

Lampiran 1. Surat Pengantar Pengumpulan Data



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

Alamat : Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar

Fax & Telp. (0361)720964

SURAT PENGANTAR

No. 1339/UN48.10.6/KM/2020

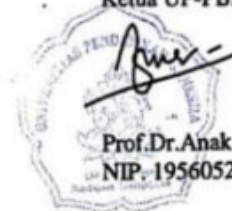
Yang bertanda tangan dibawah ini, Ketua Unit Pelaksana Proses Belajar Mengajar Fakultas Ilmu Pendidikan Kampus Undiksha Denpasar, menyatakan bahwa:

Nama : Kadek Desyawati
NIM : 1711031173
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD No.2 Tibubeneng

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa tersebut diatas disetujui untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa tersebut.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Denpasar, 5 Oktober 2020
Ketua UP-PBM Denpasar,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd
NIP. 195605201983031000

Lampiran 2. Surat Keterangan Pengumpulan Data



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN DAN OLAH RAGA
UPTI DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN DAN OLAH RAGA KECAMATAN KUTA UTARA

SD NO 2 TIBUBENENG

Alamat : Jl. Pantai Berawa, Br. Tandeg, Ds. Tibubeneng, Telp/Fax (0361) 8446119,
Website : sd2tibubeneng.badung.org
E-Mail : sduatibubeneng_kutautara@yahoo.com
NPSN : 50103573



SURAT KETERANGAN

Nomor :422/36/SD 2 TBB/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala SD No. 2 Tibubeneng Kecamatan
Kuta Utara:

Nama : Ni Nengah Sukerti, S.Pd., M.Pd
NIP : 19630724 198804 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Kadek Desyawati
NIM : 1711031173
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli
Berkas Pendekatan Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik
Kelas V SD No.2 Tibubeneng

Memang benar telah melakukan pengumpulan data penelitian untuk skripsi
di SD No. 2 Tibubeneng Kecamatan Kuta Utara.

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

Badung, 04 Maret 2021
Kepala Sekolah

(Ni Nengah Sukerti, S.Pd.M.Pd)
NIP. 19630724 198804 2 001

Lampiran 3. Hasil Wawancara Guru

Narasumber : Sri Suharmi, S.Pd

Jabatan : Guru Kelas V A SD No.2 Tibubeneng Tahun Ajaran 2020/2021

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah terdapat kendala selama ibu membelajarkan materi pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas V A?	Kalau kendala tentu ada dalam menjelaskan materi ya, kadang anak – anak sering gak fokus dan bosan jadi kadang suka ribut. Kalau dari materinya sendiri karena tematik kan harus menggabungkan beberapa pembelajaran biar jadi menarik.
2	Apakah dalam menjelaskan tema 1 sub tema 1 pembelajaran 3 ibu menggunakan media pembelajaran?	Untuk media saya belum menggunakan karena saya kesulitan mau pakai media yang cocok untuk pembelajaran tematik karena setiap cakupan materinya cukup luas. Saya hanya menggunakan gambar sebagai media dan buku siswa.
3	Apakah ibu sebelumnya pernah menggunakan media penunjang pembelajaran berbasis permainan?	Tidak, saya belum pernah pakai yang berbasis permainan.
4	Bagaimana harapan ibu kedepannya dalam membelajarkan siswa mengenai pembelajaran tematik?	Harapan saya kedepannya agar ada media edukatif yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, seperti media berbasis permainan yang dapat membantu siswa bermain sambil belajar serta menjadikan siswa aktif serta mampu berfikir kritis.

Lampiran 5. Surat Validasi Isi Produk Penelitian



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

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

Nomor : 0160/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : 1 (satu) eks

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd.
 di Tempat

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

Nama : Kadek Desyawati
 NIM : 1711031173
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan
Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD
 No. 2 Tibubeneng

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 7 Januari 2021

Ketua,

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

Lampiran 6. Surat Validasi Desain Instruksional Dan Media Produk Penelitian



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

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

Nomor : 0250 /UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : 1 (satu) eks

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Dr. I G. A. Agung Sri Asri, M.Pd.
 di Tempat

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

Nama : Kadek Desyawati
 NIM : 1711031173
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan
Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD
 No. 2 Tibubeneng

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 7 Januari 2021

Ketua,

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

Lampiran 7. Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran

ANGKET VALIDASI MATERI

"PENILAIAN OLEH AHLI ISI / MATERI"

Identitas Responden

Nama : Dra Ni Wayan Suniasih, S.Pd, M.Pd

Ahli Bidang : Ahli Isi / materi

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan materi Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD No. 2 Tibubeneng, Mengwi.

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian terhadap draf Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.

2. Mohon diberikan tanda Checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.

Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3

dan 4 Keterangan skala penelitian:

4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik

3. Mohon Bapak/ Ibu memberikan saran revisi/ komentar pada tempat yang telah disediakan.

4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/ Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

C. Instrumen Validasi Uji Ahli Isi / Materi Mata Pelajaran

Aspek	No	Indikator	Tingkat Persetujuan			
			1	2	3	4
Kurikulum	1.	Bagaimana kesesuaian dengan Kompetensi Dasar Saran perbaikan :				✓
	2.	Bagaimana kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran Saran perbaikan :				✓
Isi Materi	3.	Bagaimana kejelasan uraian materi Saran perbaikan : <i>urais per bab</i>			✓	
	4.	Bagaimana kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar Saran perbaikan :			✓	
	5.	Bagaimana kebenaran substansi dalam materi pembelajaran Saran perbaikan :				✓
	6.	Kebermaknaan dalam materi pembelajaran Saran perbaikan :				✓
	7.	Bagaimana kemudahan dalam memahami materi pembelajaran Saran perbaikan : <i>agunah materi pembelajaran.</i>				✓

	8.	Bagaimana kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa Saran perbaikan :					✓
Visualisasi	9.	Bagaimana kesesuaian gambar dengan materi Saran perbaikan : <i>Perlu & menarik</i>					✓
Bahasa	10.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia Saran perbaikan :					✓
	11.	Keterbacaan Saran perbaikan :					✓
	12.	Kejelasan dalam memberikan informasi Saran perbaikan : <i>Urut, jelas, menarik</i>					✓
Evaluasi	13.	Bagaimana kesesuaian evaluasi dengan materi Saran perbaikan :					✓
	14.	Bagaimana kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kompetensi Saran perbaikan :					✓

D. Kesimpulan

Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD No. 2 Tibubeneng, Mengwi dinyatakan:

- Layak digunaksn tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi saran
- Tidak layak digunakan



Lampiran 8. Angket Uji Ahli Desain Pembelajaran

ANGKET VALIDASI DESAIN

"PENILAIAN OLEH AHLI DESAIN"

Identitas Responden

Nama : Dr. I. G. A. Agung Sri Asri, M. Pd

Ahli Bidang : Ahli Desain

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan desain Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD No. 2 Tibubeneng.

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian terhadap draf Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Mohon diberikan tanda Checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4

Keterangan skala penelitian:

4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik

3. Mohon Bapak/ Ibu memberikan saran revisi/ komentar pada tempat yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/ Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

C. Instrumen Validasi Uji Ahli Desain

No	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
1.	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran Saran Perbaikan :			✓	
2.	Kesesuaian tujuan, materi dan evaluasi Saran Perbaikan :				✓
3.	Bagaimana kemenarikan tampilan media Saran Perbaikan :				✓
4.	Media mampu menumbuhkan minat belajar siswa Saran Perbaikan :				✓
5.	Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa Saran Perbaikan :				✓
6.	Pembelajaran dikaitkan mengenai kemampuan dan pengetahuan siswa sebelumnya. Saran Perbaikan :			✓	
7.	Pembelajaran memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri Saran Perbaikan :				✓
8.	Pembelajaran dilengkapi soal latihan untuk pemahaman konsep Saran Perbaikan :				✓

				
9.	Soal disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran Saran Perbaikan :				✓
10.	Petunjuk pengerjaan soal ditulis jelas Saran Perbaikan :				✓

D. Kesimpulan

Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD No. 2 Tibubeneng dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi saran
- Tidak layak digunakan

Badung, 29 -12- 2020

Validator Ahli Desain

[Signature]
Dr. Ida Rijung Sri Astu,

NIP. 195512151983032001



Lampiran 9. Angket Uji Ahli Media Pembelajaran

ANGKET VALIDASI MEDIA
 "PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA"

Identitas Responden

Nama : Dr. I . E . A . Agung Sri Asri , M. Pd
 Ahli Bidang : Ahli Media

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan media Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD/No. 2 Tibubeneng

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian terhadap draf Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Mohon diberikan tanda Checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4

Keterangan skala penelitian:

4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik

3. Mohon Bapak/ Ibu memberikan saran revisi/ komentar pada tempat yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/ Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

C. Instrumen Validasi Uji Ahli Media

No	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
1.	Bagaimana kemenarikan desain papan monopoli Saran Perbaikan :				✓
2.	Bagaimana kesesuaian desain dengan tema pembelajaran Saran Perbaikan :				✓
3.	Bagaimana keterjelasan tulisan papan monopoli Saran Perbaikan :			✓	
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami Saran Perbaikan :				✓
5.	Bagaimana kejelasan pada gambar Saran Perbaikan :				✓
6.	Bagaimana kesesuaian gambar dengan materi. Saran Perbaikan :				✓
7.	Bagaimana kesesuaian warna tampilan dengan background Saran Perbaikan :			✓	
8.	Kombinasi warna menarik dan tepat Saran Perbaikan :			✓	

9.	Tata letak seimbang Saran Perbaikan :			✓	
10.	Kemudahan dalam menjalankan media Saran Perbaikan :				✓
11.	Kemudahan dalam memahami kartu pertanyaan Saran Perbaikan :				✓
12.	Pembelajaran lebih menyenangkan Saran Perbaikan :				✓
13.	Dapat menumbuhkan minat belajar siswa Saran Perbaikan :				✓
14.	Pembelajaran dapat memotivasi siswa Saran Perbaikan :				✓



D. Kesimpulan

Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD No. 2 Tibubeneng dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi saran
- Tidak layak digunakan

Badung, 20-12-2020

Validator Ahli Media



[Signature]
Dr. Irena Daryanti, M.Pd.
NIP. 195512151983032001

Lampiran 10. Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS
PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V SD NO. 2 TIBUBENENG, MENGWI.

A. Identitas

Nama : Ida Ayu Bintang Maharini
 Kelas : 5A
 Sekolah : SD No 2 Tibubeneng

B. Petunjuk

1. Kuesioner ini disebarkan bertujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik.
2. Sebelum menentukan jawaban bacalah petunjuk pengisian kuesioner dengan cermat.
3. Kuesioner ini terdiri dari 10 butir pernyataan yang berkaitan dengan media monopoli
4. Mohon diberikan tanda Checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.
Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4
Keterangan skala penelitian:
4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik
5. Terimakasih atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini.

C. Instrument Respon Siswa

No	Pernyataan	Tingkat Persetujuan			
		4	3	2	1
1.	Tampilan monopoli menarik		✓		
2.	Teks dalam monopoli mudah dibaca	✓			

3.	Tampilan monopoli dengan tema pembelajaran		✓		
4.	Kemenarikan warna		✓		
5.	Materi mudah dipahami	✓			
6.	Materi yang diuraikan jelas	✓			
7.	Monopoli dapat memberikan semangat siswa dalam belajar.	✓			
8.	Gambar yang digunakan jelas		✓		
9.	Gambar yang digunakan menarik	✓			
10.	Soal yang di berikan dengan materi sesuai	✓			

D. Catatan/Komentar:

Bagus dan menarik menyenangkan



Tanda Tangan Responden

[Handwritten signature]

ANGKET RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS
PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V SD NO. 2 TIBUBENENG, MENGWI.

A. Identitas

Nama : Potu Anom Prangare Potu
 Kelas : SA
 Sekolah : SD Nomor 2 Tibubeneng

B. Petunjuk

1. Kuesioner ini disebarakan bertujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik.
 2. Sebelum menentukan jawaban bacalah petunjuk pengisian kuesioner dengan cermat.
 3. Kuesioner ini terdiri dari 10 butir pernyataan yang berkaitan dengan media monopoli
 4. Mohon diberikan tanda Checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.
Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4
- Keterangan skala penelitian:
 4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik
- 5 Terimakasih atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini.

C. Instrument Respon Siswa

No	Pernyataan	Tingkat Persetujuan			
		4	3	2	1
1.	Tampilan monopoli menarik		√		
2.	Teks dalam monopoli mudah dibaca	√			

3.	Tampilan monopoli dengan tema pembelajaran	✓			
4.	Kemenarikan warna	✓			
5.	Materi mudah dipahami		✓		
6.	Materi yang diuraikan jelas	✓			
7.	Monopoli dapat memberikan semangat siswa dalam belajar.	✓			
8.	Gambar yang digunakan jelas	✓			
9.	Gambar yang digunakan menarik		✓		
10.	Soal yang di berikan dengan materi sesuai	✓			

D. Catatan/Komentar:

Permainan sangat seru dan Menarik



Tanda Tangan Responden

[Handwritten signature]

**ANGKET RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS
PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V SD NO. 2 TIBUBENENG, MENGWI.**

A. Identitas

Nama : Putu Adi Purna W.
Kelas : 5A
Sekolah : SD No 2 Tibubeneng

B. Petunjuk

1. Kuesioner ini disebarakan bertujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik.
2. Sebelum menentukan jawaban bacalah petunjuk pengisian kuesioner dengan cermat.
3. Kuesioner ini terdiri dari 10 butir pernyataan yang berkaitan dengan media monopoli
4. Mohon diberikan tanda Checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.
Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4
Keterangan skala penelitian:
4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik
5. Terimakasih atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini.

C. Instrument Respon Siswa

No	Pernyataan	Tingkat Persetujuan			
		4	3	2	1
1.	Tampilan monopoli menarik	✓			
2.	Teks dalam monopoli mudah dibaca		✓		

3.	Tampilan monopoli dengan tema pembelajaran	✓			
4.	Kemenarikan warna	✓			
5.	Materi mudah dipahami	✓			
6.	Materi yang diuraikan jelas	✓			
7.	Monopoli dapat memberikan semangat siswa dalam belajar.	✓			
8.	Gambar yang digunakan jelas	✓			
9.	Gambar yang digunakan menarik	✓			
10.	Soal yang di berikan dengan materi sesuai	✓			

D. Catatan/Komentar:

Menurut saya tentang monopoli
sangat bagus dan menarik.



Tanda Tangan Responden

Adi

Lampiran 11. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Responden 1.

**ANGKET RESPON KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS
PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V SD NO. 2 TIBUBENENG.**

A. Identitas

Nama : Vanisa Deliyanti Saputri
 Kelompok : 1
 Kelas : V-A
 Sekolah : SD No. 2 Tibubeneng

B. Petunjuk

1. Kuesioner ini disebarkan bertujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik.
 2. Sebelum menentukan jawaban bacalah petunjuk pengisian kuesioner dengan cermat.
 3. Kuesioner ini terdiri dari 10 butir pernyataan yang berkaitan dengan media monopoli
 4. Mohon diberikan tanda Checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.
Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4
- Keterangan skala penelitian:
- 4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik
5. Terimakasih atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini.

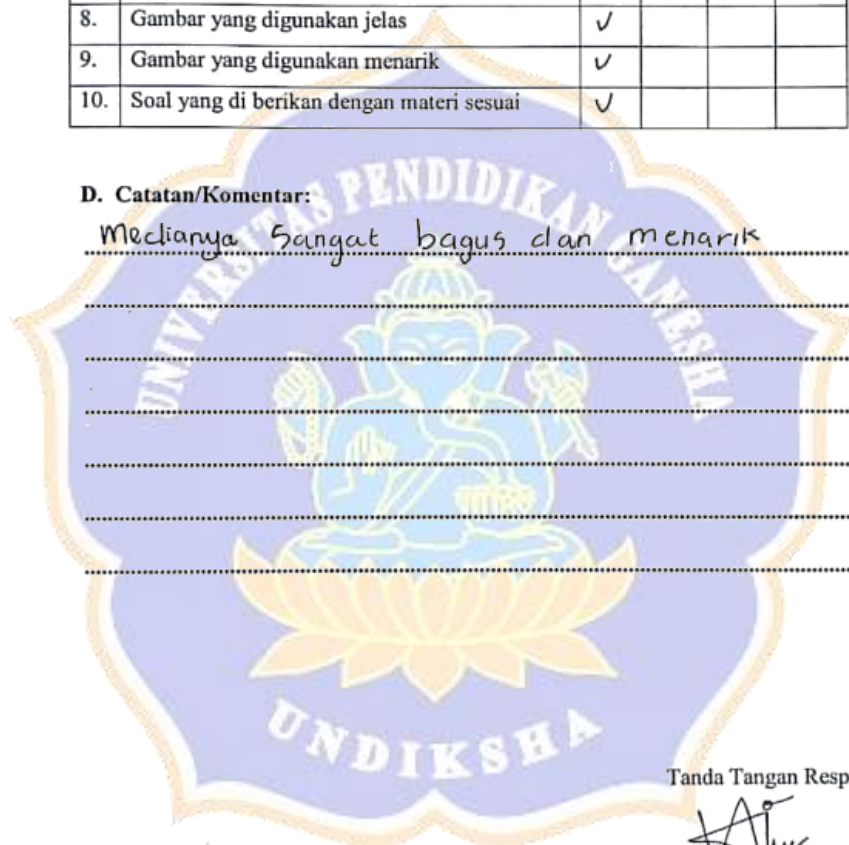
C. Instrument Respon Siswa

No	Pernyataan	Tingkat Persetujuan			
		4	3	2	1
1.	Tampilan monopoli menarik	✓			

2.	Teks dalam monopoli mudah dibaca	✓			
3.	Tampilan monopoli dengan tema pembelajaran	✓			
4.	Kemenarikan warna	✓			
5.	Materi mudah dipahami	✓			
6.	Materi yang diuraikan jelas	✓			
7.	Monopoli dapat memberikan semangat siswa dalam belajar.	✓			
8.	Gambar yang digunakan jelas	✓			
9.	Gambar yang digunakan menarik	✓			
10.	Soal yang di berikan dengan materi sesuai	✓			

D. Catatan/Komentar:

Mediannya sangat bagus dan menarik



Tanda Tangan Responden

[Handwritten signature]

Responden 2.

**ANGKET RESPON KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS
PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V SD NO. 2 TIBUBENENG.**

A. Identitas

Nama : I gede dewden ari adryana
 Kelompok : 1
 Kelas : V.A
 Sekolah : SD. no. 2 Tibubeneng.

B. Petunjuk

1. Kuesioner ini disebarkan bertujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik.
2. Sebelum menentukan jawaban bacalah petunjuk pengisian kuesioner dengan cermat.
3. Kuesioner ini terdiri dari 10 butir pernyataan yang berkaitan dengan media monopoli
4. Mohon diberikan tanda Checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.
Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4
Keterangan skala penelitian:
4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik
5. Terimakasih atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini.

C. Instrument Respon Siswa

No	Pernyataan	Tingkat Persetujuan			
		4	3	2	1
1.	Tampilan monopoli menarik	✓			

2.	Teks dalam monopoli mudah dibaca	✓			
3.	Tampilan monopoli dengan tema pembelajaran	✓			
4.	Kemenarikan warna	✓			
5.	Materi mudah dipahami		✓		
6.	Materi yang diuraikan jelas	✓			
7.	Monopoli dapat memberikan semangat siswa dalam belajar.		✓		
8.	Gambar yang digunakan jelas		✓		
9.	Gambar yang digunakan menarik	✓			
10.	Soal yang di berikan dengan materi sesuai	✓			

D. Catatan/Komentar:

Permainan monopoli membuat saya semangat belajar.



Tanda Tangan Responden

deat

Responden 3

**ANGKET RESPON KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS
PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V SD NO. 2 TIBUBENENG.**

A. Identitas

Nama : Putu Adi Purna W.
 Kelompok : ~~SA~~ 1
 Kelas : SA
 Sekolah : SD No 2 Tibubeneng

B. Petunjuk

1. Kuesioner ini disebarkan bertujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik.
2. Sebelum menentukan jawaban bacalah petunjuk pengisian kuesioner dengan cermat.
3. Kuesioner ini terdiri dari 10 butir pernyataan yang berkaitan dengan media monopoli
4. Mohon diberikan tanda Checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.
Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4
Keterangan skala penelitian:
4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik
5. Terimakasih atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini.

C. Instrument Respon Siswa

No	Pernyataan	Tingkat Persetujuan			
		4	3	2	1
1.	Tampilan monopoli menarik	✓			

2.	Teks dalam monopoli mudah dibaca		✓		
3.	Tampilan monopoli dengan tema pembelajaran	✓			
4.	Kemenarikan warna		✓		
5.	Materi mudah dipahami	✓			
6.	Materi yang diuraikan jelas	✓			
7.	Monopoli dapat memberikan semangat siswa dalam belajar.	✓			
8.	Gambar yang digunakan jelas		✓		
9.	Gambar yang digunakan menarik		✓		
10.	Soal yang di berikan dengan materi sesuai	✓			

D. Catatan/Komentar:

Pembelajarannya jadi seru pakai media
monopoli

Tanda Tangan Responden

[Handwritten Signature]

Responden 4

**ANGKET RESPON KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS
PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V SD NO. 2 TIBUBENENG.**

A. Identitas

Nama : Ida Ayu Bintang Maharini
 Kelompok : 2
 Kelas : 5A
 Sekolah : SD No 2 Tibubeneng

B. Petunjuk

1. Kuesioner ini disebarakan bertujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik.
2. Sebelum menentukan jawaban bacalah petunjuk pengisian kuesioner dengan cermat.
3. Kuesioner ini terdiri dari 10 butir pernyataan yang berkaitan dengan media monopoli
4. Mohon diberikan tanda Checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.
Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4
Keterangan skala penelitian:
4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik
5. Terimakasih atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini.

C. Instrument Respon Siswa

No	Pernyataan	Tingkat Persetujuan			
		4	3	2	1
1.	Tampilan monopoli menarik	✓			

2.	Teks dalam monopoli mudah dibaca	✓			
3.	Tampilan monopoli dengan tema pembelajaran	✓			
4.	Kemenarikan warna	✓			
5.	Materi mudah dipahami	✓			
6.	Materi yang diuraikan jelas	✓			
7.	Monopoli dapat memberikan semangat siswa dalam belajar.	✓			
8.	Gambar yang digunakan jelas		✓		
9.	Gambar yang digunakan menarik	✓			
10.	Soal yang di berikan dengan materi sesuai	✓			

D. Catatan/Komentar:

~~_____~~ ~~_____~~ ~~_____~~
 kartu soalnya Menarik



Tanda Tangan Responden



Responden 5

**ANGKET RESPON KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS
PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V SD NO. 2 TIBUBENENG.**

A. Identitas

Nama : I Made Buibayana Giri
 Kelompok : 2
 Kelas : 5 A
 Sekolah : Sd no. 2 Tibubeneng

B. Petunjuk

1. Kuesioner ini disebarkan bertujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik.
2. Sebelum menentukan jawaban bacalah petunjuk pengisian kuesioner dengan cermat.
3. Kuesioner ini terdiri dari 10 butir pernyataan yang berkaitan dengan media monopoli
4. Mohon diberikan tanda Checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.
Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4

Keterangan skala penelitian:

4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik

- 5 Terimakasih atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini.

C. Instrument Respon Siswa

No	Pernyataan	Tingkat Persetujuan			
		4	3	2	1
1.	Tampilan monopoli menarik		✓		

2.	Teks dalam monopoli mudah dibaca	✓			
3.	Tampilan monopoli dengan tema pembelajaran	✓			
4.	Kemenarikan warna		✓		
5.	Materi mudah dipahami		✓		
6.	Materi yang diuraikan jelas	✓			
7.	Monopoli dapat memberikan semangat siswa dalam belajar.	✓			
8.	Gambar yang digunakan jelas	✓			
9.	Gambar yang digunakan menarik	✓			
10.	Soal yang di berikan dengan materi sesuai	✓			

D. Catatan/Komentar:

gambarannya di perbanyak bisa tambah seru.



Tanda Tangan Responden

Dim

Responden 6

**ANGKET RESPON KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS
PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V SD NO. 2 TIBUBENENG.**

A. Identitas

Nama : Erham Nazriel azzam
 Kelompok : 2
 Kelas : VA
 Sekolah : SD. no. 2 tibubeneng

B. Petunjuk

1. Kuesioner ini disebarakan bertujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik.
2. Sebelum menentukan jawaban bacalah petunjuk pengisian kuesioner dengan cermat.
3. Kuesioner ini terdiri dari 10 butir pernyataan yang berkaitan dengan media monopoli
4. Mohon diberikan tanda Checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.
Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4
Keterangan skala penelitian:
4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik
5. Terimakasih atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini.

C. Instrument Respon Siswa

No	Pernyataan	Tingkat Persetujuan			
		4	3	2	1
1.	Tampilan monopoli menarik	✓			

2.	Teks dalam monopoli mudah dibaca	✓			
3.	Tampilan monopoli dengan tema pembelajaran		✓		
4.	Kemenarikan warna	✓			
5.	Materi mudah dipahami	✓			
6.	Materi yang diuraikan jelas	✓			
7.	Monopoli dapat memberikan semangat siswa dalam belajar.	✓	✓		
8.	Gambar yang digunakan jelas	✓			
9.	Gambar yang digunakan menarik	✓			
10.	Soal yang di berikan dengan materi sesuai	✓			

D. Catatan/Komentar:

Sangat seru belajar sambil bermain



Tanda Tangan Responden

[Handwritten signature]

Responden 7

**ANGKET RESPON KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS
PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V SD NO. 2 TIBUBENENG.**

A. Identitas

Nama : Ratu Anom Anggara Putra
 Kelompok : ~~3~~ 3
 Kelas : 5A
 Sekolah : SD Nomor 2 Tibubening

B. Petunjuk

1. Kuesioner ini disebarkan bertujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik.
 2. Sebelum menentukan jawaban bacalah petunjuk pengisian kuesioner dengan cermat.
 3. Kuesioner ini terdiri dari 10 butir pernyataan yang berkaitan dengan media monopoli
 4. Mohon diberikan tanda Checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.
Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4
- Keterangan skala penelitian:
 4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik
5. Terimakasih atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini.

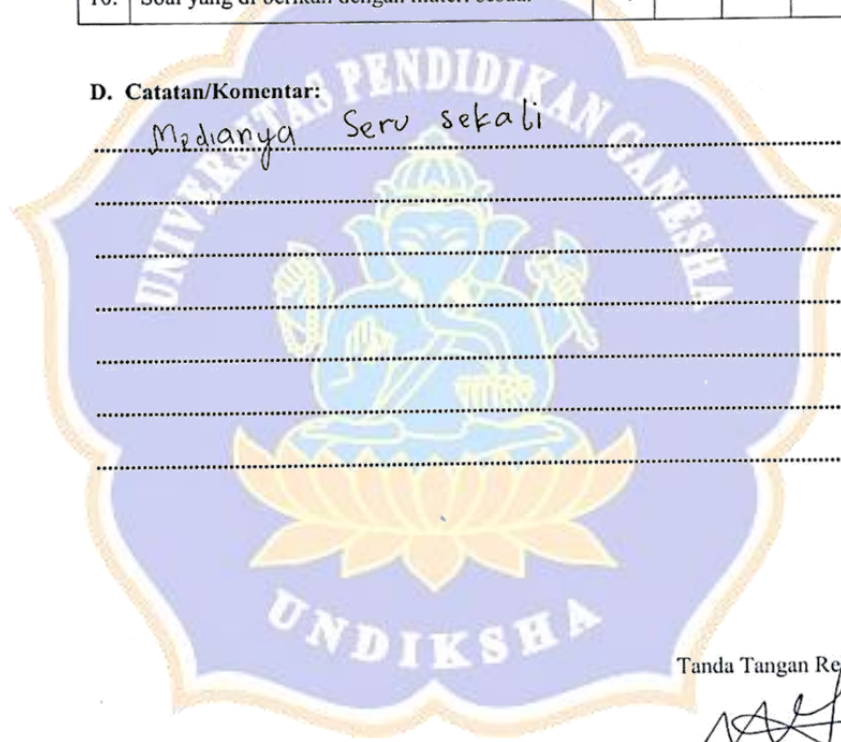
C. Instrument Respon Siswa

No	Pernyataan	Tingkat Persetujuan			
		4	3	2	1
1.	Tampilan monopoli menarik	✓			

2.	Teks dalam monopoli mudah dibaca	↓			
3.	Tampilan monopoli dengan tema pembelajaran	✓			
4.	Kemenarikan warna	✓			
5.	Materi mudah dipahami	↓			
6.	Materi yang diuraikan jelas	✓			
7.	Monopoli dapat memberikan semangat siswa dalam belajar.	✓			
8.	Gambar yang digunakan jelas	✓			
9.	Gambar yang digunakan menarik	✓			
10.	Soal yang di berikan dengan materi sesuai	✓			

D. Catatan/Komentar:

Mediannya seru sekali



Tanda Tangan Responden

[Handwritten signature]

Responden 8

**ANGKET RESPON KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS
PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V SD NO. 2 TIBUBENENG.**

A. Identitas

Nama : Andini Putri
 Kelompok : 3
 Kelas : SA
 Sekolah : SD Nomor 2 Tibubeneng

B. Petunjuk

1. Kuesioner ini disebarkan bertujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik.
2. Sebelum menentukan jawaban bacalah petunjuk pengisian kuesioner dengan cermat.
3. Kuesioner ini terdiri dari 10 butir pernyataan yang berkaitan dengan media monopoli
4. Mohon diberikan tanda Checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.
Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4
Keterangan skala penelitian:
4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik
5. Terimakasih atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini.

C. Instrument Respon Siswa

No	Pernyataan	Tingkat Persetujuan			
		4	3	2	1
1.	Tampilan monopoli menarik	✓			

2.	Teks dalam monopoli mudah dibaca	✓			
3.	Tampilan monopoli dengan tema pembelajaran	✓			
4.	Kemenarikan warna	✓			
5.	Materi mudah dipahami	✓			
6.	Materi yang diuraikan jelas		✓		
7.	Monopoli dapat memberikan semangat siswa dalam belajar.	✓			
8.	Gambar yang digunakan jelas		✓		
9.	Gambar yang digunakan menarik	✓			
10.	Soal yang di berikan dengan materi sesuai	✓			

D. Catatan/Komentar:

Bagus, Sore



Tanda Tangan Responden

Ami

Responden 9

**ANGKET RESPON KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS
PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V SD NO. 2 TIBUBENENG.**

A. Identitas

Nama : Ingoman Wina dharma yuda.
 Kelompok : 3
 Kelas : 5A
 Sekolah : SD Nomor 2 Tibubeneng

B. Petunjuk

1. Kuesioner ini disebarkan bertujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik.
2. Sebelum menentukan jawaban bacalah petunjuk pengisian kuesioner dengan cermat.
3. Kuesioner ini terdiri dari 10 butir pernyataan yang berkaitan dengan media monopoli
4. Mohon diberikan tanda Checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.
Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4
Keterangan skala penelitian:
4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik
5. Terimakasih atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini.

C. Instrument Respon Siswa

No	Pernyataan	Tingkat Persetujuan			
		4	3	2	1
1.	Tampilan monopoli menarik		✓		

2.	Teks dalam monopoli mudah dibaca	✓			
3.	Tampilan monopoli dengan tema pembelajaran		✓		
4.	Kemenaarikan warna	✓			
5.	Materi mudah dipahami	✓			
6.	Materi yang diuraikan jelas	✓			
7.	Monopoli dapat memberikan semangat siswa dalam belajar.	✓			
8.	Gambar yang digunakan jelas		✓		
9.	Gambar yang digunakan menarik		✓		
10.	Soal yang di berikan dengan materi sesuai	✓			

D. Catatan/Komentar:

media monopoli sangat asik digunakan
dalam belajar

Tanda Tangan Responden

Mira

SILABUS TEMATIK KELAS V

Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia


Subtema 1 : Organ Gerak Hewan

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	1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari 2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila 3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila	1.1.1 Mengamalkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. 2.1.1 Menerapkan sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila secara tepat. 3.1.1 Menunjukkan Nilai-nilai pancasila yang	Nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila	1. Mengidentifikasi dan menganalisis sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila 2. Mengidentifikasi dan menemukan contoh perilaku-perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung	Sikap: 1. Jujur 2. Disiplin 3. Tanggung Jawab 4. Santun 5. Peduli 6. Percaya diri 7. Kerja Sama Jurnal: 1. Catatan pendidik tentang sikap peserta didik	24 JP	1. Buku Guru 2. Buku Siswa 3. Internet 4. Lingkungan

	<p>dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>tedapat dalam lingkungan sekitar.</p> <p>4.1.1 Membuat laporan tentang nilai-nilai pancasila yang tedapat dalam kehidupan sehari-hari.</p>		<p>dalam sila-sila Pancasila</p>	<p>saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <p>1. Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</p> <p>Pengetahuan</p> <p>Tes tertulis</p> <p>1. Membaca bacaan tentang organ gerak</p>		
Bahasa Indonesia	<p>3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.</p>	<p>3.1.1 Menunjukkan pokok pikiran pada sebuah paragraf</p> <p>4.1.1 Mengidentifikasi pokok pikiran yang terdapat dalam sebuah teks.</p>	<p>1. Teks tentang organ gerak hewan dan manusia</p> <p>2. Ide pokok dari paragraf</p> <p>3. Cerita berdasarkan gambar</p>	<p>1. Menyusun cerita dengan menentukan ide pokok</p> <p>2. Menggali informasi dari bacaan untuk dituangkan ke dalam bentuk gambar cerita</p>			

		<p>4.1.2 Menunjukkan pokok pikiran dari sebuah percakapan.</p>		<p>3. Menulis dan mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraph</p> <p>4. Berdiskusi menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan</p> <p>5. Menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan</p> <p>6. Mengamati dan menceritakan gambar cerita tentang kelinci</p>	<p>hewan dan manusia</p> <p>2. Menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan.</p> <p>3. Berdiskusi menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan.</p> <p>4. Mengamati gambar cerita tentang kelinci.</p>		
--	--	--	---	---	---	--	--

				<p>7. Membaca bacaan gerak hewan</p> <p>8. Di Kandang Kelinci</p> <p>9. Merangkai sebuah cerita berdasarkan gambar</p> <p>10. Membaca teks berkaitan dengan gerak hewan</p>	<p>5. Mengamati rangka organ gerak kelinci, burung, katak, ikan, dan kadal.</p> <p>6. Membaca bacaan gerakan ikan dalam air.</p> <p>7. Mengidentifikasi sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila</p>		
Ilmu Pengetahuan Alam	3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara	<p>3.1.1 Menghafal alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia.</p> <p>3.1.2 Menjelaskan cara memelihara</p>	Rangka organ gerak hewan (kelinci, burung, katak, ikan, dan kadal)	<p>1. Membaca bacaan tentang organ gerak hewan dan manusia</p> <p>2. Mengamati rangka organ gerak kelinci, burung,</p>			

	<p>kesehatan alat gerak manusia</p> <p>4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia atau hewan</p>	<p>kesehatan alat gerak manusia</p> <p>3.1.3 Menyebutkan hewan yang termasuk hewan vertebrata dan hewan yang termasuk arvebrata.</p> <p>4.1.1 Menciptakan model alat gerak dari kawat</p>	<p>Organ gerak hewan vertebrata dan hewan avertebrata</p> <p>Organ gerak manusia:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar tulang 2. Jenis Tulang 3. Fungsi Tulang 4. Manfaat organ gerak manusia 	<p>katak, ikan, dan kadal</p> <p>3. Menyebutkan organ gerak hewan vertebrata dan hewan avertebrata</p>	<p>8. Menganalisa sikap-sikap yang sesuai dengan sila-sila pancasila</p> <p>9. Menentukan ide pokok dari cerita teman.</p> <p>10. Mengidentifikasi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia.</p> <p>11. Mengidentifikasi perilaku-perilaku yang</p>		
--	--	---	---	--	---	--	--

			<p>Otot manusia:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk dan letak otot manusia 2. Macam-macam gerak otot 3. Kelainan/gangguan otot pada manusia 		<p>sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sila-sila Pancasila</p> <ol style="list-style-type: none"> 12. Menentukan perbedaan hewan vertebrata dan avertebrata 		
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya	3.1.1 Mencari pengaruh ekonomi, sosial dan budaya terhadap letak geografis Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kondisi geografis Indonesia 2. Potensi kekayaan alam Indonesia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan keragaman flora dan fauna sesuai dengan kondisi geografis wilayah di Indonesia 	<ol style="list-style-type: none"> 13. Menentukan ide pokok dari bacaan. 		

	<p>terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya,</p>	<p>3.1.2 Menunjukkan perubahan alam yang di sebabkan oleh perilaku manusia.</p> <p>4.1.1 Menuliskan tentang perilaku manusia yang mempengaruhi Perubahan alam.</p> <p>4.1.2 Menggambar letak geografis tempat tinggal Mains-masing sesuai peta.</p>	<p>3. Kepadatan penduduk tiap provinsi</p> <p>4. Keberagaman penduduk di daerah tempat tinggalnya</p> <p>5. Kenampakan alam dan buatan</p> <p>6. Keragaman flora dan fauna di Indonesia</p> <p>7. Kebudayaan daerah</p>	<p>2. Mengidentifikasi potensi kekayaan alam bangsa Indonesia</p>			
--	---	---	---	---	--	--	--

	komunikasi serta transportasi						
--	-------------------------------	--	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah,

.....,

Guru Kelas 5

.....
NIP.

.....
NIP.....



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD No.2 Tibubeneng
Kelas / Semester : V / Ganjil
Tema : Organ Gerak Hewan dan Manusia (Tema 1)
Sub Tema : Organ Gerak Hewan (Sub Tema 1)
Muatan : PKn, Bahasa Indonesia, IPS
Pembelajaran : ke 3
Alokasi waktu : 3 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

No.	Muatan Materi	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1	Bahasa Indonesia	3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.	3.1.1 Menyebutkan ide pokok yang terdapat pada kartu Ayo Membaca
2	PKn	<p>1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai Pancasila.</p> <p>3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>1.1.1 Mengamalkan nilai-nilai Pancasila sila 1 dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.1.1 Menunjukkan sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sila ke - 3 dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.1.1 Menunjukkan nilai-nilai Pancasila pada sila ke-2 yang terdapat dalam lingkungan sekitar</p>
3	IPS	3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	3.1.1 Menjelaskan pengaruh ekonomi, sosial dan budaya terhadap letak geografis Indonesia

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui mengamati teks pada kartu Ayo Membaca, siswa mampu menyebutkan ide pokok yang terdapat pada teks bacaan dengan benar.
2. Melalui mengamati teks, siswa mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila sila 1 dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
3. Melalui pengaplikasian monopoli tematik, siswa dapat menunjukkan sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sila ke – 3 secara tepat
4. Melalui pengaplikasian monopoli tematik, siswa dapat menunjukkan nilai-nilai Pancasila pada sila ke - 2 yang terdapat dalam lingkungan sekitar dengan benar.
5. Melalui diskusi kelompok, siswa mampu menjelaskan pengaruh ekonomi, sosial dan budaya terhadap letak geografis Indonesia dengan benar.

D. MATERI



Selesai bermain, Pak Rudi mengajak Edo mengumpulkan air seni kelinci. Air seni kelinci tersebut oleh Pak Rudi disalurkan melalui saluran-saluran air dan dikumpulkan ke dalam satu wadah penampungan. “Ih, bau sekali, Pak,” kata Edo. “Benar, Edo. Meskipun bau, tetapi air seni kelinci ini sangat baik digunakan sebagai bahan pupuk cair organik untuk tanaman. Sayuran akan tumbuh dengan subur, tanaman buah akan cepat berbuah, dan tanaman bunga akan cepat berbunga,” jawab Pak Rudi.

Tiba-tiba, Pak Eko datang ke kandang kelinci. Pak Eko meminta air seni kelinci milik Pak Rudi untuk memupuk sayuran di belakang rumahnya. Dengan ikhlas, Pak Rudi pun memberikan sebagian air seni kelinci tersebut kepada Pak Eko. “Pak, kenapa air seni kelinci itu diberikan kepada Pak Eko? *Kan* Sayang, Pak?” tanya Edo penasaran.

“Iya, tidak apa-apa, Edo. Kita harus saling membantu. Jika ada orang yang membutuhkan bantuan, kita harus secara ikhlas dan suka rela memberikan bantuan. Karena kita makhluk sosial, artinya tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan bantuan orang lain,” jawab Pak Rudi. “Dan ingat, saling membantu dan tolong-menolong adalah bentuk dari pengamalan sila Pancasila juga lho,” tambah Pak Rudi.

“Benar sekali, Pak. Jika tidak salah, Sila Kemanusiaan yang Adil dan Beradab,” kata Edo.

Nilai-nilai yang Terkandung dalam Sila-Sila Pancasila



Pancasila sebagai dasar negara Indonesia bukan lagi suatu hal yang baru bagi masyarakat Indonesia. Dari zaman dahulu, nilai-nilai Pancasila memang sudah terkandung dalam kehidupan sosial budaya masyarakat kita. Nilai-nilai tersebut telah meliputi berbagai aspek kehidupan dan masih tetap dipelihara sampai saat ini. Nilai-nilai Pancasila perlu sekali kita kembangkan dalam kehidupan sosial budaya. Hal ini dimaksudkan agar tercipta suasana yang tenang, sejahtera, damai, dan aman. Tanpa nilai-nilai tersebut, kita tidak akan dapat mencapai semua itu.

1. Nilai Ketuhanan Yang Maha Esa



Beriman kepada Tuhan yang Maha Esa sesuai dengan agama dan keyakinan yang dianutnya. Nilai yang terkandung dalam sila ini juga

mengharuskan kita untuk saling menghormati dan bekerja sama antar pemeluk agama yang berbeda-beda. Kita tidak boleh memaksakan suatu agama dan kepercayaan kepada orang lain, kita harus saling menghormati kebebasan dalam menjalankan ibadah.

2. Nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab



Setiap warga negara hendaklah mengakui persamaan derajat, persamaan kewajiban antara sesama manusia sebagai asas kebersamaan bangsa Indonesia, dan persamaan hak. Dengan menjunjung tinggi persamaan derajat, hak, dan kewajiban, maka seluruh bangsa Indonesia bersamasama akan mampu menegakkan dan juga memelihara kebersamaan. Penerapan nilai ini dalam kehidupan sehari-hari adalah dengan mengembangkan rasa saling mencintai sesama manusia, sikap tenggang rasa, menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan, gemar melakukan kegiatan kemanusiaan, serta berani menegakkan kebenaran dan keadilan.

3. Persatuan Indonesia



Makna dan nilai yang terkandung dalam sila ini adalah menjaga persatuan dan kesatuan negara Republik Indonesia. Dengan menerapkan

sikap cinta tanah air, rela berkorban demi bangsa dan negara, serta memajukan pergaulan demi persatuan dan kesatuan bangsa yang ber-Bhineka Tunggal Ika.

4. Nilai Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan / Perwakilan



Setiap warga negara memiliki kedudukan yang sama. Kedudukan yang sama tersebut hendaknya digunakan secara sadar dengan mengutamakan kepentingan negara dan masyarakat. Selain itu, warga negara Indonesia harus selalu mengutamakan musyawarah untuk mufakat dalam menyelesaikan suatu persoalan bersama. Penerapan dalam sikap sehari-hari adalah dengan mengutamakan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi dan golongan, tidak memaksakan kehendak kepada orang lain, serta mengutamakan budaya musyawarah dalam menyelesaikan masalah dengan diliputi oleh semangat kekeluargaan.

5. Nilai-nilai Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia



Kita harus menghindarkan diri dari sifat pemborosan, selalu bergaya hidup mewah, dan perbuatan-perbuatan yang merugikan kepentingan umum. Bekerja keras dan menghargai hasil kerja keras orang lain sangat dibutuhkan dalam mewujudkan sikap kebersamaan. Di samping itu, harus

dikembangkan pula sikap adil terhadap sesama, menghormati hak orang lain, serta menolong dan menghargai orang lain.

Peta Kondisi Geografis Negara Indonesia



IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi peserta didik dan kehidupannya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena 2 sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Berdasarkan Permendiknas 2006 tentang Standar Isi, menjelaskan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi: (1) Manusia, tempat, dan lingkungan; (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) Sistem sosial dan budaya; dan (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

a) Letak Geografis Indonesia

Berdasarkan letak geografisnya, kepulauan Indonesia di antara Benua Asia dan Benua Australia, serta di antara Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Dengan demikian, wilayah Indonesia berada pada posisi silang, yang mempunyai arti penting dalam kaitannya dengan iklim dan perekonomian. Wilayah Indonesia terletak pada posisi yang strategis dan menguntungkan karena beberapa alasan sebagai berikut:

- a. Letak Indonesia di antara Benua Asia dan Benua Australia.
- b. Letak Indonesia di antara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia.
- c. Secara astronomi terletak antara 60 LU – 110 LS dan 950 BT – 1410 BT.
- d. Terletak antara samudra pasifik dan samudra hindia

a. Pengaruh Kondisi Alam terhadap Kegiatan Ekonomi

Daerah pemukiman baik pedesaan maupun perkotaan memiliki ketampakan alam yang beranekaragam. Ada yang berupa dataran rendah, dataran tinggi, dan pantai suhu udaranya juga bermacam-macam, ada yang panas ada yang sejuk. Kondisi alam seperti itu memengaruhi kegiatan ekonomi penduduk. Mata pencaharian penduduk menyesuaikan dengan kondisi alam. Kenampakan alam yang ada di idonesia antara lain:

1. Dataran Rendah

Daerah dataran rendah banyak dialiri sungai, tanahnya gembur, dan suhu udaranya panas. Pada umumnya penduduk di pedesaan melakukan kegiatan pertanian dengan cara bersawah, budidaya ikan dan beternak itik. Sedangkan di bagian perkotaan Sebagian besar melakukan kegiatan perdagangan dan industri.

2. Daerah Pantai

Daerah pantai berdekatan dengan laut. Penduduk desa daerah pantai sebagian besar bekerja sebagai nelayan. Mereka pergi melaut menangkap ikan. Daerah pantai banyak digunakan oleh sebagian penduduk untuk usaha tambak ikan, tambak garam, dan nelayan. Ada bagian pantai yang digunakan untuk pelabuhan kapal, Kawasan industri, dan perdagangan. Daerah tersebut menjadi perkotaan. Banyak penduduk yang bekerja sebagai sopir, karyawan pabrik, dan pedagang. Pedagang yang mengirim barang ke luar negeri disebut eksportir. Pedagang yang mendatangkan barang dari luar negeri disebut importir.

3. Dataran Tinggi

Daerah dataran tinggi berupa tanah pegunungan dan berbukit-bukit. Penduduk yang berada di pedesaan bekerja di perkebunan. Mereka menanam tanaman industri, antara lain: teh, kopi, kakao, dll. Selain itu juga ada yang menanam sayuran dan bermacam-macam

bunga. Karena udaranya sejuk dan segar, banyak penduduk di wilayah perkotaan mendirikan usaha perhotelan dan tempat peristirahatan.

b. Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Potensi Lain di Daerah.

Aktivitas Ekonomi

Selain mengelola sumber daya alam, aktivitas ekonomi yang dilakukan warga masyarakat adalah memanfaatkan potensi lain di daerah setempat. Potensi tersebut misalnya tersedianya sarana dan prasarana di suatu tempat yang strategis. Bentuk aktivitas ekonomi warga sekitar tempat ini sebagian besar adalah pelayanan jasa dan prasarananya. Tempat-tempat tersebut antara lain pantai, lautan, sungai, danau, dataran tinggi dan dataran rendah.

a. Pantai

Pantai adalah daratan di tepi laut. Pantai yang landai, berpasir dan bersih sering dikunjungi para wisatawan. Banyak sekali kegiatan yang dilakukan, seperti berjemur, bermain layang-layang, olahraga, dan sebagainya. Masyarakat setempat membuka usaha pariwisata. Ada yang mendirikan tempat penginapan, rumah makan, dan toko cinderamata. Ada pula yang membuka usaha jasa transportasi, penyewaan perlengkapan pantai, dan kursus pelatihan olahraga pantai maupun olahraga air. Saat tidak ada hujan, pantai sering digunakan untuk ajang pentas seni, festival layang-layang dan lomba olahraga. Pada bulan Oktober 2008 Pantai Kuta dan beberapa pantai di Bali dimanfaatkan untuk penyelenggaraan Kejuaraan Asean Beach Games atau kejuaraan olahraga pantai se-Asia.

b. Lautan

Sebagian besar wilayah negara kita berupa lautan. Selain diambil hasilnya, lautan dimanfaatkan untuk wisata bahari. Di dalam laut terdapat pemandangan berupa taman laut yang menakjubkan. Ikan berwarna-warni berenang di antara terumbu karang yang indah. Para wisatawan menikmati pemandangan bawah laut dengan cara menyelam, atau lewat kaca di dinding lambung kapal bagian bawah. Masyarakat sekitar membuka berbagai usaha wisata bahari, antara lain penyewaan kapal atau perahu motor, penyewaan perlengkapan selam dan olah

raga air. Ada pula yang menjadi pemandu wisata, mendirikan toko peralatan pancing dan pakaian renang.

c. Sungai

Kondisi sungai di sekitar kita beragam. Manfaat sungai juga beragam. Sungai yang besar dan dalam dimanfaatkan sebagai sarana transportasi. Masyarakat sekitarnya membuka berbagai usaha, seperti penyewaan perahu, membuka warung apung, dan ada yang menjadi kuli angkut. Sungai yang berjeram-jeram dimanfaatkan untuk rekreasi, misalnya memancing dan olahraga arung jeram. Di sekitar sungai ini, masyarakat ada yang membuka usaha penyewaan perahu karet beserta perlengkapannya. Ada pula yang mendirikan toko alat olahraga arung jeram dan pancing.

d. Danau

Selain untuk pengairan, danau dimanfaatkan sebagai sarana rekreasi. Danau Kelimutu di Nusa Tenggara Timur memiliki pemandangan indah. Permukaan airnya nampak tiga warna, yaitu merah, putih, dan biru. Danau Toba di Sumatera Utara sangat indah dan luas. Di tengah danau Toba terdapat Pulau Samosir. Danau ini sering digunakan untuk olahraga selancar.

e. Dataran Tinggi

Daerah dataran tinggi adalah tempat yang sejuk dan segar. Selain untuk perkebunan, daerah dataran tinggi dimanfaatkan untuk peristirahatan. Masyarakat setempat banyak yang membuka usaha perhotelan. Ada bagian dataran tinggi yang bertebing. Di bagian ini dimanfaatkan untuk olahraga panjat tebing dan gantole.

f. Dataran Rendah

Selain untuk lahan pertanian dan peternakan, daerah dataran rendah dimanfaatkan untuk perumahan, perkantoran, pertokoan, rumah sakit, gedung sekolah, gedung pertunjukan dan sebagainya. Di daerah ini terdapat berbagai sarana dan prasarana. Usaha yang dilakukan anggota masyarakat amat beragam. Pada umumnya berupa pelayanan jasa.

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintific.

Metode Pembelajaran : permainan, percobaan, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca doa adalah siswa yang hari ini datang paling awal. (<i>Menghargai kedisiplinan siswa/PPK</i>). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 4. Menyanyikan <i>lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya</i>. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat <i>Nasionalisme</i>. 5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat, cerita inspirasi dan motivasi. Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan <i>kegiatan literasi</i>. 	<p>15 menit</p>

<p style="text-align: center;">Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pembelajaran dengan mengaitkan materi sebelumnya. 2. Guru memberikan narasi tentang contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila, yakni membantu orang yang membutuhkan. 3. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa. 4. Guru memperkenalkan permainan monopoli tematik 5. Guru menjelaskan aturan permainan monopoli tematik 6. Siswa mengaplikasikan monopoli tematik 7. Siswa menjawab pertanyaan pada kartu monopoli 8. Waktu habis, guru memberikan apresiasi kepada siswa 	<p style="text-align: center;">30 menit</p>
<p style="text-align: center;">Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran. 2. Guru melakukan penilaian hasil belajar dengan melakukan evaluasi tertulis mengenai materi yang telah dijelaskan 3. Guru memberikan refleksi kepada siswa. 4. Guru memberikan tugas lanjutan kepada siswa berupa PR. 5. Sebelum mengakhiri pelajaran, guru mengajak siswa untuk berdoa menurut kepercayaan dan agama masing-masing. 6. Guru menutup pembelajaran dengan salam penutup. 	<p style="text-align: center;">10 menit</p>

G. Penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap
Penilaian sikap dilakukan untuk menilai sikap spiritual dan sikap sosial siswa melalui kegiatan observasi.
- b. Penilaian pengetahuan
Penilaian pengetahuan digunakan untuk menilai pencapaian tingkat kognitif siswa melalui tes tertulis.
- c. Penilaian keterampilan
Penilaian keterampilan digunakan untuk menilai keterampilan mengkomunikasikan pengetahuannya melalui unjuk kerja

2. Instrumen Penilaian dan Pedoman Penskoran

a. Penilaian sikap

Rubrik penilaian sikap spiritual

Kriteria	Skor			
	4	3	2	1
Perilaku syukur	Selalu menunjukkan rasa syukur	Kadang-kadang menunjukkan rasa syukur	Kurang menunjukkan rasa syukur	Tidak bersyukur
Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran	Selalu melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Kadang-kadang melakukan doa sebelum dan sesudah kegiatan	Kurang melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Tidak melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
Toleransi	Selalu bertoleransi terhadap keragaman	Kadang-kadang bertoleransi terhadap keragaman	Kurang bertoleransi terhadap keragaman	Tidak bertoleransi terhadap keragaman

Lembar Penilaian Sikap Spiritual

Perilaku yang Diamati													
No	Nama	Perilaku Syukur				Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan				Toleransi			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Skor minimal : 3

Skor
maksimal

ideal : 12

Pedoman

Penskoran

Sikap Sosial

Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor perolehan} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimal}}$

Jumlah skor maksimal

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

Kriteria	Skor			
	4	3	2	1
Tanggung Jawab	Selalu bertanggung jawab dalam proses pembelajaran	Kadang-kadang bertanggung jawab dalam proses pembelajaran	Kurang bertanggung jawab dalam proses pembelajaran	Tidak bertanggung jawab dalam proses pembelajaran
Santun	Sangat santun dalam berinteraksi dengan teman	Kadang-kadang santun dalam berinteraksi dengan teman	Kurang santun dalam berinteraksi dengan teman	Tidak santun dalam berinteraksi dengan teman
Menghargai pendapat	Selalu menunjukkan sikap saling menghargai dalam memecahkan masalah	Kadang-kadang menunjukkan sikap saling menghargai dalam memecahkan masalah	Kurang menunjukkan sikap saling menghargai dalam memecahkan masalah	Tidak menunjukkan sikap saling menghargai

Lembar Penilaian Sikap Sosial

Perilaku yang Diamati				
N	Nama	Peduli	Tanggung Jawab	Menghargai Pendapat

o		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Skor minimal : 3

Skor maksimal ideal 12

Pedoman

Penskoran Sikap _____

Sosial Nilai =

Jumlah skor

perolehan x 100

Jumlah skor maksimal

H. SUMBER DAN MEDIA

- a. Buku Guru tema 1: Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017)
- b. Buku Siswa tema 1: Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017)
- c. Modifikasi Media Permainan Monopoli Tematik PBL

Refleksi Guru

Catatan Guru

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

Mengetahui,
2020

Kepala SD No. 2 Tibubeneng

Badung, 20 November

Guru Kelas V

Ni Nengah Sukerti, S.Pd., M.Pd
NIP. 19630724 198804 2 001

Sri Suharmi, S.Pd
NIP. 19711110 200901 2 004



Lembar Evaluasi

Bacalah soal berikut ini dengan cermat, lalu berikan tanda (x) pada jawaban yang paling tepat!

Nama :

Absen :

Kelas :

1. Pergerakan Hewan Melata

Ular termasuk salah satu contoh hewan melata. Ular tidak memiliki kaki atau tangan untuk bergerak serta berpindah tempat. Ular perlu mengerutkan badan dan perutnya untuk bergerak. Hewan melata ini menggunakan kemampuan otot perutnya untuk bergerak dengan gerakan berkelok. Kemampuan otot perut ular dapat membuat ular bergerak di darat maupun di air. Ide pokok paragraph tersebut adalah....

- A. Fungsi otot perut pada ular
- B. Ular sebagai salah satu hewan melata
- C. Kemampuan otot perut ular
- D. Gerakan ular saat berpindah tempat

2. Malaysia, Singapura, dan Brunei Darussalam adalah batas wilayah Indonesia di sebelah...

- A. Utara
- B. Barat
- C. Selatan
- D. Timur

Perhatikan paragraf di bawah ini untuk mengisi soal nomor 3 dan 4!

Ikan merupakan hewan bertulang belakang yang memiliki sistem gerak yang berbeda dengan hewan vertebrata lainnya. Paling banyak bentuk tubuh ikan seperti rudal. Bentuk rudal ini membuat ikan mudah bergerak di dalam air. Ikan dapat dengan mudah berenang kekanan dan kekiri ataupun ke atas dan kebawah berkat bentuk tubuhnya ini. Bentuk rudal ini dapat mengurangi hambatan yang tercipta di dalam air ketika ikan bergerak. Ikan bergerak menggunakan ekor dan sirip-siripnya. Ekor dan siripnya menimbulkan gaya dorong yang mendorong tubuh ikan untuk bergerak dalam air.

3. Ide pokok paragraf di atas adalah

- A. Ikan merupakan hewan bertulang belakang di air
 - B. Ikan merupakan hewan yang suka bergerak di air
 - C. Tubuh ikan dapat dengan mudah berenang di air
 - D. Bentuk tubuh ikan yang hidup di dalam air
4. Indonesia terletak di antara dua benua yaitu
- A. Benua Asia dan Benua Amerika
 - B. Benua Australia dan Benua Eropa
 - C. Benua Asia dan Benua Afrika
 - D. Benua Asia dan Benua Australia
5. Sila ketiga Pancasila mengandung nilai
- A. Ketuhanan
 - B. Kemanusiaan
 - C. Persatuan
 - D. Kerakyatan
6. Penerapan nilai Ketuhanan Yang Maha Esa dalam kehidupan sosial yaitu
- A. Menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan
 - B. Tidak memaksakan suatu agama kepada orang lain
 - C. Rela berkorban demi bangsa dan negara
 - D. Mengutamakan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi
7. Kondisi geografis suatu negara ditinjau dari....
- A. Jumlah penduduknya
 - B. Kenyataan letaknya di permukaan bumi
 - C. Posisi garis lintang dan garis bujur
 - D. Pola kehidupan masyarakatnya
8. ***Perhatikan teks berikut!***

Pergerakan Hewan Melata

Ular termasuk salah satu contoh hewan melata. Ular tidak memiliki kaki atau tangan untuk bergerak serta berpindah tempat. Ular perlu mengerutkan badan dan perutnya untuk bergerak. Hewan melata ini menggunakan kemampuan otot perutnya untuk bergerak dengan gerakan berkelok. Kemampuan otot perut ular dapat membuat ular bergerak di darat maupun di air. Pernyataan yang tidak sesuai dengan isi paragraf adalah

- A. Ular memiliki kaki dan tangan untuk berpindah tempat
- B. Ular menggunakan otot perut untuk berpindah tempat

- C. Saat berpindah tempat, ular melakukan gerakan berkelok
D. Ular bisa bergerak di darat maupun di air
9. Melaksanakan hasil keputusan musyawarah secara bertanggung jawab sesuai dengan sila ke
- A. I
B. II
C. III
D. IV
10. Ide pokok paragraf adalah....
- A. Kalimat utama dalam suatu paragraf
B. Masalah utama dalam suatu paragraf
C. Masalah pertama dalam suatu paragraf
D. Kalimat pertama dalam suatu paragraf
11. Paragraf yang kalimat utamanya berada di awal paragraf dinamakan paragraf
- A. Induktif
B. Deduktif
C. Naratif
D. Persuasif
12. Saling menghormati antar pemeluk agama lain adalah salah satu nilai-nilai yang tertuang dalam pancasila sila ke....
- A. Pertama
B. Kedua
C. Ketiga
D. Keempat
13. Letak astronomis Indonesia berada pada
- A. 6° LU sampai 11° LS dan 95° BT sampai 141° BT
B. 11° LU sampai 6° LS dan 145° BT sampai 191° BT
C. 95° LU sampai 141° LS dan 6° BT sampai 11° BT
D. 6° LU sampai 11° LS dan 41° BT sampai 45° BT
14. Nilai kemanusiaan yang adil dan beradab pada sila kedua pancasila dapat kita terapkan di masyarakat dengan cara
- A. Bergotong royong membangun masjid
B. Beribadah sesuai agama masing-masing
C. Suka bermusyawarah dengan warga

- D. Menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan
15. Siput adalah hewan tak bertulang belakang yang
- A. Mempunyai rangka luar
 - B. Tidak memiliki rangka
 - C. Mempunyai rangka tengkorak
 - D. Mempunyai organ gerak berupa sirip



KUNCI JAWABAN

1. A. Fungsi otot perut pada ular
2. A. Utara
3. D. Bentuk tubuh ikan yang hidup di dalam air
4. B Mengurangi hambatan di air sehingga mudah bergerak
5. D. Benua Asia dan Benua Australia
6. C. Persatuan
7. B. Tidak memaksakan suatu agama kepada orang lain
8. A. Ular memiliki kaki dan tangan untuk berpindah tempat
9. D. IV
10. B. Masalah utama dalam suatu paragraf
11. B. Deduktif
12. A. Pertama
13. A. 6° LU sampai 11° LS dan 95° BT sampai 141° BT
14. D. Menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan
15. A. Mempunyai rangka luar



Lampiran 14. Dokumentasi



Penyerahan surat penelitian Bersama Kepala sekolah SD No.2 Tibubeneng



Wawancara bersama wali kelas VA SD No. 2 Tibubeneng



Uji Coba Perorangan



Uji Coba Kelompok Kecil