah saat melewati medium yang berbeda
 - Cahaya dapat menembus benda bening
- Sifat cahaya yang menyebabkan terjadinya pembiasan dan penguraian cahaya adalah...
 - Cahaya merambat lurus
 - Cahaya dapat dipantulkan
 - Cahaya dapat dibiaskan
 - Semua jawaban benar

5. Berikut ini peristiwa penguraian cahaya dapat kita amati pada...
- Kaca spion mobil
 - Pelangi
 - Bayangan di cermin datar
 - Cahaya senter yang diarahkan ke dinding.

Kunci Jawaban :

- B
- C
- C
- D
- B

Petunjuk Nilai

Skor maksimum Per Pertemuan = 5

Nilai pengetahuan = $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

3. Instrumen Penilaian Keterampilan

Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspek yang dinilai	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
a. Keterampilan melakukan percobaan	Melakukan percobaan dengan tepat dan mandiri	Melakukan percobaan dengan tepat, tetapi membutuhkan sedikit bantuan	Melakukan percobaan dengan cukup tepat, tetapi membutuhkan banyak bantuan	Belum dapat melakukan percobaan dengan tepat
b. Kesiapan alat dan bahan	Kesiapan alat dan bahan yang digunakan sudah lengkap	Kesiapan alat dan bahan yang digunakan kurang lengkap	Kesiapan alat dan bahan yang digunakan belum lengkap	Kesiapan alat dan bahan yang digunakan tidak lengkap
c. Ketepatan Waktu	Menyampaikan hasil percobaan tepat waktu dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	Menyampaikan hasil percobaan sesuai waktu yang telah ditentukan	Menyampaikan hasil percobaan melebihi waktu yang telah ditentukan	Menyampaikan hasil percobaan kurang dari waktu yang telah ditentukan

Lembar penilaian keterampilan

No	Nama Siswa	Hasil Pengamatan			Keterangan
		A	B	C	

Petunjuk Nilai

Skor maksimum Per Pertemuan = 5

Nilai pengetahuan = $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
IPAS KELAS V- BAB 1**

Nama Peserta Didik	
Kelas	V (Lima)
Bab	1 Melihat Karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi
Materi	Sifat cahaya dapat dibiaskan dan sifat cahaya bisa diuraikan (dispersi)
Hari/Tanggal	

A. Tujuan Pembelajaran

1. Mengidentifikasi sifat cahaya dapat dibiaskan dan dapat diuraikan (dispersi).
2. Menyebutkan peristiwa pembiasan dan penguraian cahaya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Melakukan percobaan terhadap sifat cahaya dibiaskan dan diuraikan secara bertanggung jawab..

B. Alat dan Bahan Percobaan

1. Gelas bening berisi air secukupnya
2. Pensil atau sedotan
3. Kaca prisma segitiga (atau cermin kecil & wadah air)
4. Senter / Sinar matahari
5. Kertas putih polos (sebagai layar penangkap cahaya)

C. Langkah – Langkah Kegiatan

Percobaan 1 : Pembiasaan Cahaya (Refraksi)

1. Isi gelas bening dengan air hingga 3/4 bagian.
2. Masukkan pensil/sedotan secara miring ke dalam gelas berisi air tersebut.
3. Amati bentuk pensil dari arah samping gelas.
4. Catat hasil pengamatanmu pada tabel yang disediakan.

Percobaan 2 : Penguraian Cahaya (Dispersi)

1. Siapkan kertas putih polos di dekat meja sebagai layar penangkap warna.
2. Arahkan sinar senter menembus prisma segitiga ke arah kertas putih.
3. Amati warna-warna yang muncul dan terbentuk pada kertas putih.
4. Catat urutan warna yang tampak pada tabel pengamatan.

D. Tabel Hasil Pengamatan

No	Jenis Percobaan	Perubahan/ Fenomena yang diamati	Penjekasan Mengapa Terjadi
1	Pensil dimasukkan ke dalam gelas air	Pensil Tampak	
2	Cahaya Senter Melewati Prisma	Cahaya Putih terurai menjadi warna	

E. Pertanyaan Diskusi

1. Mengapa pensil yang dicelupkan ke dalam air tampak bengkok atau patah? Jelaskan hubungannya dengan medium yang dilalui cahaya!
2. Sebutkan 2 contoh peristiwa penguraian cahaya (dispersi) dalam kehidupan sehari-hari selain percobaan prisma!

Jawab:

a.....
b.....

3. Kesimpulan:

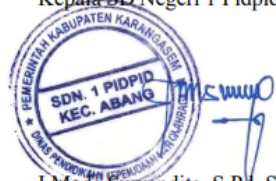
- Cahaya dapat dibiaskan apabila

.....

- Cahaya dapat diuraikan apabila

.....

Mengetahui
Kepala SD Negeri 1 Pidpid



I Made Suwandita, S.Pd. SD.
NIP. 197312310 199703 1 006

Pidpid, 12 September 2024
Guru Kelas V

I Made Putu Ariana, S.Pd. SD
NIP. 10840530 200801 1 008



PERTEMUAN IV MATERI FUNGSI MATA DAN BAGIAN - BAGIANNYA		
Tujuan Pembelajaran	Assessment	Kegiatan Belajar
1. Peserta didik Menyebutkan bagian – bagian mata 2. Peserta didik dapat menjelaskan fungsi bagian – bagian mata 3. Peserta didik dapat melakukan percobaan untuk memahami fungsi bagian – bagian mata. 4. Peserta didik dapat membiasakan sikap ketertarikan dalam pembelajaran	<i>Asesmen For Learning :</i> 1. Penilaian melakukan percobaan sifat cahaya. 2. Penilaian dengan bermain game. <i>Asesmen As Learning:</i> 3. Penilaian dalam presentasi <i>Asesmen Of Learning:</i> 4. Tes objektif	Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Pendahuluan (10menit) 1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. 3. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu kebangsaan Garuda Pancasila. 4. Siswa diajak melaksanakan ice breaking. 5. Guru bertanya kepada siswa "Bagaimana kita bisa melihat benda-benda di sekitar kita?" lalu Apa yang akan terjadi jika kita tidak memiliki mata?" 6. Siswa menjawab pertanyaan dari guru berdasarkan pengalaman mereka masing-masing dan guru meluruskan jawaban dari siswa. 7. Guru menyampaikan tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.
		Inti (45 menit) Eksplorasi Konsep 1. Siswa mengamati bagian – bagian mata. 2. Siswa melakukan percobaan dengan mengamati bagian- bagian. 3. Siswa menjawab pertanyaan dari percobaan mengamati bagian- bagian. 4. Guru memberikan LKPD kepada siswa sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan.
		Menentukan sistem aturan <i>game</i> 1. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen. 2. Guru Menjelaskan dalam peraturan dalam permainan game. a. Waktu dalam bermain game hanya 5 menit b. Kelompok yang selesai pertama diminta untuk mengangkat tangan.

		c. Kelompok dengan poin tertinggi akan memenangkan permainan. Bermain game 1. Siswa bermain game dengan tema "Tebak Bagian Mata" 2. Guru menyiapkan gambar bagian-bagian mata yang diacak. 3. Siswa secara bergantian menyebutkan nama dan fungsi bagian mata yang ditunjuk. 4. Siswa mendiskusikan setiap petunjuk dan langkah yang akan dilakukan didalam pelaksanaan game 5. Siswa berinteraksi dan berdiskusi dengan teman kelompoknya selama permainan berlangsung Penutup (15 menit) 1. Siswa diminta untuk merangkum hasil percobaan yang diperoleh dalam permainan (Merangkum Pengetahuan) 2. Siswa berdiskusi bersama tentang bagian-bagian mata dan fungsinya 3. Masing – masing kelompok mempresentasikan hasil percobaan dalam permainan yang di rangkum di dalam LKPD. 4. Guru melakukan refleksi dan penguatan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. (Refleksi) 5. Peserta didik diberikan tindak lanjut terhadap pembelajaran yang telah dilakukan berupa pengayaan atau remedial. 6. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu daerah Bali " Dadong Dauh" 7. Peserta didik dan guru berdoa bersama . 8. Pembelajaran ditutup dengan salam.
--	--	--

ASSESMEN/ PENILAIAN**1. Penilaian Kompetensi Sikap****Rubrik Penilaian Sikap**

Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor	
Sikap Ketertarikan dalam Pembelajaran	1. Menunjukkan sikap rasa ingin tahu terhadap materi yang ada di dalam game. 2. Menunjukkan kemauan untuk mengerjakan tugas di dalam game.	SS	Jika kedua deskripsi dilakukan dengan tepat
		S	Jika kedua deskripsi dilakukan kurang tepat
		TS	Jika hanya 1 deskripsi dilakukan
		STS	Kedua deskripsi tidak dilakukan sama sekali

Lembar Angket Kompetensi Sikap

Kelas :

Hari, Tanggal :

Materi Pembelajaran :

Nama Peserta didik	Aspek yang dinilai							
	Menunjukkan sikap rasa ingin tahu terhadap materi yang ada di dalam game.				Menunjukkan kemauan untuk mengerjakan tugas di dalam game.			
	SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$



2. Instrumen Penilaian Pengetahuan.

Kisi – Kisi Soal
Mata Pelajaran IPAS
Topik A : Cahaya dan Sifatnya
Fase C Kelas V
SD Negeri 1 Pidpid

No	Materi Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk soal	No.Soa
1	Fungsi mata dan bagian- bagiannya	Mengidentifikasi bagian-bagian dari mata	PG	1,2
		Menunjukkan bagian-bagian mata dan fungsinya	PG	2,5

Soal :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling tepat!

- Berikut ini bagian mata yang berfungsi untuk menangkap cahaya adalah...
 - Retina
 - Kornea
 - Iris
 - Pupil
- Salah satu bagian mata yang berwarna hitam dan berfungsi untuk mengatur jumlah cahaya yang masuk ke mata adalah...
 - Iris
 - Pupil
 - Lensa mata
 - Retina
- Bagian mata yang paling sering terkena debu dan kotoran, serta berfungsi sebagai pelindung mata adalah...
 - Pupil
 - Iris
 - Kornea
 - Kelopak mata
- Jika kita berada di tempat yang gelap, bagian mata mana yang akan membesar untuk menangkap lebih banyak cahaya?
 - Lensa mata
 - Kornea
 - Pupil

5. Jika seseorang mengalami kesulitan melihat jarak dekat, kemungkinan besar bagian mata yang bermasalah adalah...
- Kornea
 - Lensa mata
 - Saraf optik
 - Pupil

Kunci Jawaban.

- B
- A
- D
- C
- B

Petunjuk Nilai

Skor maksimum Per Pertemuan = 5

Nilai pengetahuan = $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

3. Instrumen Penilaian Keterampilan

Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspek yang dinilai	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat tidak setuju
Keterampilan melakukan percobaan	Melakukan percobaan dengan tepat dan mandiri	Melakukan percobaan dengan tepat, tetapi membutuhkan sedikit bantuan	Melakukan percobaan dengan cukup tepat, tetapi membutuhkan banyak bantuan	Belum dapat melakukan percobaan dengan tepat
Kesiapan alat dan bahan	Kesiapan alat dan bahan yang digunakan sudah lengkap	Kesiapan alat dan bahan yang digunakan kurang lengkap	Kesiapan alat dan bahan yang digunakan belum lengkap	Kesiapan alat dan bahan yang digunakan tidak lengkap
Ketepatan Waktu	Menyampaikan hasil percobaan tepat waktu dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	Menyampaikan hasil percobaan sesuai waktu yang telah ditentukan	Menyampaikan hasil percobaan melebihi waktu yang telah ditentukan	Menyampaikan hasil percobaan kurang dari waktu yang telah ditentukan

Lembar penilaian keterampilan

No	Nama Siswa	Hasil pengamatan				Keterangan
		ST	S	TS	STS	

Petunjuk Nilai

Skor maksimum Per Pertemuan = 5

Nilai pengetahuan = $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Media Pembelajaran

MATA KITA

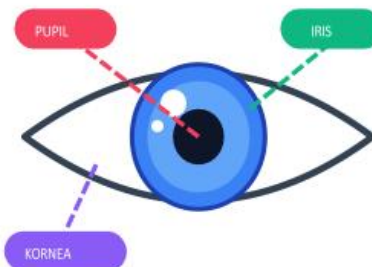


Mengenal Bagian-Bagian dan Fungsinya

Bagaimana kita bisa melihat? Cahaya adalah kuncinya!

Mata kita menangkap cahaya dan mengirim gambarnya ke otak.

Mari amati bagian-bagiannya!



RANGKUMAN PEMBAHASAN MATA

Fokus (Lensa)

Benda bening dan lentur yang berada di belakang pupil. Lensa mata bekerja seperti **lensa pada kamera**.

Tugas utamanya adalah memfokuskan cahaya agar bayangan benda jatuh dengan tepat dan terlihat sangat jelas (tidak buram).

Layar (Retina)

Lapisan paling belakang di bagian dalam mata. Retina berfungsi sebagai **layar bioskop** untuk menangkap bayangan.

Setelah menangkap bayangan benda, retina akan mengirimkan gambarnya langsung ke otak melalui saraf optik.

Pelindung (Luar)

Kelopak Mata: Melindungi dari debu dan kotoran. Bekerja menyapu kotoran seperti **wiper kaca mobil** saat berkedip.

Kornea: Lapisan bening terdepan. Berfungsi seperti **kaca jendela** untuk menerima cahaya pertama kali.

Pengatur Cahaya

Iris: Bagian mata yang berwarna. Bekerja seperti **tirai** untuk mengatur seberapa lebar pupil terbuka.

Pupil: Lubang hitam tempat masuknya cahaya. Ia otomatis **membesar di tempat gelap** agar cahaya lebih banyak masuk.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) IPAS KELAS V- BAB 1

Nama Peserta Didik	
Kelas	V (Lima)
Bab	1 Melihat Karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi
Materi	Fungsi Mata dan Bagian - bagiannya
Hari/Tanggal	

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan pengamatan teks dan ilustrasi, peserta didik dapat mengidentifikasi bagian- bagian utama mata dengan benar.
2. Melalui pemahaman analogi sederhana, peserta didik dapat menjelaskan fungsi masing-masing bagian mata dalam proses melihat cahaya.
3. Melalui penugasan kelompok dan individu, peserta didik dapat bekerja sama menyelesaikan tantangan serta menguji pemahaman terkait materi mata dengan tepat.

Misi 1 : Tebak Siapa Aku!

Bacalah ciri-ciri di bawah ini dengan teliti, lalu tebaklah nama bagian matanya!

- 1) Aku titik hitam di tengah mata. Aku membesar saat gelap agar cahaya pas. Siapakah aku?

Jawaban:

- 2) Aku berada di belakang. Tugasku seperti layar bioskop menangkap bayangan. Siapakah aku?

Jawaban:

- 3) Aku sering terkena debu, jadi tugasku menjaga mata dari benda asing. Siapakah aku?

Jawaban:

- 4) Aku seperti kamera yang memfokuskan cahaya agar benda terlihat jelas. Siapakah aku?

Jawaban:

Misi 2 : Refleksi Game

Ceritakan Pengalamanmu!

Setelah bermain "Tebak Bagian Mata", rangkumlah hal baru apa saja yang kamu pelajari hari ini!

AYO BERLATIH!

Uji Pemahaman Individu

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C atau D pada jawaban yang paling tepat!

1. Berikut ini bagian mata yang berfungsi untuk menangkap cahaya (seperti layar) adalah...
 - A. Retina
 - B. Kornea
 - C. Iris
 - D. Pupil
2. Bagian mata berwarna hitam yang berfungsi mengatur jumlah cahaya masuk adalah...
 - A. Iris
 - B. Pupil
 - C. Lensa mata
 - D. Retina
3. Bagian mata yang sering terkena debu dan berfungsi sebagai pelindung mata adalah...
 - A. Pupil
 - B. Iris
 - C. Kornea
 - D. Kelopak mata
4. Jika kita berada di tempat gelap, bagian mana yang membesar untuk menangkap cahaya?
 - A. Lensa mata
 - B. Kornea
 - C. Pupil
 - D. Retina

5. Jika kesulitan melihat benda dari jarak dekat dengan jelas, kemungkinan yang bermasalah adalah...
- A. Kornea
 - B. Lensa mata
 - C. Saraf optik
 - D. Pupil

Mengetahui
Kepala SD Negeri 1 Pidpid



I Made Suwandita, S.Pd. SD.
NIP. 197312310 199703 1 006

Pidpid, 12 September 2024
Guru Kelas V



I Made Putu Ariana, S.Pd. SD
NIP. 10840530 200801 1 008



PERTEMUAN V MATERI PENYEBAB KERUSAKAN PADA MATA DAN CARA MENGATASINYA		
Tujuan Pembelajaran	Assessment	Kegiatan Belajar
1. Peserta didik dapat mengidentifikasi penyebab kerusakan mata 2. Peserta didik dapat menjelaskan cara-cara mencegah kerusakan pada mata. 3. Peserta didik dapat melakukan percobaan cara mengatasi kerusakan mata 4. Peserta didik dapat membiasakan kemandirian pembelajaran	<i>Asesmen For Learning :</i> 1. Penilaian melakukan percobaan sifat cahaya. 2. Penilaian dengan bermain game.	Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Pendahuluan (10menit) 1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. 3. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya. 4. Siswa diajak melaksanakan ice breaking. 5. Guru bertanya kepada siswa "Apa saja yang kalian lakukan sehari-hari yang berhubungan dengan mata?" atau "Apakah kalian pernah mengalami masalah pada mata?" 6. Siswa menjawab pertanyaan dari guru berdasarkan pengalaman mereka masing-masing dan guru meluruskan jawaban dari siswa. 7. Guru menyampaikan tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.
	<i>Asesmen As Learning:</i> 3. Penilaian dalam presentasi	Inti (45 menit) Eksplorasi Konsep 1. Siswa melakukan eksplorasi dengan mengamati kerusakan mata seseorang 2. Siswa menganalisis hasil percobaan dari hasil mengamati penyebab kerusakan pada mata. 3. Guru mengajak siswa untuk melakukan tanya jawab teradap hasil dari percobaan.
	<i>Asesmen Of Learning:</i> 4. Tes objektif	Menentukan sistem aturan <i>game</i> 4. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen. 5. Guru menjelaskan peraturan dalam permainan game. a. Waktu dalam bermain game hanya 5 menit b. Kelompok yang selesai pertama diminta untuk mengangkat tangan. c. Kelompok dengan poin tertinggi akan memenangkan permainan.

		Bermain game 6. Siswa bermain game wordwall dengan tema “lindungi matamu” 7. Siswa mendiskusikan setiap petunjuk dan langkah yang akan dilakukan didalam pelaksanaan game 8. Siswa berinteraksi dan berdiskusi dengan teman kelompoknya selama permainan berlangsung
		Penutup (15 menit) 1. Siswa diminta untuk merangkum hasil percobaan yang diperoleh dalam permainan. (Merangkum Pengetahuan) 2. Guru memberikan penilaian dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Guru melakukan refleksi dan penguatan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. (Refleksi) 4. Peserta didik diberikan tindak lanjut terhadap pembelajaran yang telah dilakukan berupa pengayaan atau remedial. 5. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu daerah Bali”Juru Pencar” 6. Peserta didik dan guru berdoa bersama . 7. Pembelajaran ditutup dengan salam.

ASSESMEN/ PENILAIAN

1. Instrumen Penilaian Sikap

Rubrik Penilaian Sikap

Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor	
Sikap Kemandirian dalam Pembelajaran	1. Berinisiatif dalam mengerjakan tugas di dalam game. 2. Percaya diri dalam menyelesaikan tugas di dalam game.	SS	Jika kedua deskripsi dilakukan dengan tepat
		S	Jika kedua deskripsi dilakukan kurang tepat
		TS	Jika hanya 1 deskripsi dilakukan
		STS	Kedua deskripsi tidak dilakukan sama sekali

Lembar Angket Kompetensi sikap

Kelas :
 Hari, Tanggal :
 Materi Pembelajaran :

Nama siswa	Indikator							
	Berinisiatif dalam mengerjakan tugas di dalam game				Percaya diri dalam menyelesaikan tugas di dalam game			
	SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS

Petunjuk Nilai

Skor minimal : 3
 Skor maksimum : 5
 Nilai pengetahuan : $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

2. Instrumen Penilaian Pengetahuan

Kisi – Kisi Soal
 Mata Pelajaran IPAS
 Topik A : Cahaya dan Sifatnya
 Fase C Kelas V
 SD Negeri 1 Pidpid

No	Materi Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk soal	No.Soa
1	Penyebab kerusakan pada mata dan cara mengatasinya	Mengidentifikasi penyebab kerusakan mata	PG	1,3
		Menunjukkan cara mengatasi kerusakan mata	PG	2,5

1. Salah satu penyebab utama terjadinya katarak adalah...
 - a. Terlalu banyak membaca di tempat gelap
 - b. Paparan sinar matahari langsung dalam waktu lama tanpa kacamata hitam
 - c. Sering menggosok mata
 - d. Kekurangan vitamin A

2. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan...
 - a. Mata menjadi lebih tajam
 - b. Mata menjadi kering dan lelah
 - c. Mata menjadi lebih sensitif terhadap cahaya
 - d. Semua jawaban benar
3. Untuk mencegah terjadinya kerusakan mata akibat radiasi sinar matahari, sebaiknya kita menggunakan...
 - a. Kacamata minus
 - b. Kacamata plus
 - c. Kacamata hitam dengan perlindungan UV
 - d. Lensa kontak berwarna
4. Jika mata terasa perih dan berair setelah berenang di kolam renang, tindakan yang tepat adalah...
 - a. Menggosok mata dengan kuat
 - b. Meneteskan obat tetes mata yang mengandung antibiotik
 - c. Segera berkonsultasi dengan dokter mata
 - d. Membiarkannya begitu saja
5. Salah satu faktor risiko terjadinya glaukoma adalah...
 - a. Usia lanjut
 - b. Kekurangan vitamin C
 - c. Terlalu banyak mengonsumsi makanan pedas
 - d. Sering mengendarai sepeda

Kunci Jawaban

1. B
2. B
3. C
4. C
5. A

Petunjuk Nilai

Skor maksimum Per Pertemuan = 5

Nilai pengetahuan = $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$



3. Instrumen Penilaian Keterampilan

Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspek yang dinilai	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat tidak setuju
Keterampilan melakukan percobaan	Melakukan percobaan dengan tepat dan mandiri	Melakukan percobaan dengan tepat, tetapi membutuhkan sedikit bantuan	Melakukan percobaan dengan cukup tepat, tetapi membutuhkan banyak bantuan	Belum dapat melakukan percobaan dengan tepat
Kesiapan alat dan bahan	Kesiapan alat dan bahan yang digunakan sudah lengkap	Kesiapan alat dan bahan yang digunakan kurang lengkap	Kesiapan alat dan bahan yang digunakan belum lengkap	Kesiapan alat dan bahan yang digunakan tidak lengkap
Ketepatan Waktu	Menyampaikan hasil percobaan tepat waktu dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	Menyampaikan hasil percobaan sesuai waktu yang telah ditentukan	Menyampaikan hasil percobaan melebihi waktu yang telah ditentukan	Menyampaikan hasil percobaan kurang dari waktu yang telah ditentukan

Lembar penilaian keterampilan

No	Nama Siswa	Hasil pengamatan				Keterangan
		ST	S	TS	STS	

Petunjuk Nilai

Skor maksimum Per Pertemuan = 5

Nilai pengetahuan = $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
IPAS KELAS V- BAB 1

Nama Peserta Didik	
Kelas	V (Lima)
Bab	1 Melihat Karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi
Materi	Penyebab Kerusakan Pada Mata dan cara mengatasinya
Hari/Tanggal	

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi penyebab kerusakan pada mata.
2. Peserta didik dapat menjelaskan cara-cara mencegah kerusakan pada mata.
3. Peserta didik dapat melakukan percobaan/pengamatan cara mengatasi kerusakan mata.
4. Peserta didik dapat membiasakan kemandirian dalam pembelajaran.

B. PETUNJUK UMUM

1. Berdoalah sebelum mulai mengerjakan LKPD.
2. Tuliskan identitas kelompok dan nama anggota pada kolom yang telah disediakan.
3. Diskusikan setiap pertanyaan dan kegiatan bersama anggota kelompokmu dengan mandiri dan percaya diri.
4. Tanyakan kepada guru jika ada instruksi yang kurang jelas.

C. KEGIATAN 1: AYO MENGAMATI!

Tujuan: Mengidentifikasi kebiasaan sehari-hari yang mempengaruhi kesehatan mata.

Langkah Kerja:

1. Amati lingkungan sekitarmu dan ingat kembali pengalamanmu sehari-hari.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan berdiskusi bersama teman sekelompokmu.

Pertanyaan:

1. Berdasarkan pengamatan dan pengalamanmu sehari-hari, sebutkan 3 (tiga) kebiasaan buruk yang dapat menyebabkan kerusakan pada mata!
 - a.....
 - b.....
 - c.....
2. Apa yang biasanya kamu rasakan pada bagian mata jika terlalu lama menatap layar gawai (HP) atau komputer?
 - a.....
 - b.....

D. KEGIATAN 2: EKSPLORASI GAME "LINDUNGI MATAMU"**Tujuan:**

1. Memahami langkah-langkah pencegahan kerusakan mata melalui permainan edukasi.

Langkah Kerja:

1. Bersama kelompokmu, ikuti instruksi guru untuk bermain game Wordwall bertema "**Lindungi Matamu**" dalam waktu 5 menit.
2. Diskusikan setiap petunjuk dan tantangan yang muncul di dalam game tersebut.
3. Tuliskan hasil diskusi kelompokmu mengenai cara-cara melindungi mata dari bahaya kerusakan.

Hasil Diskusi Kelompok:

Langkah-langkah pencegahan kerusakan mata yang ditemukan dari game:

1.
.....
2.
.....
3.
.....
4.
.....

E. KEGIATAN 3: MARI MENYELESAIKAN MASALAH (STUDI KASUS)**Tujuan:**

- a. Menerapkan solusi atas permasalahan nyata terkait kesehatan mata.

Langkah Kerja:

- a. Analisislah dua kasus di bawah ini, kemudian berikan solusi atau tindakan yang paling tepat!

Kasus 1: Budi sering berenang di kolam renang umum tanpa menggunakan kacamata renang. Setibanya di rumah, Budi mengeluh matanya terasa perih, merah, dan berair.

Pertanyaan: Tindakan apa yang paling tepat dilakukan Budi untuk mengatasi masalah tersebut?

Jawaban:

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

Kasus 2: Pada siang hari yang sangat terik, Ani diajak keluarganya pergi berlibur ke pantai terbuka tanpa menggunakan pelindung mata.

Pertanyaan: Barang apa yang sebaiknya dipakai Ani untuk mencegah kerusakan mata akibat radiasi sinar matahari langsung? Jelaskan alasannya!

Jawaban:

.....

F. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pembelajaran, percobaan, dan permainan yang telah kamu lakukan hari ini, tuliskan kesimpulan singkat mengenai bagaimana cara menjaga kesehatan mata kita!

Kesimpulan:

.....

Mengetahui
Kepala SD Negeri 1 Pidpid



I Made Suwandita, S.Pd. SD.
NIP. 197312310 199703 1 006

Pidpid, 12 September 2024
Guru Kelas V

I Made Putu Ariana, S.Pd. SD
NIP. 10840530 200801 1 008



Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian



Lampiran 8. Hasil Analisis Data

1. Uji normalitas data individu dan teman sejawat

Tests of Normality							
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor	1.00	.134	26	.200*	.938	26	.118
	2.00	.141	21	.200*	.945	21	.278

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

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality							
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor	1.00	.134	26	.200*	.972	26	.668
	2.00	.122	21	.200*	.935	21	.171

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

a. Lilliefors Significance Correction

2. Uji homogenitas data individu dan teman sejawat

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor	Based on Mean	1.051	1	45	.311
	Based on Median	.773	1	45	.384
	Based on Median and with adjusted df	.773	1	44.003	.384
	Based on trimmed mean	.967	1	45	.331

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor	Based on Mean	2.373	1	45	.130
	Based on Median	2.207	1	45	.144
	Based on Median and with adjusted df	2.207	1	39.154	.145
	Based on trimmed mean	2.315	1	45	.135

3. Uji-t data individu dan teman sejawat

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Sko	Equal variances assumed	1.051	.311	11.214	45	.000	14.45055	1.28865	11.85508	17.04602
	Equal variances not assumed			11.489	44.997	.000	14.45055	1.25779	11.91722	16.98388

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Sko	Equal variances assumed	2.373	.130	11.484	45	.000	12.98718	1.13087	10.70948	15.26487
	Equal variances not assumed			11.978	43.548	.000	12.98718	1.08429	10.80129	15.17307

Lampiran 9. Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Desak Putu Sintya Lestari lahir di Br. Laga pada tanggal 15 Juli 2001. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Bagus Made Oka Susila dan Ibu Ni Nengah Sri Retnia. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Desa Nawa Kerti, Banjar Laga, Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Nawa

Kerti dan lulus pada tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 5 Abang dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2019, penulis lulus dari SMK Negeri 1 Abang dan melanjutkan Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada semester akhir tahun 2026 penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengarung *Game Based Learning* Terhadap Aspek Sikap Literasi Sains Siswa kelas V SD di Gugus VI Kecamatan Abang”.

