#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Affandy Nasution. 20016. *Strategi Pemasaran Asuransi Syariah*. Jakarta: PT Grasindo
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azizah, S. N. 2015. "Pendekatan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Kelas IV SDN Malati Dalam Pembelajaran IPS". Skripsi PGSD, FKIP UNPAS.
- Hanafiah Nanang, Suhana Cucu. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Harris, J., Mishra, P., & Khehler, M. 2009. "Techer Technological Pedagogical Conten Knowledge and Learning Activity Types:Curriculum-Bsed Technology Intergration Reframed". Journal Of Research on Technology inEducation, 41 (4), 393-416.
- Kaimuddin Mariani. 2011. "Penyusunan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Dengan Penerapan Media Teknologi Bagi Peserta Didik Di Sd Inpres Paccerakang Daya Makassar". *Skripsi. Universitas Islam Negeri (Uin) Alauddin Makassar*.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2008). "What Is Technological Pedagogical Content Knowledge? Contemporary Issues in Technology and Teacher Education". *CITE Journal*, 9(1), 60-70.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). "What Is Technological Pedagogical Content Knowledge? Contemporary Issues in Technology and Teacher Education". (CITE Journal), 9(1), 60-70.
- Kunandar. 2011. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profei Guru. Jakarta: Rajawali Pres.
- Martono, Nanang. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.

- Meleong, Lexy J. 2004 . *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2016), Koehler & Mishra (2009) *Teacher College Record.* 9, 1017-1054. Retrieved from.
- Mulyasa. 2007. *Standart Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, Erwan dan Dyah Ratih Sulistyastuti (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Untuk Adminitrasi Publik, Dan Masalah-masalah Sosial.* Yogyakarta: Gaya Media.
- Sholihah, M., & Yuliati, L. (2016). "Peranan Tpack Terhadap Kemampuan Calon Guru Fisika Dalam Pembelajaran Post-Pack". 2006, 144–153.
- Wikanengsih, dkk. 2015. "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia". *STKIP Siliwangi*, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.

69

## piran 1 Format Revisi Skripsi



#### FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

 Kampus I.: Jl. Ngagel Dadi III-IV37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60234
 Kampus II. Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234. http://fpep.umpasby.ac.id/

#### FORMAT REVISI SKRIPSI

Sela Ainun Hebrida Mahasiswa

178000112

ım Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

al Ujian Skripsi 10 Februari 2021

Skripsi Analisis Implementasi Unsur TPACK dalam

RPP Daring Produk Pengembangan Mahasiswa

PPG

iji I Dra. Dian Kusmaharti, S.Si., M.Pd. iji II Cholifah Tur Rosidah, S. Pd., M.Pd.

iji III Pana Pramulia, S.Pd., M.Pd.

Materi Revisi	Penguji I	Penguji II	Penguji III
Manfaat Penelitian	1911	d	Ko
Bab III Kuantitatif Deskriptif	110	d	10
Abstrak	91	d	10
Pembahasan	.16	d	1
Spasi	9.1	d	10
Kerangka Konseptual	10	d	10
Daftar Pustaka	UT	1	1

waktu revisi skripsi: 2 (dua) minggu terhitung dari waktu ujian skripsi.

guji I,

Dosen Penguji II,

Dosen Penguiji III,

usmaharti, S.Si., M.Pd. 1116301

Cholifah Tur Rosidah, S.Pd., M.Pd. NIDN. 0722029001

Pana Pramulia, S.Pd., M.Pd. NIDN.0708048301

## Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi

70



## FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

UNI V ERGITTAG I GARLAGO DO FARA SOLKADA Y A Kampus II: Jl. Ngagel Dadi III-B37 Tclp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60234 Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XIII Tclp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.

Unipa Surabaya

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Sela Ainun Hebrida

NIM : 178000112

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Analisis Implementasi Unsur TPACK dalam RPP

Daring Produk Pengembangan Mahasiswa PPG

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Pembimbing I	Pembimbing II
1	11-10-20	Pengajuan Judul	A.	al al
2	14-10-20	Pengajuan Matriks	6.6	4
3	27-10-20	Pengajuan BAB I-III	195	al.
4	17-11-20	Revisi Proposal	195	1
5	24-11-20	BAB I, II, III Revisi	14	d
6	16-01-21	Pengajuan BAB I, II, III	19	d
7	25-01-21	Pengajuan Instrumen	(4)	1
8	31-01-21	Instrumen Penilaian ACC	119	il
9	16-02-21	Manfaat Penelitian dan BAB III	4	d
10	17-02-21	Abstrak dan Pembahasan Revisi	14	el
11	23-02-21	Kerangka Konseptual	184	N
12	24-02-21	Spasi, Keterangan Pada Gambar dan Daftar Pustaka	B	al

Selesai bimbingan skripsi tanggal 24, Februari 2021

Oosen Pembimbing I,

CS .....

<u>Xra. Dian Kusmaharti., S.Si., M.Pd.</u> VIDN. 0728116301 Dosen Pembimbing II,

Cholifah Tur Rosidah., S.Pd., M.Pd

NIDN, 0722029001

Mengetahui, Dekan FPP

Dr. Santika Rentika Hadi., M.Kes NIP. 196702091992031002

## Lampiran 3

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING (RPP) DARING KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SD Negeri Tawanganom 2

Kelas / Semester : 1/1

Tema : Kegiatanku (Tema 3)

Sub Tema : Kegiatan Sore Hari (Sub Tema 3 ) Muatan Mapel : Matematika, Bahasa Indonesia

Pembelajaran ke : 5

Alokasi waktu : 2 x 35 menit / 1 hari Pelaksanaan : Kamis, 22 Oktober 2020

#### A. KOMPETENSI INTI

• Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- 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, sekolah.
- Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

HOTS

**HOTS** 

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: Bahasa Indonesia

Kompetensi	Indikator
3.7 Menentukan kosakata yang	3.7.1 Mengidentifikasi
berkaitan dengan peristiwa	kosakata tentang kegiatan
siang dan malam melalui	sore hari sebagai bagian
teks pendek (gambar,	dari peristiwa siang dan
tulisan, dan/atau syair lagu)	• • •
dan/atau eksplorasi	gambar.
lingkungan.	3.7.2 <b>Menyusun</b> kalimat/cerita
	kegiatan sore hari
	berdasarkan gambar
4.7 Menyampaikan penjelasan	4.7.1 <b>Merangkaikan</b> kosakata
dengan kosakata Bahasa	terkait kegiatan sore hari
Indonesia dan dibantu	dengan benar.
dengan bahasa daerah	4.7.2 Mengkomunikasikan
mengenai peristiwa siang	cerita kegiatan sore hari
dan malam dalam teks tulis	berdasarkan gambar
dan gambar	

Muatan: Matematika

Kompetensi	Indikator
3.3 Membandingkan dua	3.3.1 <b>Membandingkan</b>
bilangan sampai dua angka	banyak dua kelompok
dengan menggunakan	benda dengan istilah
kumpulan benda-benda	lebih banyak, lebih
konkret	sedikit atau sama banyak
	3.3.2 <b>Menganalisis</b> dua
	bilangan dengan istilah
	lebih dari, kurang dari,
	atau sama dengan (11
	sampai 20)
	_

- 4.3 Mengurutkan bilanganbilangan sampai dua angka dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar atau sebaliknya dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret
- 4.3.1 **Mengurutkan** bilangan berdasarkan banyak objek dari terkecil ke terbesar
- 4.3.2 mengkomunikaiskan konsep lebih dari, kurang dari, dan sama dengan secara tepat untuk membandingkan 2 bilangan (11 sampai 20)

Audi

## C. TUJUAN PEMBELA

TPAC

K/IC

conditio

Behavior

1. Melalui kegiatan menghitung benda-benda konkret yang ada di sekitar dan mengamati tayangan PPT, siswa mampanalisis kumpulan benda yang lebih banyak, lebih sedikit, dan sama banyak dengan benar.

Degree

- 2. Melalui kegiatan menghitung benda-benda konkret yang ada di sekitar dan mengamati **tayangan PPT** mengenai kumpulan benda yang lebih banyak, lebih sedikit, dan sama banyak siswa mampu **membandingkan** lambang bilangan yang lebih besar, lebih kecil, dan sama besar berdasarkan kumpulan benda yang dihitungnya dengan benar
- 3. Melalui kegiatan menghitung benda-benda konkret yang ada di sekitar dan mengamati **tayangan PPT**, siswa mampu **mengkomunikasikan** konsep lebih dari, kurang dari, dan sama dengan secara tepat
- 4. Melalui **tayangan PPT gambar kegiatan di sore hari**, siswa mampu **mengidentifikas**i 4 kalimat yang menggunakan kosa kata yang berhubungan dengan sore hari.
- 5. Melalui tayangan PPT gambar Kegiatan di sore hari, siswa mampu menyusun cerita kegiatan di sore hari dengan urut.

 Melalui tayangan PPT gambar kegiatan di sore hari, siswa mampu mengkomunikasikan cerita kegiatan di sore hari dengan urut..

#### 1. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

Religius

Nasionalis

• Kejujuran

Kedisiplinan

## Nilai PPK

## D. MATERI

Materi Esensial	Materi	Materi
	Prasayarat	Penunjang
Matematika		
Menghitung Benda-	Berhitung 11-20	Lambang bilangan
benda konkret		yang lebih
		banyak, lebih
		sedikit, dan sama
		banyak
Bahasa Indonesia		
Mengidentifikasi	Menyusun kata	Merangkai
kalimat	menjadi kalimat	kalimat menjadi
		sebuah cerita

#### E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : Scientific

Model :,Problem based Learning
Teknik : Example Non Example

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, diskusi, presentasi

#### F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- a. Media
  - Link kuis Quizziz https://quizizz.com/join?gc=24080616
  - Vidio lagu daerah Jawa Timur :Lagu Rek Ayo Rek beserta lirik.2019.
     <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bZbPvC3qajA.G">https://www.youtube.com/watch?v=bZbPvC3qajA.G</a> udang lagu.19-09-2020
  - Handout Materi
     https://online.fliphtml5.com/qcqai/hdsk/
  - Laptop
  - ZOOM
  - GROP WA
  - PPT Kegiatan Sore Hari
  - Vidio Biteable
- b. Sumber Belajar
  - Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.
  - Buku Pedoman Guru Tema 3 Kelas 1 dan Buku Siswa Tema 3 Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
  - Wow Amazing Big Book Story of Elephant and other eight animals in Al Quran .2018.Bandung: Pelangi Mizan.
  - Internet

## G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

G. KEGI	TAN PENIDELAJAKAN		
		Unsur Inovatif	Alok
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		
			Wakt
	Pendahuluan dengan ZOOM C	LAUD MEE	TING
	1. Melakukan pembukaan	Religius,	15
	dengan salam dan memandu	integritas	
	siswa untuk mengawali		menit
	pembelajaran dengan berdoa.		
	2. Melakukan Presensi dan	Integritas	
	menanyakan keadaan siswa. Presensi dengan		
	Presensi dengan mengirimkan foto melalui		
	Link One drive :		
	https://bit.ly/35QVmfK		
	[Magetan] Samsinah is requesting files for		
Kegiatan	UNGGAH FOTO KALIAN DISINI YA		
Pendahul			
uan	Select files		
	3. Membacakan sebuah	Literasi	
	dongeng yang berjudul	Digital	
	"Kisah Anjing"		
	<i>3 E</i>		
		Nasionalis	



me

Neurosains

- 4. Menyanyikan lagu "Ibu Kita Kartini" diiringi dengan rekorder
- Melakukan Apersepsi dengan memberikan kuis lewat quizizz Link Quizizz : <a href="https://quizizz.com/join?gc=2">https://quizizz.com/join?gc=2</a> 4080616



4C-Critical thinking and Problem Solving

## Fase 1 Orientasi siswa kepada masalah

- 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini
- 7. Guru menyampaikan masalah untuk dipecahkan siswa melalui tayangan video biteable (mengamati)



4C-Critical thinking and Problem Solving

	8. Guru memotivasi siswa agar bisa terlibat aktif dalam pemecahan masalah tersebut Siswa secara aktif menjawab dari permasalahan tersebut (mencoba)		
Kegiatan Inti	9. Siswa Bersama-sama menghitung benda konkret yang ditunjukkan guru (mencoba) 10. mengamati PPT mengenai menghitung benda konkret dan membandingkan bilangan dengan menyatatakan lebih sedikit, lebih banyak, atau sama banyak (mengamati) Link: https://bit.ly/2Gpsnae	4C-Collaborati on,  4C-Critical thinking and Problem Solving	45 menit
	11. Siswa menanya atas penjelasan yang belum dimengerti (menanya)  12. Siswa mengamati gambar kegiatan yang di share screen	4C-Critical thinking and Problem Solving  4C-Critical thinking 4C-Critical thinking and	

12	guru yaitu gambar kegiatan yang biasa dilakukan orang ketika sore hari yang telah di susun acak oleh guru (mengamati)  Siswa berdasarkan gambar membuat pertanyaan yang belum dipahami (menanya)	Problem Solving  4C-Critical thinking and Problem Solving  4C- collaborati on
13	. Siswa menyimak penjelasan LKPD dari guru	
14	. Siswa logout dari zoom meeting. Beralih ke Asinkron	
	Kegiatan Inti dengan aral	nan lewat WA
<b>M</b> 13.5	Jengorganisasikan siswa Siswa membentuk kelompok secara berpasangan Setiap kelompok mengamati LKPD yang telah di share screen guru lewat Grop WA Link LKPD: https://bit.ly/35PP2F6	4C- Collaborati on  4C-Critical thinking and Problem Solving



4C-Critical thinking and Problem Solving

Fase 3 Membimbing penyelidikan

15. Siswa membaca sumber bahan ajar berupa Handout yang dishare guru lewat grop WA (mencoba)
Link handout :

https://online.fliphtml5.com/



4C-Critical thinking and Problem Solving

16. Masing-masing siswa mengerjakan LKPD secara elektronik (menalar)
Link google form matematika:

https://forms.gle/bRY8Nyj2d fseu7W47



Link Google Form Bahasa Indonesia:

https://forms.gle/nZ9q9BcVJx1LdfHZ8



Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

17. siswa berdiskusi tentang pertanyaan pada LKPD dengan teman pasangan melalui WA (menalar) 4C-Critical thinking and Problem Solving

4C-Collaborati on, Critical thinking and Problem Solving

	18. Siswa menuliskan jawaban hasil diskusi dengan temannya pada buku tulis (mengkomuniaksikan) Kegiatan Inti dengan Zoom meeting  Fase 5		
	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah 19. Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok (mengkomunikasikan) 20. siswa yang lain memberikan apresiasi dan tanggapan (mengkomunikasikan)	4C- communica tion  4C- Colaborati on	
	21. Siswa merangkum/ membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.	4C-Critical thinking and Problem Solving	
Kegiatan Penutup	Guru dan siswa menarik kesimpulan bersama materi pembelajaran hari ini      Guru meminta siswa mengerjakan soal evaluasi dalam bentuk google form dengan link : <a href="https://forms.gle/dy5aPHd">https://forms.gle/dy5aPHd</a> 93sTSy2HE8	4C-Critical thinking and Problem Solving Disiplin, tanggung jawab	menit



3. Guru meminta siswa melaporkan semua latihan dokumentasi kegiatan hari ini di buku siswa masing-masing, kemudian melaporkan ke guru dalam bentuk foto hasil tugas dan voice note melalui link yang dibagikan.

Disiplin, tanggung jawab

Guru meminta siswa melihat pengetahuan video di Youtube.com seperti Discovery Channel, sisi terang dan situs-situs lain memberikan yang pengetahuan dan ketrampilan mengenai suasana malam hari.

Literasi digital

 Menyanyikan bersama lagu daerah Jawa Timur Rek Ayo Rek

> Nasionalis me

6. Guru mengingatkan siswa untuk tetap mentaati protokol kesehatan

Religius

7. Guru mempersilahkan siswa berdoa dan mensyukuri nikmat yang diberikan Tuhan YME berupa nikmat kesehatan di masa Covid. *Disiplin, tanggung jawab* 

#### H. PENILAIAN

Pengamatan Sikap
 Penilaian Pengetahuan
 pengamatan dan rekaman sikap
 Dokumentasi kegiatan belajar ,tes tulis,

3. Penilaian Keterampilan : Dokumentasi praktek,, hasil

produk, dan presentasi

Refleksi Guru		

#### Catatan Guru

> Mengetahui Kepala Sekolah,

Magetan, 09-11-2020 Guru Kelas 1,

SAMSINAH,S.Pd.SD.

NIP. 19860619 201902 2 003

SURATMI, S.Pd NIP. 19680601 199308 2 001

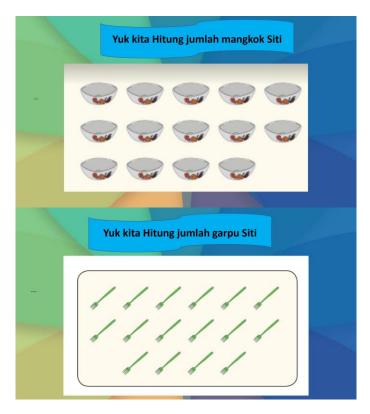
#### LAMPIRAN 1: BAHAN AJAR

## LINK HANDOUT FLIPBOOK:

https://online.fliphtml5.com/qcqai/hdsk/

















## CIRI-CIRI SORE HARI

- 1. Matahari Mulai Terbenam
- 2. Mulai terlihat bulan (terkadang)
- 3. Hari mulai Gelap
- 4. Burung2 mulai berterbangan pulang ke sarangnya
  5. Terdengar Suara Adzan Magrib
  6. langit berwarna Oren kecoklatan





## KEGIATAN YANG BIASA DILAKUKAN DI SORE HARI

- 1. Bermain Bersama teman
- 2. Jalan-jalan sore
- 3. Pergi TPA
- 4. Membersihkan halaman rumah
- 5. Mandi Sore
- 6. Menonton Televisi



- Amatilah gambar-gambar kegiatan yang biasa dilakukan orang Ketika sore hari yang telah disusun secara acak.
- Urutkan gambar dengan menuliskan angka yang tertulis di bawah gambar pada buku tulis kalian, contoh 4-3-2-1
- 3. Buatlah sebuah kalimat berdasarkan masing-masing gambar.
- Susunlah kalimat berdasar urutan gambar, dan susunlah menjadi sebuah cerita pendek kegiatan di sore hari.





Selamat Belajar



LAMPIRAN 2 : LKPD

Link LKPD: https://bit.ly/35PP2F6





Nama Siswa	:
Nomor	<b>:</b>

## Petunjuk Kegiatan:

- 1. Bacalah dengan teliti
- 2. Mintalah agar orangtua kalian mendampingi Ketika kalian belajar
- 3. Jika ada perintah yang kurang jelas silahkan untuk bertanya pada WA grop atau Wapri guru.
- 4. Tetap taatilah protokol Kesehatan dengan sering cuci tangan setelah berkegiatan dan jaga jarak.
- 5. Jangan lupa berdoa sebelum mengawali kegiatan
- 6. Siapkan alat dan bahan
- 7. Setelah selesai letakkan alat dan bahan pada tempatnya.

#### A. TUJUAN KEGIATAN

- 1. siswa mampu **menganalisis** mana kumpulan benda yang lebih banyak, lebih sedikit, dan sama banyak. Dengan benar.
- 2. siswa mampu **membandingkan** lambang bilangan yang lebih besar, lebih kecil, dan sama besar berdasarkan kumpulan benda yang dihitungnya dengan benar
- 3. siswa mampu **mengkomunikasikan** konsep lebih dari, kurang dari, dan sama dengan secara tepat

#### B. ALAT dan BAHAN

#### 1. ALAT

- Hp android yang terisntal aplikasi WA
- Hp android yang terisntal aplikasi Zoom claud meeting
- Internet

#### 2. BAHAN

- Buku Tulis
- Alat tulis (Pensil,penghapus)
- Daun
- Kerikil
- lidi

#### C. LANGKAH KEGIATAN

- 1. Bacalah petunjuk kegiatan dengan teliti
- 2. Carilah di lingkungan sekitarmu
  - a. 11 buah buku
  - b. 12 buah daun
  - c. 13 buah lidi
  - d. 12 buah kerikil

## Langkah kerja:

- 3. Hitunglah benda sesuai kelompoknya dan tuliskan di buku tulismu jumlah dari masingmasing kelompok (kelompok buku, kelompok daun, kelompok lidi,kelompok kerikil
- 4. Urutkanlah mulai dari kumpulan benda yang paling sedikit hingga yang paling banyak
- 5. Jawablah pertanyaan di bawah ini!
  - a. Benda yang paling sedikit adalah ...
  - b. Benda yang paling banyak adalah ...
  - c. Buku lebih ...... Dari pada daun
  - d. Lidi lebih .... Dari pada kerikil
  - e. ..... sama banyak dengan ...

6. Kerjakan dengan mengklik tautan berikut : <a href="https://forms.gle/bRY8Nyj2dfseu7W47">https://forms.gle/bRY8Nyj2dfseu7W47</a>

# SELAMAT MENGERJAKAN



## LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK DARING (LKPD DARING)

SATUAN PENDIDIKAN : SD NEGERI TAWANGOM 2

KELAS / SEMESTER : 1/1

TEMA : 3. KEGIATANKU

SUBTEMA : 3. KEGIATANKU SORE HARI

MUATAN : BAHASA INDONESIA MATERI : KOSAKATA KEGIATAN

**SORE HARI** 

## KOSAKATA KEGIATANKU SORE HARI

Nama	:
Kelas	:
Hari / tanggal	:

## Petunjuk Kegiatan:

- 1. Bacalah dengan teliti
- 2. Mintalah agar orangtua kalian mendampingi Ketika kalian belajar
- 3. Jika ada perintah yang kurang jelas silahkan untuk bertanya pada WA grop atau Wapri guru.
- 4. Tetap taatilah protokol Kesehatan dengan sering cuci tangan setelah berkegiatan dan jaga jarak.
- 5. Jangan lupa berdoa sebelum mengawali kegiatan
- 6. Siapkan alat dan bahan
- 7. Setelah selesai letakkan alat dan bahan pada tempatnya.

#### TUJUAN KEGIATAN

- Siswa dapat mengurutkan gambar kegiatan sore hari
- Siswa mampu menyebutkan kosakata kegiatan sore hari berdasarkan gambar kegiatan
- Siswa mampu membuat kalimat berdasarkan kosakata kegiatan sore hari yang telah dibuat
- Siswa mampu membuat cerita berdasarkan kalimat dan gambar yang telah disusun secara urut.

#### ALAT dan BAHAN

#### 1. ALAT

- Hp android yang terisntal aplikasi WA
- Hp android yang terisntal aplikasi Zoom claud meeting
- Internet

#### 2. BAHAN

- Buku Tulis
- Alat tulis (Pensil,penghapus)

#### LANGKAH KEGIATAN

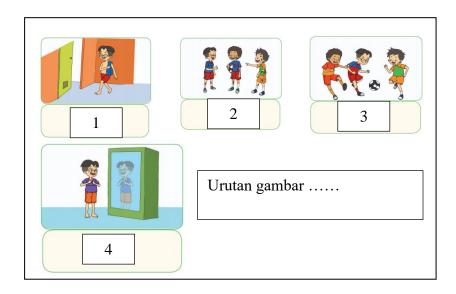
- 1. Bukalah WA grop dan Simak dan amatilah video yang berisi penjelasan dan gambar kegiatan sore hari yang di share guru lewat grop WA sore hari
- 2. Susunlah gambar tersebut secara urut dengan cara menuliskan kode angkanya Pada buku tulismu,contoh : 4-3-2-1
- 3. Setelah urut tentukanlah kosakata tentang kegiatan sore hari dari setiap gambar.
- 4. Buatlah sebuah kalimat berdasarkan kosakata yang telah kamu buat.
- 5. Tuliskanlah kalimat tersebut pada buku tulismu
- 6. Buatlah cerita pendek berdasarkan urutan gambar dan kalimat yang sudah kalian buat.

7. Kirimkanlah tugas kalian melalui google form dengan link tautan berikut :

https://forms.gle/nZ9q9BcVJx1LdfHZ8

#### • HASIL PENGAMATAN

#### 1. Urutan Gambar



2. Buatlah Kosakata berdasarkan gambar yang sudah kalian urutkan susunanya

Contoh: urutan gambar 4-3-2-1 kosakata gambar 4: Mandi sore

kosakata gambar 3 : ... kosakata gambar 2 : ... kosakata gambar 1 : ... 3. Buatlah kalimat berdasarkan kosakata kegiatan sore hari

Jawab: Kalimat 1: Contoh: Setelah berolah raga aku <b>mandi sore</b> karena tubuhku kotor penuh lumpur Kalimat 2:							
Kalimat 3:							
Kalimat 4:							
4. Buatlah sebuah cerita berdasarkan kalimat dan gambar yang sudah diurutkan!							

#### Pesan

Alhamdulillah kalian sudah selesai melakukan kegiatan

- 1. Jangan lupa ucapkan alhamdulillah
- 2. Kembalikan alat dan bahan pada tempatnya
- 3. Jangan lupa batas waktu pengumpulan tugas LKPD daring
- Tetap jaga Kesehatan dan taatilah protokol Kesehatan dengan cara memakai masker jika keluar rumah, cuci tangan dengan sabun dan air mengalir
- 5. Tetap bersyukur atas nikmat kesehatandi masa pandemic yang sudah Allah SWT berikan kepada kita



## LAMPIRAN 3: RUBRIK DAN FORMAT PENILAIAN

## 1. Penilaian Sikap:

1.a. Observasi selama kegiatan

	Nama siswa	Perubahan tingkah laku											
No		Santun				Cermat dan teliti			Percaya Diri				
		K	С	В	SB	K	С	В	SB	K	С	В	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Azahra												
2	Chelsy												
3	Choirul												
4	Faiz Igo												
5	Gracella												
6	Javier												
7	Jonathan												
8	Jovi												
9	Meyva												
10	M.Shandy												
11	Neveryta												
12	Rayhan												
13	Shelow												

## 1. b. lembar penilaian diri

Lembar Penilaian Diri

Nama : Kelas : Kegaiatan : Tanggal :

Beri tanda cek (v) untuk setiap pernyataan yang paling menggambarkan sikapmu. Tidak ada pilihan benar atau salah, lakukanlah secara jujur.

		Skala								
No	Sikap	Selalu	Sering	Kadang- kadang	Tidak pernah					
1	Mau									
	bercerita									
2	Bercerita									
	sesuai topik									
3	Bercerita									
	dengan									
	snatun									

## 2. Penilaian Pengetahuan:

2. a. Test Tertulis

## Penilaian tertulis Matematika

Carilah di lingkungan sekitarmu

- 11 buah buku
- 12 buah daun
- 13 buah lidi
- 12 buah kerikil

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

- a. Benda yang paling sedikit adalah ...
- b. Benda yang paling banyak adalah ...
- c. Buku lebih ...... Dari pada daun
- d. Lidi lebih .... Dari pada kerikil
- e. ..... sama banyak dengan ...

### Kunci jawaban

No	Kunci Jawaban	Skor
1	Buku	2
2	Lidi	2
3	sedikit	2
4	banyak	2
5	Daun sama banyak dengan kerikil	2

Jadi, skor maksimalnya adalah  $2 \times 5 = 100$ .

Jika siswa hanya menjawab dengan benar 3 soal, maka nilainya adalah sebagai berikut:

$$\frac{2 \times 3}{10} \times 100 = 60$$

Dengan skala 4,  

$$60 \times \frac{4}{100} = 2,4,$$

rentang angka 2,4 = 2,18 - 2,50. Dengan demikian, nilai mutunya adalah C+.

## Panduan Konversi Nilai

Rentang score	Rentang Angka	Huruf
96,25 - 100	3,85 - 4,00	Α
87,75 - 96	3,51 - 3,84	A-
79,5 - 87,5	3,18 - 3,50	B+
71,25 - 79,25	2,85 - 3,17	В
62,75 - 71	2,51 - 2,84	B-
54,5 - 62,5	2,18 - 2,50	C+
46,25 - 54,25	1,85 - 2,17	C
37,75 - 46	1,51 - 1,84	C-
29,5 - 37,5	1,18 - 1,50	D+
25 - 29,25	1,00 - 1,17	D

## DAFTAR PENILAIAN PENGETAHUAN MATEMATIKA

NO	NAMA SISWA	NILAI
1	Azahra	
2	Chelsy	
3	Choirul	
4	Faiz Igo	
5	Gracella	
6	Javier	
7	Jonathan	
8	Jovi	
9	Meyva	
10	M.Shandy	
11	Neveryta	
12	Rayhan	
13	Syelow	

### 2b. Penilaian Tertulis Bahasa Indonesia Soal

## 1. Urutankan gambar dibawah ini



2. Buatlah Kosakata berdasarkan gambar yang sudah kalian urutkan susunanya

Contoh: urutan gambar 4-3-2-1

- kosakata gambar 4: Mandi sore
- kosakata gambar 3 : ...
- kosakata gambar 2 : ...
- kosakata gambar 1 : ...
- 3. Buatlah kalimat berdasarkan kosakata kegiatan sore hari

Jawab : Kalimat 1 : Contoh : Setelah berolah raga aku <b>mandi sore</b> karena tubuh	ıku
kotor penuh lumpur	
Kalimat 2 :	
Kalimat 3:	-
Kalimat 4:	-
	-

4.	Buatlah sebuah cerita berdasarkan kalimat dan gambar yang sudah diurutkan !

### **KUNCI JAWABAN:**

No	Kunci Jawaban	Skor
1	3, 2, 1, 4	1
2	Kosakata gambar 3 : sepak bola	4
	Kosakata gambar 2 : baju kotor	
	Kosakata gambar 1 : mandi sore	
	Kosakata gambar 4 : ganti baju	
3	Kalimat gambar 3 : Setiap sore hari aku bermain	4
	sepak bola	
	Kalimat gambar 2 : Selesai bermain sepak bola	
	bajuku menjadi kotor	
	Kalimat gambar 1 : Mandi sore membuat tubuhku	
	bersih	
	Kalimat gambar 4 : setelah mandi aku ganti baju.	
4	Setiap sore hari aku bermain sepak bola. Selesai	1
	bermain sepak bila bajuku menjadi kotor. Agar	
	bersih maka aku mandi memakai sabun. Setelah	
	mandi sore aka ganti baju agar terlihat rapi.	

Penilaian adalah jumlah dari skor

## PENILAIAN PENGETAHUAN BAHASA INDONESIA

NO	NAMA SISWA	NILAI
1	Azahra	
2	Chelsy	
3	Choirul	
4	Faiz Igo	
5	Gracella	
6	Javier	
7	Jonathan	
8	Jovi	
9	Meyva	
10	M.Shandy	
11	Neveryta	
12	Rayhan	
13	Syelow	

# 3. Penilaian Keterampilan Bahasa Indonesia RUBRIK PENILAIAN KETRAMPILAN

Kriteria	Sangat baik 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu pendapmpinga n 1
1. Membuat kosakata	Membuat kosakata dengan benar	Membuat kosakata dengan 1 kekelirua n	Membuat kosakata dengan 2-3 kekelirua n	Tidak membuat kosakata
2. Menyusu n kalimat	Menyusu n kalimat dengan benar tanpa ada kesalaha n	Terdapat 1 keslahan dalam menyusu n kalimat	Terdapat 2-3 keslahan dalam menyusu n	Terdapat lebih dari 3 kesalahan dalam menyusun

# FORMAT PENILAIAN KETRAMPILAN BAHASA INDONESIA

NO	NAMA		KRITERIA			Nilai				
			Membuat		Menyusun					
			kosa	kata		kalimat				
		4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Azahra									
2	Chelsy									
3	Choirul									
4	Faiz Igo									
5	Gracella									
6	Javier									
7	Jonathan									
8	Jovi									
9	Meyva									
10	M.Shandy									
11	Neveryta									
12	Rayhan									
13	Syelow									

# PENILAIAN KETRAMPILAN MATEMATIKA RUBRIK PENILAIAN KETRAMPILAN MATEMATIKA

Kriteria	Sangat baik 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu pendapmpin gan 1
1. Menentu	Dapat	Dapat	Dapat	Belum dapat
kan	menentu	menentu	menentu	menentukan
kumpula	kan	kan	kan	
n benda	kumpula	kumpula	kumpula	
yang	n benda	n benda	n benda	
lebih	yang	yang	yang	
banyak,	elbih	elbih	elbih	
lebih	banyak,	banyak,	banyak,	
sedikit,	lebih	lebih	lebih	
dan	sedikit,	sedikit,	sedikit,	
sama	dan sama	dan sama	dan sama	
banyak	banyak	banyak	banyak	
	dengan	dengan	dengan	
	tepat	tepat	tepat	
	tanpa	tanpa	tanpa	
	intervens	intervens	intervens	
	i guru.	i	i	
		minimal.	maksimal	
			•	

2. a. Menentukan kumpulan benda yang lebih banyak, lebih sedikit, dan sama banyak

### **LAMPIRAN 4: EVALUASI**

	PENILAIAN HARIAN TEMATIK				
KELAS	:1	Nama Siswa	:		
TEMA	:1	Nilai	:		
SUBTEMA	: 3	TTD Ortu	:		

## Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat!

- aku adalah bilangan aku lebih besar dari 18 tapi aku lebih kecil dari 20 aku adalah bilangan ...
  - a. 17
  - b. 18
  - c. 19
  - d. 20
- 2. Berdasarkan gambar Tuliskan 2 bilangan yang lebih dari 15, tapi kurang dari 18.



- a. 15 dan 16
- b. 16 dan 17
- c. 17 dan 18
- d. 18 dan 19

Lambang Bilangan	Arti
<	Kurang dari
>	Lebih dari
=	Sama dengan

- 19... 9 berilah tanda kurang dari,lebih dari atau sama dengan
  - a. <
  - b. >
  - c. =
  - d. ≤
- Tuliskan 3 bilangan yang kurang dari 10 lebih dari 6...



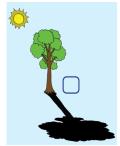
- 6, 7, dan 8 a.
- 7,8,dan9
- 8, 9, dan 10 c.
- 9 dan 8 d.
- Bandingkan banyak shampoo dibawah ini. Isilah dengan lebih banyak dari/lebih sedikit dari.



4 sampo

- 1 sampo\_ Lebih banyak
- Lebih sedikit b.
- Sama banyak c.
- d. Rata-rata

- 5. Matahari adalah sumber penerangan bagi bumi, Pada siang hari matahari berada di atas kita, sedangkan pada sore hari matahari ada di sebelah : ..
  - a. Timur
  - b. Barat
  - c. Utara
  - d. selatan
- 6. Gambar dibawah ini merupakan gambar bayangan yang terjadi di waktu:..



- a. Pagi
- b. Sore
- c. Siang
- d. malam
- 7. Rangkaian kata yang benar dari kata tidak beraturan di bawah ini adalah :



- a. jesuk
- b. kejus
- c. Sejuk
- d. sujek
- 8. Hari ini Andy berjalan-jalan, udara terasa sejuk, panas matahari tidak menyengat,matahari berada di sebelah barat,banyak anak bersepeda ada juga yang bermain sepak bola. Tanda-tanda diatas membuktikan bahwa Andy berjalan-jalan Ketika

- a. Pagi hari
- b. Siang hari
- c. Sore hari
- d. Malam hari
- 9. Susun kata berikut menjadi sebuah kalimat yang tepat!

Sejuk – udara – hari – sore – terasa

- a. Udara sore hari terasa sejuk
- b. Hari sore udara terasa sejuk
- c. Terasa sejuk udara sore hari
- d. Sore hari udara sejuk terasa

#### PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI MENGGUNAKAN:

#### 1. GOOGLE FORM DENGAN LINK:

https://forms.gle/dy5aPHd93sTSy2HE8



#### **KUNCI JAWABAN**

NO	KUNCI JAWABAN	SKOR
1	c	10
2	ь	10
3	ь	10
4	b	10
5	ь	10
6	ь	10
7	ь	10
8	С	10
9	c	10
10	a	10

#### PEDOMAN PENSKORAN

**PENILAIAN** 

NILAI: SKOR PEROLEHAN XBOBOT NILAI

100 ....

 $1.41 \cdot \frac{100}{100} X100\% = 100$ 

NILAI: 100

# DAFTAR PENILAIAN EVALUASI TEMA 3 SUBTEMA 3

NO	NAMA SISWA	NILAI
1	Azahra	
2	Chelsy	
3	Choirul	
4	Faiz Igo	
5	Gracella	
6	Javier	
7	Jonathan	
8	Jovi	
9	Meyva	
10	M.Shandy	
11	Neveryta	
12	Rayhan	
13	Syelow	

## Lampiran 4

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (DARING) (RPP) DARING KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SD Negeri Tawanganom 2

Kelas / Semester : 4/1

Tema : Berbagai Pekerjaan (Tema 4)

Sub Tema : Pekerjaan Orang Tuaku (Subtema 3)

Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, IPA, IPS

Pembelajaran ke : 1

Pelaksanaan : Sabtu, 17 Oktober 2020

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

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

# B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Muatan: Bahasa Indonesia

Kompetensi	Indikator		
Kompetensi	murkator		
3.5 Menguraikan pendapat	3.5.1 Membuat mind map		
pribadi tentang isi buku	kejadian yang terdapat di		
sastra (cerita, dongeng, dan	dalam dongeng.		
sebagainya)	3.5.2 <b>Menilai</b> kejadian yang		
	terdapat dalam dongeng		
	"Tupai dan Ikan Gabus"		
	•		
4.5. Mengomunikasikan	4.5.1 mengkomunikasikan		
pendapat pribadi tentang isi	penilaian dongeng Tupai		
buku sastra yang dipilih dan	dan ikan gabus		
dibaca sendiri secara lisan	8		
dan tulis yang didukung			
oleh alasan			
Oleli alasali			

# **Muatan: IPA**

Kompetensi	Indikator	
3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	3.8.1 <b>Menganalisis</b> dampak pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol.  3.8.2 <b>Menggali informasi</b> terhadap langkanya sumber daya alam	
4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam	4.8.1 <b>mengkomunikasikan</b> hasil diskusi kegiatan pencegahan	
bersama orang-orang di lingkungannya	langkanya sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari	

**Muatan: IPS** 

Kompetensi	Indikator	
3.3 Mengidentifikasi kegiatan	3.3.3 <b>Menganalisis</b> berbagai	
ekonomi dan hubungannya	jenis pekerjaan yang	
dengan berbagai bidang	berhubungan dengan sosial	
pekerjaan, serta kehidupan sosial	budaya	
1 3	budaya	
dan budaya di lingkungan sekitar		
sampai provinsi.		
4.3 Menyajikan hasil identifikasi	4.3.1 <b>mengkomuniksikan</b> hasil	
kegiatan ekonomi dan	diskusi jenis pekerjaan terkait	
hubungannya dengan berbagai	sosial budaya diwilayahnya	
bidang pekerjaan, serta	dengan rinci	
kehidupan sosial dan budaya di		
lingkungan sekitar sampai		
provinsi.		
Provincia.		

#### C. TUJUAN

- 1. Setelah mengamati dongeng "Tupai dan Ikan gabus" pada video record layar yang dibagikan guru lewat share screen, siswa mampu menilai dongeng dengan detail.
- setelah mengamati dongeng "Tupai dan Ikan gabus" melalui video record layar, siswa mampu mengkomunikasikan penilaian dongeng dengan detail
- 3. Setelah mengamati **vidio** tentang pengrajin kayu yang diunggah lewat **SCI Media Online**, ,siswa mampu **menganalisis** jenis pekerjaan terkait sosial budaya di wilayahnya secara rinci.
- 4. Setelah mengamati **vidio** Pengrajin kayu, siswa mampu **mengkomuniksikan** jenis pekerjaan terkait sosial budaya di wilayahnya secara rinci
- 5. Setelah mengamati vidio yang di diunggah lewat aplikasi SCI media online mengenai penebangan hutan secara liar, siswa dapat menganalisis dampak pemanfaatan sumber daya

- alam yang tidak terkontrol dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
- 6. Setelah berdiskusi melalui **aplikasi SCI media Online**, siswa mampu **mengkomunikasikan** contoh kegiatan sebagai upaya pencegahan langkanya sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

#### D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

- Religius
- Nasionalis
- Kejujuran
- Kedisiplinan

#### E. MATERI

MATERI ESENSIAL	MATERI PRASYARAT	MATERI PENUNJANG
Bahasa Indonesia Menilai dongeng "tupai dan Ikan Gabus"	Pesan moral cerita	Unsur instruksik dan ekstrinsik dongeng
IPA Dampak pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol dalam kehidupan	Upaya keseimbangan dan pelestarian SDA	upaya pencegahan langkanya sumber daya alam
IPS Jenis pekerjaan terkait sosial budaya diberbagai wilayah	kegiatan ekonomi	Ciri-ciri pekerjaan pengasil barang dan jasa

#### F. MODEL, PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

Model : Problem based Learning and HOTS

Pendekatan : Scientific

Metode : Penugasan, Diskusi

#### G. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- a. Media
  - Vidio Record layar HP dongeng Tupai dan Ikan gabus
  - Vidio : animasi anak akibat penebangan pohon secara liar. bagus ade.19-09-2020:

https://www.youtube.com/watch?v=6iHmwq6OZMQ.

- Vidio: Ketika Anak Zaman Now Menjadi Tukang Kayu.2018. Suaradotcom.19-09-2020. https://www.youtube.com/watch?v=oeMYd51uZBo
- Vidio lagu Tanah Airku: Tanah Airku (Ibu Sud).2015.Ruswin Rustam.04-10-2020.https://www.youtube.com/watch?v=2ONST\_6J6yE
- Link kuis Quizziz: https://quizizz.com/join?gc=27872048
- Vidio Lagu daerah Kalimantan Barat : Cik Cik Periuk -Lagu Daerah Kalimantan Barat (Lirik dan Terjemahan).2017.lagu daerah Indonesia.04-10-2020. https://www.youtube.com/watch?v=SEHi-11mdR8
- HP
- Laptop
- Diagram hutan kalimantan
- Aplikasi LMS kelas 4 SCI Media Online
- ZOOM CLAUD MEETING
- GROP WA
- Aplikasi QUIZZIZ

### b. Sumber Belajar

- Buku Pedoman Guru Tema 4 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 4 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Internet
- Aplikasi LMS SCI Media online kelas 4 <a href="https://scimediaonline.com/">https://scimediaonline.com/</a>

### H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

tan Deskripsi Kegiatan	Inovatif	Alokai Waktu
<b>Pend</b> 15. Guru menyapa siswa memandu di ahulu siswa untuk mengawali pembelajaran dengan berdoa.Distribution dengan		15 menit
16. Guru bertanya apakah hari ini sudah membantu orang tua, Lift beribadah dan berdo'a. Dan siswa mengisi di jurnal laporan harian yang ada pada SCI Media online serta mengirimkan foto selfie pada wa grop sebagai bukti absen  17. Guru menanyakan dan memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran hari ini walaupun dalam masa covid  18. Guru mengajak Siswa Nasmenyanyikan lagu Tanah Airku https://www.youtube.com/watch?v=2ONST 6J6yE  19. Guru memberikan kuis lewat quiziis tentang materi pembelajaran yang lalu dan megaitkannya dengan materi yang akan dipelajari https://quizizz.com/join?gc=27872048	fe Skill tegritas sionalisme ateri asyarat,	

	<ol> <li>Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran Daring hari ini dengan mengaitkan dengan materi prasayarat</li> <li>Siswa melakukan tepuk PPK</li> </ol>		
Inti	Fase 1	Kurukter	80
11111			80
	Oerientasi peserta didik pada masalah  1. Melalui zoom claud meeting Guru menyampaikan masalah untuk	Thinking, saintif	menit
	dipecahkan siswa " mengapa saat ini sedikit sekali orang yang gemar mendongeng dan lebih suka		
	menonton video?"  2. Guru memotivasi siswa agar bisa terlibat aktif dalam pemecahan		
	masalah tersebut	saintifik 4C-	
	<ol><li>Siswa secara aktif menjawab dari permasalahan tersebut</li></ol>	Collaboration, saintific	
	<ol> <li>Siswa mengamati vidio record layar guru yang berisikan teks dan suara guru mendongeng</li> </ol>	Collaboration	
	(Mengamati)	Critical	
	Fase 2	C. III CIII	
	ruse 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Thinking,	
	<ol> <li>Siswa merumuskan pertanyaan tentang informasi dari video "tupai dan ikan gabus" (menanya)</li> </ol>	4C- Critical Thinking_sainti fic	
	<ol> <li>Secara berkelompok siswa menganalisis scenario bermain peran dongeng "Tupai dan Ikan Gabus" yang diberikan oleh guru (mencoba)</li> </ol>	Collaboration saintifik,	

7.	Siswa Mempelajarai karakteristik	
	peranan yang akan dipentaskan	O.
		saintifik
8.	Siswa mempersiapkan alat peraga	4C-creatif,
	berupa gambar karakter tupai dan	saintifik
	ikan gabus ( <b>mencoba</b> )	
9.	Siswa Melaksanakan kegiatan	4C-
	bermain peran Tupai dan Ikan	l l
	1 1	saintifik,
		Critical
		thingking,comu
		nication
10	Siswa mendiskusikan hasil	4C- creatif
10.	bermain peran ( <b>menalar</b> )	Critical
11	Ciava managriakan I VDD yang di	,
11.	Siswa mengerjakan LKPD yang di	AC- creatif
	bagikan guru lewat Grop WA	Critical
1.0	(mencoba)	,
12.	siswa menemukan unsur cerita dari	1 minking,
	Dongeng tupai dan Ikan Gabus dan	Thinking
	menuliskannya kedalam peta	I ninking,
	Dikitali ( <b>ilichalai</b> /	saintific
13.	Siswa menilai tentang isi cerita	4C-, Criticai
	dongeng tupai dan ikan gabus	Thinking,
	(menalar)	saintific
Fas	re 3	
Mei	mbimbing penyelidikan secara	
	ividu atau kelompok	
14.	Siswa login pada LMS SCI Media	4C-
	dan mengamati vidio mengenai	Collaboration,
	kisah pengrajin kayu	Critical
	https://scimediaonline.com/	Thinking, saintif
	(mengamati)	ic
15.	Siswa menuliskan informasi yang	4C-Critical
	belum mereka pahami berdasarkan	1 ninking,creati
	video yang mereka amati	f,saintific
	(menanya)	4C-Critical

16. Siswa melakukan curah pendapat Thinking,comu atau berdiskusi pada kolomnication, komentar di SCI Media mengenaisaintific, jenis pekerjaan dan kegiatan colaboration ekonomi pengrajin kayu. (mencoba,menalar,mengkomuni kasikan)

## Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

- 17. Siswa mengamati vidio animasi 4C-Critical anak akibat penebangan pohon Thinking, creati secara liar pada LMS SCI Mediaf, , saintific Online. (mengamati) 4C-Critical
- 18. Siswa mengamati gambar Thinking, saintif kenampakan hutan di kalimantan ic4C critical pada SCI Media Online thinking, saintifi (mengamati)
- 19. Siswa mengerajakan LKPD yang 4C telah dibagikan guru pada Grop communication WA ,colaboration-https://flipbookpdf.net/web/site/ae9 saintific 8c85e38e00721949d086816eb81a9 ccfbd170202010.pdf.html (mencoba)
- 20. Siswa berkomentar dan berdiskusi4C pada kolom komentar SCI Media communication online (menalar, colaboration-mengkomuniaksikan) saintific

## Fase 5 Menganalisi dan mengavaluasi proses pemecahan masalah

21. Melalui zoom siswa 4C – mengkomunikasikan lewat communication informasi penting yang saling, colaboration-berkaitan antara berkurangnya saintific SDA kayu di hutan dengan dampak 4C –

	1	yang dirasakan pengrajin kayu dan	communication	
			communication, creatical	
		•	thinking-	
	22	` '	· ·	
	<i>ZZ</i> .	Siswa mengkomuniaksikan Hasil	· ·	
		LKPD yang telah dikerjakan		
	22	(mengkomunikasikan)	communication	
	23.		,creatical	
			thinking-	
		jalan keluar agar kondisi hutan	U	
		tidak bertambah buruk		
		(menalar,mengkomunikasikan)		
	24.	siswa menyajikan dalam bentuk		
		karya hasil diskusi LKPD		
		(mengkomunikasikan)		
Penut	1.	8.3. 1	4C-	30
up		untuk menguatkan pemahaman	Collaboration,	
		terhadap materi pembelajaran hari	,comunication-	menit
		ini.	saintific	
	2.	siswa mendapat umpan balik dari	4C-	
		guru	Collaboration,	
	3.	Siswa mengerjakan soal evaluasi	,comunicatio-	
		https://quizizz.com/join?gc=236449	saintific	
		<u>76</u>		
			4C-	
	4.	Siswa melaporkan semua latihan	Collaboration,	
		dan dokumentasi kegiatan hari ini	,comunication	
		di buku siswa masing-masing,	Tanggung	
		kemudian melaporkan ke guru	jawab,disiplin	
		dalam bentuk unggah foto di SCI	_	
		Media Online,	Literasi digital	
	5.	Siswa diwajibkan melihat video	o o	
		pengetahuan di Youtube.com		
		seperti Discovery Channel, sisi		
		terang dan situs-situs lain yang		
		memberikan pengetahuan tentang		
		1 0	nasionalis	
	L			

6.	nelayan. Siswa menyanyikan lagu daerah	Religius	
	Kalimantan barat "cik-cik periuk"		
7.	siswa dipersilakan berdoa dan		
	mensyusukuri segala nikmat yang		
	diberikan Tuhan Yang Maha Esa.		

#### I. PENILAIAN

**Pengamatan Sikap** : pengamatan dan rekaman sikap

**Penilaian Pengetahuan** : tes tulis

**Penilaian Keterampilan**: unjuk kerja (presentasi), produk

### J. Remedial dan Pengayaan

#### 1. Remedial

Bagi siswa yang belum mampu menemukan unsur-unsur cerita dalam bacaan, akan diberikan latihan tambahan menggunakan cerita yang lebih sederhana.

## 2. Pengayaan

Meminta siswa untuk menuliskan akhir cerita yang berbeda dari dongeng "Tupai dan Ikan Gabus".

Refleksi Guru		
Catatan Guru		
1. Masalah :	• • • •	
2. Ide Baru	•	
3. Momen Spesial	:	
Mengetahui	•	17 Oktober 2020
Kepala Sekolah,	Gur	u Kelas 4,

<u>SURATMI,S.Pd</u> <u>SAMSINAH,S.Pd.SD.</u> NIP. 19680601 199308 2 001 NIP. 19860619 201902 2 003

#### LAMPIRAN 1 : BAHAN AJAR

https://flipbookpdf.net/web/site/321da8b2b7634a9a00b7670d47f7e973a60ae4b8202010.pdf.html



## MUATAN MAPEL BAHASA INDONESIA

### Pengertian Dongeng

**Dongeng** adalah suatu karya sastra lama yang berisi cerita luar biasa dan penuh khayalan (**fiksi**) yang oleh masyarakat umum dianggap sebagai cerita yang tidak benarbenar terjadi.

Pendapat lain mengatakan, dongeng adalah cerita tradisional yang diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi

dimana tujuannya untuk menghibur dan mengajarkan nilai-nilai moral. Cerita dongeng sering digunakan untuk membantu anak-anak belajar berimajinasi serta membentuk dan membangun karakter mereka.. Dongeng umumnya mengandung ajaran moral, melukiskan kebenaran, dan ada beberapa dongeng yang mengandung sindiran.

# Ciri-Ciri Dongeng

Dongeng memiliki karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan jenis karya sastra lainnya. Adapun ciri-ciri dongeng adalah sebagai berikut:

- Cerita dalam dongeng memiliki alur yang sangat sederhana.
- Cerita dongeng biasanya singkat dan bergerak cepat.
- Karakter tokoh dalam cerita dongeng biasanya tidak disampaikan secara rinci.
- Dongeng biasanya disampaikan secara lisan sebagai hiburan atau cerita pengantar tidur.
- Pada umumnya dongeng mengandung pesan moral kepada pendengar/ pembacanya.

#### Struktur Dongeng

Secara umum, cerita dongeng terdiri dari tiga bagian penting. Adapun struktur dongeng adalah sebagai berikut:

- 1. **Pendahuluan**; yaitu bagian pengantar dalam cerita dongeng. Bagian ini biasanya dibuat untuk menjelaskan secara ringkas isi cerita dongeng.
- 2. **Isi (Peristiwa)**; yaitu bagian utama dan terpenting dari suatu dongeng dimana isinya menceritakan setiap kejadian secara berurutan.
- 3. **Penutup**; yaitu bagian akhir dari cerita dongeng yang biasanya berisi pesan moral dan kata penutup.

### Unsur Intrinsik Dalam Dongeng

Dalam setiap cerita dongeng mengandung unsur-unsur intrinsik yang saling melengkapi satu sama lainnya. Adapun unsur-unsur intrinsik dongeng adalah sebagai berikut:

- 1. **Tema**; yaitu gagasan atau ide utama yang mendasari suatu dongeng. Terdapat dua jenis tema yang ada dalam sebuah cerita, yaitu tema tersurat dan tema tersirat.
- 2. **Latar**; yaitu keterangan mengenai ruang, waktu, dan suasana pada saat terjadinya peristiwa dalam sebuah karya sastra.
- 3. **Alur**; yaitu urutan peristiwa dalam sebuah dongen yang saling berhubungan berdasarkan hubungan sebab-akibat. Pemahaman alur akan memudahkan kita memahami peristiwa dalam sebuah cerita.
- 4. **Tokoh**; yaitu para pelaku di dalam dongeng yang mengalami berbagai peristiwa pada cerita.
- 5. **Penokohan**; yaitu cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh dan watak-wataknya dalam cerita dongeng, baik itu karakter, sifat, dan kondisi fisik para tokoh.
- 6. **Sudut Pandang**; yaitu cara pengarang menempatkan dirinya terhadap cerita dongeng atau dari sudut mana pengarang memandang ceritanya.
- 7. <u>Majas</u>; yaitu gaya bahasa yang digunakan dalam dongeng dengan tujuan untuk memberikan efek-efek tertentu sehingga membuat cerita dongeng menjadi lebih hidup.

8. **Amanat**; yaitu pesan moral yang ingin disampaikan oleh penulis cerita dongeng kepada pembaca.

# Jenis-Jenis Dongeng

Ada beberapa jenis dongeng yang dapat dikenali berdasarkan ciri khasnya isi ceritanya masing-masing. Adapaun beberapa jenis dongeng adalah sebagai berikut:

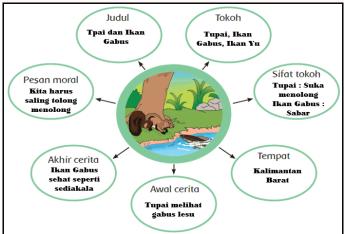
- 1. **Mite**; mite atau mitos adalah jenis dongeng yang menceritakan hal-hal yang berhubungan dengan mahluk halus, seperti jin, setan, atau dewa-dewi. Beberapa contoh mitos: Nyi Roro Kidul, Joko Tarub, Laweyan, dan lain-lain.
- 2. **Sage**; yaitu jenis dongeng yang ceritanya mengisahkan sejarah tokoh tertentu yang memiliki keberanian, kepahlawanan, kesaktian, kebaikan. Contoh sage: Calon Arang, Ciung Wanara, Airlangga, dan lainnnya.
- 3. **Fabel**; yaitu jenis dongeng yang menceritakan mengenai kehidupan hewan dimana hewan-hewan tersebut dapat berperilaku seperti manusia. Contoh fabel; Kancil dan Buaya, Semut dan Belalang, dan lain-lain.
- 4. **Legenda**; yaitu jenis dongeng yang dipercaya oleh beberapa penduduk setempat benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci atau sakral. Contoh legenda: Lutung Kasarung, Danau Toba, Batu Menangis, dan lain-lain.
- Parabel: yaitu jenis dongeng yang ceritanya mengandung nilainilai pendidikan, baik pendidikan moral, agama, atau pendidikan lainnya yang disampaikan secara tersirat. Contoh parabel: Malinkundang.

#### **INGAT YA**

- Kejadian atau peristiwa disebut alur. Kejadian tersebut merupakan rangkaian jalan cerita.
- Unsur penting dalam sebuah alur adalah peristiwa, konflik, dan klimaks. Unsur tersebut akan membuat cerita rekaan menjadi padu.



- Unsur cerita meliputi intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik terdiri atas tokoh, latar, konflik, alur, dan amanat. Unsur ekstrinsik terdiri atas bahasa dan gaya bahasa.
- Unsur intrinsik yaitu :
  - a. Tokoh adalah pelaku dalam cerita yang mengalami peristiwa. Tokoh dibedakan menjadi tokoh utama dan sampingan.
  - b. Penokohan adalah pelaku dan watak atau sifat tokoh dalam cerita. Watak dibagi menjadi dua yaitu anatagonis dan protagonis.
  - c. Latar adalah tempat terjadinya peristiwa dalam cerita.
  - d. Konflik adalah masalah yang ada dalam cerita.
  - e. Alur adalah jalinan peristiwa dalam cerita.
  - f. Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca.
- Pendongeng adalah orang yang menyampaikan dongeng kepada orang lain
- Unsur dongeng dapat ditulis dalam peta pikiran seperti contoh di bawah ini!



 Mind Map ialah alat berpikir kreatif yang mencerminkan cara kerja alami otak. Mind map memungkinkan otak menggunakan semua gambar dan asosiasinya dalam pola radial dan jaringan sebagaimana otak dirancang, seperti yang secara internal selalu digunakan otak, dan terhadap mana perlu memberikannya membiasakan diri kembali.

• Dongeng Tupai dan Ikan Gabus

#### Tupai dan Ikan Gabus

Tupai dan Ikan Gabus Dahulu kala, hiduplah sepasang sahabat di daerah Kalimantan Barat. Mereka adalah seekor tupai dan seekor ikan gabus. Setiap hari mereka melakukan kegiatan bersama. Mencari makan, bermain, bahkan mengunjungi tempat-tempat baru selalu dilakuan bersama.

Suatu hari, Tupai tidak melihat Gabus, sahabatnya. mencarinya ke tempat biasa Gabus tinggal. Saat bertemu, Tupai sangat kaget. Gabus terlihat lesu. Ternyata ia sedang sakit. Tupai sangat sedih. Ia menawarkan makanan untuk sahabatnya, namun Gabus tidak berselera makan. Gabus hanya menginginkan satu diyakininya dapat menyembuhkan makanan yang penyakitnya. mencarikannya Tupai berjanji akan untuk sahabatnya.

Setelah Gabus menyampaikan obat penawar penyakitnya, Tupai sangat kaget. Ia harus mencari hati ikan Yu. Ikan Yu sangat ganas. Tidak terpikir olehnya ia bisa mendapatkannya. Namun Tupai bertekad untuk mendapatkannya. Ia ingin sahabatnya sembuh.

Tupai kemudian melompat dari satu pohon kelapa ke pohon lainnya vang dengan kelapa dekat tepi pantai. Saat menemukannya, ia melubangi satu kelapa dan membiarkan airnya habis. Kemudian Sang Tupai masuk ke dalam kelapa. Angin kencang membuat kelapa jatuh ke pantai dan ikan Yu memakannya. Di dalam perut ikan, Tupai kemudian keluar dari kelapa dan menggigit hati ikan Yu. Ikan tersebut mencoba bertahan sampai kehabisan tenaga. Ombak besar membawa ikan Yu ke tepi pantai. Saat itulah Tupai keluar dari mulut Ikan Yu dan membawa hati ikan kepada sahabatnya.

Sampai di tempat Ikan Gabus, Tupai kemudian memberikan hati ikan Yu untuk dimakannya. Beberapa hari kemudian, Tupai melihat sahabatnya segar kembali. Betapa senangnya Tupai melihat Ikan Gabus sehat seperti sediakala. (disadur dari Dongeng dan Cerita Rakyat Nusantara paling Melegenda, Ajeng Restiyani)

## Unsur intrinsik dongenf Tupai dan Ikan gabus :

#### 1. Tema

Tema atau inti dari cerita fabel Tupai dan Ikan Gabus ini adalah **persahabatan sejati**. Seorang sahabat tidak akan pernah membiarkan sahabatnya sedih atau menderita. Ia pasti akan sekuat tenaga untuk membantu sahabatnya yang sedang kesusahan.

#### 2. Tokoh dan Perwatakan

Sesuai dengan judulnya, kamu tentu sudah bisa menebak siapa saja tokohnya yang akan diulik. Ya benar, tokohnya tentu saja **Tupai dan Ikan Gabus**.

**Tupai** adalah seorang sahabat yang baik. Ia tidak segan-segan untuk membantu sahabatnya yang sedang kesusahan tanpa pamrih. Bahkan, ia rela untuk mengorbankan dirinya sendiri.

Sementara itu, **Ikan Gabus** bisa dibilang sedikit <u>manja</u> dan tak terlalu peduli dengan sahabatnya. Ia sudah tahu kalau mendapatkan hati Hiu itu sangat susah. Tapi, ia tetap ingin untuk memakannya.

#### 3. Latar

Sementara itu, latar tempat terjadinya fabel Tupai dan Ikan Gabus ini juga sudah disebutkan di dalam cerita. Contohnya yaitu telaga, pohon kelapa, lautan, dan dalam perut ikan hiu.

#### 4. Alur

Dongeng Tupai dan Ikan Gabus ini memiliki **alur maju**. Kisahnya dimulai dari Gabus yang sakit dan tidak mau makan. Ia hanya mau makan hati Ikan Hiu.

Meski susah, Tupai tetap berusaha untuk mendapatkannya. Akhirnya dengan penuh perjuangan, ia bisa mendapatkan hati Ikan Hiu dan bisa pulang dengan selamat.

#### 5. Pesan Moral

Dari cerita fabel Tupai dan Ikan Gabus ini, ada pesan-pesan moral yang bisa kamu petik. Salah satunya adalah **membantu sahabat yang sedang kesusahan**. Kamu harus <u>ikhlas</u> membantu dan tidak mengharapkan imbalan apa pun seperti Tupai. Selanjutnya, tidak semua orang beruntung bisa mendapatkan seorang sahabat yang mau mendukung baik dalam suka maupun duka. Kalau sudah menemukannya, maka sebisa mungkin jagalah persahabatan yang kamu miliki itu. Yang terakhir, janganlah kamu berlaku manja agar semua keinginanmu dituruti. Sahabatmu mungkin memang ikhlas untuk memenuhi permintaanmu. Tapi, kamu juga harus sadar diri karena memanfaatkan kebaikan orang lain itu tidaklah baik.

Tak unsur intrinsik, ada juga unsur ekstrinsik yang bisa kamu temukan dari kisah di atas. Unsur ekstrinsik biasanya mencakup nilai-nilai yang berlaku di masyarakat, seperti nilai moral, budaya, dan sosial.



Terhempas aku jauh ke luar angkasa

Memetik bintang di atas sana

Sekarang memang sedang ada corona

Namun jangan hilang semangat membaca

# **MUATAN MAPEL IPS**



1. Kegiatan ekonomi

1.	Kegiatan ekonomi				
N o	Jenis Kegiata n Ekonom i	Lapangan Pekerjaan	Hasil dari setiap pekerjaan	Penyebaran Barang	
1	Jual beli meubel	pengusah a, tukang kayu, penjual, distributor , sales, eksportir	<ul> <li>pengusaha =         keuntungan dari         usaha yang         dilakukan</li> <li>tukang kayu = upah</li> <li>penjual =         keuntungan dari hasil         penjualan meubel</li> <li>distibuor=jasa         pengiriman barang</li> <li>sales = jasa         penawaran barang</li> <li>eksportir=keuntunga         n dari penjualan ke         luar negeri</li> </ul>	rumah makan, sekolah, perkantora n, ekspor, konsumen, tempat ibadat, tempat wisata	

2. Ada dua jenis pekerjaan, yaitu pekerjaan yang menghasilkan barang serta pekerjaan yang menghasilkan jasa

3. Pekerjaan yang menghasilkan barang misalnya:

No	Pekerjaan	Barang yang Dihasilkan
1	Tukang kayu	Lemari, kursi, kerajinan
2	Penjahit	Baju
3	Arsitek	Rumah
4	Koki	Makanan
5	Nelayan	Ikan
6	Petani	Bahan Pangan

4. Pekerjaan yang menghasilkan jasa:

No	Pekerjaan	Barang yang Dihasilkan
1	Supir	Mengendarai kendaraan
2	Kurir	Mengantar barang
3	Pengasuh	Mengasuh anak
4	Montir	Memperbaiki kendaraan
5	Guru	Mengajar
6	Dokter	Mengobati pasien

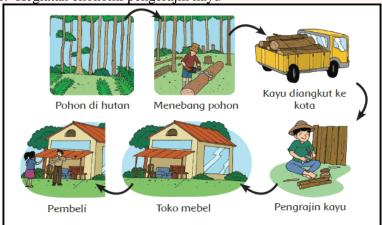
5. Pekerjaan yang memerlukan keahlian khusus disebut profesi.

6. Jenis barang yang dihasilkan dari setiap pekerjaan dan jenis sumber daya alam yang digunakan

No	Pekerjaan	Barang yang Dihasilkan	Bahan Asal	SDA yang Digunakan
1	Meubel	meja	kayu	pohon
2	Peternak sapi susu	keju, susu kental manis, susu bubuk, susu cair	sapi	Sapi
3	Penambang batu	batu koral	batu	batu
4	Petani jagung	jagung	buah jagung	tanaman jagung

- 7. Kegiatan ekonomi mencangkup tiga kegiatan berikut
  - a. Kegiatan ekonomi produksi. Pelaku kegiatan ekonomi disebut produsen
  - b. Kegiatan ekonomi distribusi. Pelaku ekonomi distribusi disebut distributor
  - c. Kegiatan ekonomi konsumsi. Pelaku ekonomi konsumsi disebut konsumen.







# Berikut proses Meja dan kursi bisa sampai ke rumahmu:

proses yang terjadi sehingga meja dan kursi bisa sampai di rumah adalah Pohon di hutan ditebang dan kemudian diangkut sampai ke pengrajin kayu. Pengrajin kayu mengubah kayu menjadi barang seperti meja dan kursi. Setelah jadi meja dan kursi dijual oleh pengrajin ke toko mebel. Dari toko mebel masyarakat yang membutuhhkan meja dan kursi dapat membelinya di toko tersebut.

#### MUATAN MAPEL IPA

Dampak Penebangan Hutan Secara Liar adalah sebagai berikut :



#### 1. Hilangnya kesuburan tanah

Ketika hutan di babat pohon-pohonnya, hal ini mengakibatkan tanah menyerap sinar matahari terlalu banyak sehingga menjadi sangat kering dan gersang. Hingga nutrisi dalam tanah mudah menguap. Selain itu, hujan bisa menyapu sisa-sisa nutrisi dari tanah. Oleh sebab itu, ketika tanah sudah kehilangan banyak nutrisi, maka reboisasi menjadi hal yang sulit dan budidaya di lahan itu menjadi tidak memungkinkan.

## 2. Turunnya sumber daya air

Pohon sangat berkontribusi dalam menjaga siklus air, melalui akar pohon menyerap air yang kemudian di alirkan ke daun dan kemudian menguap dan dilepaskan ke lapisan atmosfer. Ketika pohon-pohon ditebang dan daerah tersebut menjadi gersang, maka tak ada lagi yang membantu tanah menyerap lebih banyak air, dengan demikian, akhirnya menyebabkan terjadinya penurunan sumber daya air.

## 3. Punahnya keaneka ragaman hayati

Meskipun hutan hujan tropis hanya seluas 6% dari permukaan bumi, tetapi sekitar 80-90% dari spesies ada di dalamnya. Akibat penebangan liar pohon secara besar-besaran, ada sekitar 100 spesies hewan menurun setiap hari, keanekaragaman hayati dari berbagai daerah hilang dalam skala besar, banyak mahluk hidup, baik hewan maupun tumbuhan telah lenyap dari muka bumi. (baca : cara mencegah hutan gundul)

#### 4. Mengakibatkan banjir

Salah satu fungsi hutan adalah menyerap dengan cepat dan menyimpan air dalam jumlah yang banyak ketika hujan lebat terjadi. Namun ketika hutan digunduli, hal ini tentu saja membuat aliran air terganggu dan menyebabkan air menggenang dan banjir yang mengalir ke pemukiman penduduk. (baca: penyebab banjir)

### 5. Global Warming

Deforestasi juga berdampak pada pemanasan global. Pohon berperan dalam menyimpan karbondioksida yang kemudian digunakan untuk menghasilkan karbohidrat, lemak dan protein yang membentuk pohon, dalam biologi proses ini disebut fotosintesis. Ketika terjadi deforestasi, banyak pepohonan yang dibakar, ditebang, yang mengakibatkan lepasnya karbondioksida di dalamnya, hal ini menyebabkan tingginya kadar karbondioksida yang ada di atmosfir. Dengan melihat dampaknya yang sangat mengerikan, maka pelestarian hutan perlu dan Harus segera dilaksanakan. Eksploitasi hutan yang terus menerus terjadi, berlangsung sejak dahulu hingga sekarang tanpa dibarengi dengan penanaman kembali, menyebabkan kawasan hutan menjadi rusak.

Pembalakan liar yang dilakukan manusia merupakan salah satu penyebab utama terjadinya kerusakan hutan. Padahal sudah kita ketahui, hutan merupakan penopang kelestarian kehidupan di bumi, sebab hutan bukan hanya menyediakan bahan pangan maupun bahan produksi, melainkan juga penghasil oksigen, penahan lapisan tanah, dan menyimpan cadangan air. Alih fungsi hutan menjadi lahan pertanian semakin merebak dari dulu hingga kini, demikian pula penebangan hutan semakin tak terkendali, baik untuk memenuhi kebutuhan industri kayu , untuk bahan bagunan, bahan perkakas rumah tangga, maupun untuk bahan bakar. Kita bisa menghitung berapa volume kayu untuk semua kebutuhan tadi, dan berapa dari luar Jawa yang masuk, dan berapa yang dihasilkan oleh Perhutani.

#### Eksploitasi Hutan di Indonesia

Sekarang ini, sekitar kurang dari separuh Indonesia yang memiliki hutan, ini merepresentasikan penurunan signifikan dari luasnya hutan

pada awalnya. Antara 1990 dan 2005, negara Indonesia telah kehilangan lebih dari 28 juta hektar hutan, termasuk 21,7 persen hutan perawan. Kini, hutan-hutan Indonesia adalah beberapa hutan yang paling terancam punah di muka bumi.

Jumlah hutan-hutan di Indonesia sekarang ini makin berkurang. Luas hutan hujan semakin menurun, mulai tahun 1960an ketika 82 persen luas negara ditutupi oleh hutan hujan, menjadi 68 persen di tahun



1982, menjadi 53 persen di tahun 1995, dan 49 persen saat ini. maka akan sangat berbahaya bila kita tidak tanggulangi bahaya ini, sudah seharusnya diambil langkah tegas untuk menyelamatkan hutan kita, yang seharusnya kita lestarikan dan kita jaga Bersama.

## Ada beberapa upaya yang perlu dilakukan untuk melestarikan hutan:

- 1. Berupaya mereboisasi atau penanaman kembali hutan yang gundul.
- 2. .Melarang pembabatan hutan secara sewenang-wenang.
- 3. Menerapkan sistem tebang pilih dalam menebang pohon.
- 4. Menerapkan sistem tebang-tanam dalam kegiatan penebangan hutan.
- 5. Menerapkan sanksi yang berat bagi mereka yang melanggar ketentuan mengenai pengelolaan hutan.



Langit cerah mendadak kelabu
Tergantikan hujan di malam minggu
Ayo Semangat menuntut ilmu
Lelah dan penat bukan jadi kendalaku

#### **BAHAN AJAR IPA DAN IPS**

N	URAIAN	KETERANGAN
Ο		
1.	Record Layar dongeng "Tupai dan Ikan Gabus"	Total dan Ren Calcandiahaliu kila, hidigilah sepasang sahahal di dalam Kaliandan Basari Merak aribahi seekin bipai dan Ren Calcandiahaliu kila, hidigilah sepasang sahahad di danah Kaliandan Basari Merak aribahi seekin bipai dan danah kaliandan kepasang kalianda dan danah kaliandan Basari Merak aribahi seekin bipai dan danah kaliandan seriah dalam kalianda kalianda kalianda kalianda kalianda seriah dalam kaliandan seriah dalam kaliandan seriah dalam kalianda seriah dalam kentah dalam kalianda seriah dalam kentah seriah dalam kentah ke
1.	Vidio: animasi anak akibat penebangan pohon secara liar. bagus ade.19-09-2020: <a href="https://www.youtube.com/watch?v">https://www.youtube.com/watch?v</a> = 6iHmwq6OZMQ.	Vidio IPA LMS SCI Media
2	Vidio: Ketika Anak Zaman Now Menjadi Tukang Kayu.2018. Suaradotcom.19-09-2020. https://www.youtube.com/watch?v =oeMYd51uZBo	Vidio IPS LMS SCI Media
3	Gambar Kenampakan hutan kalimantan	Berkurangnya hutan Kalimantan, tahun 1950-2005 dan proyeksi terhadap tahun 2020   1950

# Selamat Belajar ...

#### LAMPIRAN 2: LKPD

 $\frac{https://flipbookpdf.net/web/site/ae98c85e38e00721949d086816eb81}{a9ccfbd170202010.pdf.html}$ 

## LKPD KELAS IV

**TEMATIK** 

TEMA: 4. Berbagai Pekerjaan

SUBTEMA: 3. PEKERJAAN ORANGTUAKU

Pembelajaran 1

Oleh : SAMSINAH PGSD 3



UNIVERSITAS PGRI ADIBUANA SURABAYA

PPG DALJAB 2020

#### LKPD BAHASA INDONESIA



SATUAN PENDIDIKAN : SD NEGERI TAWANGOM 2

KELAS / SEMESTER : 4/1

TEMA : 4. BERBAGAI PEKERJAAN

SUBTEMA : 3. PEKERJAAN ORANG TUAKU

MUATAN : BAHASA INDONESIA

MATERI : MENILAI DONGENG "TUPAI

DAN IKAN GABUS"

## Dongeng Tupai dan Ikan Gabus

Nama	:
Kelas	:
Hari / tanggal	:

## Petunjuk Kegiatan:

- 8. Bacalah dengan teliti
- 9. Mintalah agar orangtua kalian mendampingi Ketika kalian belajar
- 10. Jika ada perintah yang kurang jelas silahkan untuk bertanya pada WA grop atau Wapri guru.
- 11. Tetap taatilah protokol Kesehatan dengan sering cuci tangan setelah berkegiatan dan jaga jarak.
- 12. Jangan lupa berdoa sebelum mengawali kegiatan
- 13. Siapkan alat dan bahan
- 14. Setelah selesai letakkan alat dan bahan pada tempatnya.

#### D. TUJUAN KEGIATAN

- Siswa dapat membuat peta pikiran / mind map dari unsur dongeng "Tupai dan dan Gabus "
- Siswa dapat membuat penilaian isi dongeng "Tupai dan Ikan Gabus"
- Siswa dapat mengkomunikasikan penilaian dongeng tupai dan ikan gabus

#### E. ALAT dan BAHAN

#### 2. ALAT

- Hp android yang terisntal aplikasi WA
- Internet
- Aplikasi SCI Media Online

#### 2. BAHAN

- Buku Tulis
- Bolpoint
- Spidol/crayon

#### LANGKAH KEGIATAN

- 1. Bukalah grop WA kelas 4
- 2. Bacalah masalah yang disampaikan guru pada grop WA,yaitu " Mengapa saat ini sedikit sekali orang yang gemar mendongeng dan lebih suka menonton video?
- 3. Jawablah permasalahan yang dikemukakan gurumu Kemukakanlah pendapatmu atas permasalahan tersebut melalui obrolan grop /voice note wa
- 4. Bukalah video record layar berisikan dongeng Tupai dan ikan gabus yang di share lewat grop WA
- 5. Tuliskanlah unsur-unsur cerita pada dongeng tersebut meliputi :
  - a. Judul
  - b. Tokoh
  - c. Sifat tokoh
  - d. Latar tempat
  - e. Awal cerita

- f. Akhir cerita
- g. Pesan moral
- 6. Tuliskanlah unsur cerita tersebut ke dalam peta pikiran
- 7. Hiasi dan warnai peta pikiran kalian semenarik mungkin
- 8. Berdasarkan dongeng Tupai dan Ikan Gabus, Tulislah penilaian kalian tentang isi cerita dongeng "Tupai dan Ikan Gabus"
- 9. Penilaian kalian yaitu berisikan
  - a. Pendapat kalian mengenai isi cerita
  - b. Hal baik apa yang bisa kamu pelajari dari cerita tersebut!
  - c. Kesimpulan
- 10. Setelah tugas kalian selesai, loginlah pada SCI Media online
- Unggahlah tugas kalian pada SCI Media Online dengan cara :
  - a.Login Siswa
  - b. Masukkan user dan password kalian
  - c.Klik beranda-klik Tematik-Klik tanda tambah-klik tambah tugas.
  - d. Tuliskan pada judul : Tugas Tematik Tema 4 SUbtema 3 PB 5
  - e. Tuliskan di kolom deskripsi: Peta pikiran dan penilaian Dongeng "Tupai dan Ikan Gabus"
  - f. Klik lampiran-klik tanda tambah-unggah foto tugas mind map dan penilaian dongeng "Tupai dan Ikan gabus"-klik kirim
  - g. Logout dari SCI Media

F.	HA 5.	M	L PENGAMATAN Iembuat Mind map Dongeng "Tupai dan Ikan abus "
	6.	P	ERTANYAAN
		a.	Bagaimana pendapatmu tentang dongeng "Tupai dan Ikan Gabus"? Jawab:
		b.	Hal baik apa yang bisa kamu pelajari dari cerita tersebut? Jawab:
		C.	Apakah pesan moral dari Dongeng tupai dan ikan
			Pesan Moral Dongeng Tupai dan Ikan Gabus

7. Presentasikanlah hasil komentarmu pada saat zoom meeting!

#### Pesan

Alhamdulillah kalian sudah selesai melakukan kegiatan

- 6. Jangan lupa ucapkan alhamdulillah
- 7. Kembalikan alat dan bahan pada tempatnya
- 8. Jangan lupa batas waktu pengumpulan tugas LKPD daring
- 9. Tetap jaga Kesehatan dan taatilah protokol Kesehatan dengan cara memakai masker jika keluar rumah, cuci tangan dengan sabun dan air mengalir





SATUAN PENDIDIKAN : SD NEGERI TAWANGOM 2

KELAS / SEMESTER : 4/1

TEMA : 4. BERBAGAI PEKERJAAN

SUBTEMA : 3. PEKERJAAN ORANG TUAKU

MUATAN : IPS

MATERI : Jenis pekerjaan terkait sosial

budaya diberbagai wilayah

## Pengrajin kayu

Nama	:
Kelas	:
Hari / tanggal	:

## Petunjuk Kegiatan:

- 1. Bacalah dengan teliti
- 2. Mintalah agar orangtua kalian mendampingi Ketika kalian belajar
- 3. Jika ada perintah yang kurang jelas silahkan untuk bertanya pada WA grop atau Wapri guru.
- 4. Tetap taatilah protokol Kesehatan dengan sering cuci tangan setelah berkegiatan dan jaga jarak.
- 5. Jangan lupa berdoa sebelum mengawali kegiatan
- 6. Siapkan alat dan bahan Belajar
- 7. Setelah selesai letakkan alat dan bahan pada tempatnya.

#### A. TUJUAN KEGIATAN

- Siswa dapat menganalisis jenis pekerjaan dari pengrajin kayu
- Siswa dapat menganalisis proses pengolahan kayu menjadi meja dan kursi
- Siswa dapat mengkomunikasikan hasil diskusi pekerjaan pengrajin kayu yang berkaitan dengan sosial budaya di wilayahnya

#### B. ALAT dan BAHAN

#### ALAT

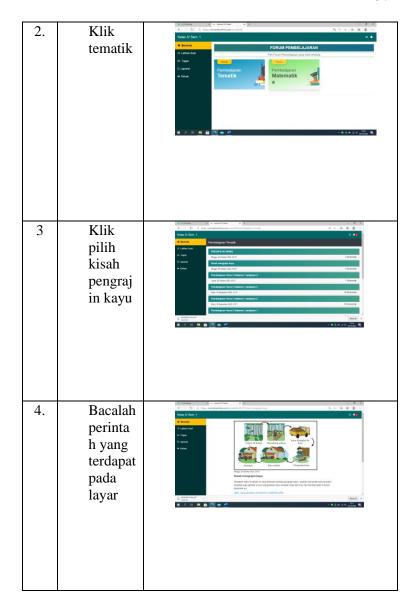
- Hp android yang terisntal aplikasi WA
- Internet
- Aplikasi SCI Media Online

#### **BAHAN**

- Buku Tulis
- Bolpoint

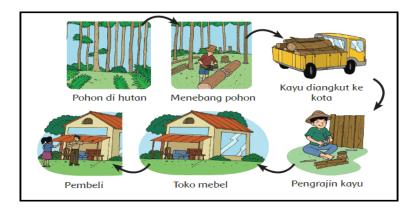
### C. LANGKAH KEGIATAN

Uraian	Keterangan	
Login pada SCI Media Online, masukkan user name dan password	So the control of the	or Court Nation
kalian		
	Login pada SCI Media Online, masukkan user name dan password	Login pada SCI Media Online, masukkan user name dan password



4	Tuliska nlah pendap at kalian pada kolom koment ar	And continued to the continued of the co
5	Klik beranda dan Logout dari sci media online	Comment of the commen
6.	Cucilah tangan menggu ankan sabun saat selesai menger jakan tugas.	

#### D. HASIL PENGAMATAN



A. Sumber daya alam yang dapat digunakan oleh pengrajin kayu adalah kayu. Darimanakah kayu berasal?apakah kayu tersebut dapat diperbarui?

Amatilah gambar proses pengolahan kayu menjadi meja dan kursi.

Kemukakanlah pendapat kalian pada kolom komentar, silahkan berrdiskusi dan saling menanggapi .

- 1. Jelaskanlah proses yang terjadi sehingga meja dan kursi bisa sampai di rumahmu!
- 2. Profesi apa saja yang terlibat agar meja dan kursi sampai di rumahmu?
- 3. Ternyata perjalanan meja dan kursi bisa sampai ke rumahmu itu sangatlah panjang ya,bagaimana sebaiknya kamu merawat meja dan kursi di rumahmu?
- 4. Tulislah pendapat kalian pada buku tulis kalian!
- 5. Simaklah video berikut <a href="https://www.youtube.com/watch?v=oeMYd51uZBo">https://www.youtube.com/watch?v=oeMYd51uZBo</a> Pengrajin kayu termasuk jenis pekerjaan yang bergerak dalam bidang apakah?
- 6. Presentasikanlah hasil komentarmu pada saat zoom meeting!

Jangan lupa cuci tangan setelah mengerjakan tugas ya...



SATUAN PENDIDIKAN : SD NEGERI TAWANGOM 2

KELAS / SEMESTER : 4/1

TEMA : 4. BERBAGAI PEKERJAAN

SUBTEMA : 3. PEKERJAAN ORANG TUAKU

MUATAN : IPA

MATERI : Jenis pekerjaan terkait sosial

budaya diberbagai wilayah

## PREDIKSI HUTANKU

Nama	:
Kelas	:
Hari / tanggal	:

### Petunjuk Kegiatan:

- 1. Bacalah dengan teliti
- 2. Mintalah agar orangtua kalian mendampingi Ketika kalian belajar
- 3. Jika ada perintah yang kurang jelas silahkan untuk bertanya pada WA grop atau Wapri guru.
- 4. Tetap taatilah protokol Kesehatan dengan sering cuci tangan setelah berkegiatan dan jaga jarak.
- 5. Jangan lupa berdoa sebelum mengawali kegiatan
- 6. Siapkan alat dan bahan Belajar
- 7. Setelah selesai letakkan alat dan bahan pada tempatnya.

#### A. TUJUAN KEGIATAN

- Siswa dapat menilai perkembangan pohon yang ada di hutan Kalimantan dari tahun ke tahun
- Siswa dapat memprediksi perkembangan hutan Kalimantan di masa yang akan datang
- Siswa dapat menganalisis usaha mengatasi kelangkaan SDA kayu.
- Siswa dapat mengkomunikasikan hasil diskusi kegiatan pencegahan langkanya SDA pohon

#### B. ALAT dan BAHAN

#### **ALAT**

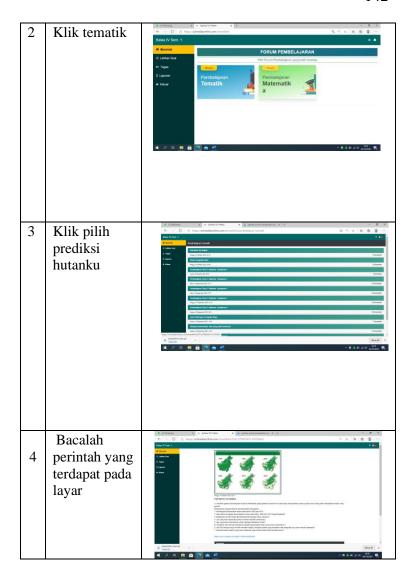
- Hp android yang terisntal aplikasi WA
- Internet
- Aplikasi SCI Media Online

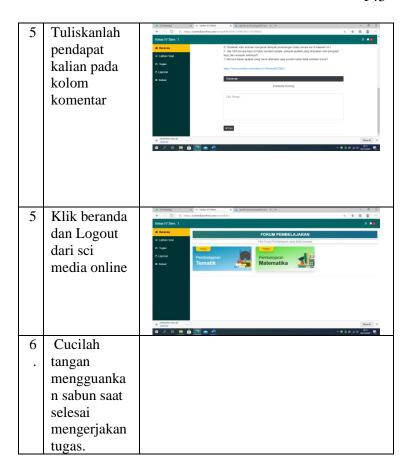
#### **BAHAN**

- Buku Tulis
- Bolpoint

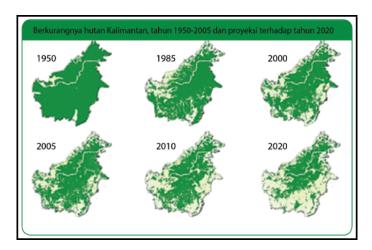
#### LANGKAH KEGIATAN

SCI Media Online, masukkan user name	
1 Login pada SCI Media Online, masukkan user name	
dan password kalian	A moved of management of the m





#### E. HASIL PENGAMATAN



## PREDIKSI HUTANKU

A. Amatilah gambar kenampakan hutan di kalimantan pada gambar di bawah ini! warna hijau menunjukkan adanya pohon dan warna putih menunjukkan hutan yang gundul.

Berdasarkan pengamatanmu kemukakanlah pendapatmu:

- 1 Bandingkan kenampakan hutan pada tahun 1950 dan 2010
- 2 Menurutmu,mengapa kenampakkan hutan pada tahun 1950 dan 2010 sangat berbeda?
- 3 Bagaimana kondisi hutan jika terjadi penembangan terus menerus?
- 4 apa yang akan terjadi jika pohon di hutan semakin berkurang?
- 5 apa yang harus kita lakukan untuk menjaga kelestarian hutan?

- B. Simaklah vidio animasi mengenai dampak penebangan hutan secara liar di dengan mengklik tautan <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6iHmwq6OZMQ">https://www.youtube.com/watch?v=6iHmwq6OZMQ</a>.
- 6 Jika SDA berupa kayu di hutan semakin langka, dampak apakah yang dirasakan oleh pengrajin kayu dan wolayah setempat?
- 7 Menurut kalian apakah yang harus dilakukan agar kondisi hutan tidak semakin buruk
- 8 Tulislah pendapat kalian pada buku tulis kalian!
- 9 Presentasikanlah hasil komentarmu pada saat zoom meeting!

Jangan lupa untuk mengucapkan Alahamdulillah saat kalian telah selesai mengerjakan suatu pekerjaan,tetap bersyukuratas nikmat yang sudah Allah SWT berikan..jangan berputus asa dalam belajar tetap semangat va..

### **LAMPIRAN 3: EVALUASI**

#### **❖ PENILAIAN PENGETAHUAN**

1. Menggunakan quiziiz / google form
Soal Tematik: <a href="https://quizizz.com/join?gc=23644976">https://quizizz.com/join?gc=23644976</a>
atau lewat google form

https://forms.gle/cq8ve56yDwqU6AhM6

## LAMPIRAN 4 : FORMAT PENILAIAN DAN RUBRIK PENILAIAN

#### **❖ FORMAT PENILAIAN PENGETAHUAN**

## BAHASA INDONESIA LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN TERTULIS (Bentuk Uraian)

#### Soal Tes Uraian

- 1. Membuat Mind map Dongeng "Tupai dan Ikan Gabus"
- 2. Bagaimana pendapatmu tentang dongeng "Tupai dan Ikan Gabus"?
- 3. Hal baik apa yang bisa kamu pelajari dari cerita tersebut?
- 4. Tulislah pesan moral dari isi dongeng "Tupai dan Ikan gabus"

#### Kunci Jawaban Soal Uraian dan Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	
1	Pesan moral Kita harus saling tolong menolong Man Gabus  Akhir cerita Haan Gabus sehat seperii sediakala  Awal cerita Tupai, Ikan Gabus, Ikan Yu  Sifat tokoh Tupai: Suka menolong Ikan Gabus: Sabar  Akmantan Barat  Awal cerita Tupai melihat gabus lesu	25
2	Cerita tersebut sangat menarik yang menunjukkan persahabatan dua ekor binatang.	25
3	Sesama teman kita harus saling tolong menolong.	25
4	Kita harus membantu sahabat yang sedang kesusahan. Kamu harus ikhlas membantu dan tidak mengharapkan imbalan apa pun seperti Tupai. Selanjutnya, tidak semua orang beruntung bisa mendapatkan seorang sahabat yang mau	25

Jumlah	100
baik.	
memanfaatkan kebaikan orang lain itu tidaklah	
Tapi, kamu juga harus sadar diri karena	
memang ikhlas untuk memenuhi permintaanmu.	
semua keinginanmu dituruti. Sahabatmu mungkin	
Yang terakhir, janganlah kamu berlaku manja agar	
jagalah persahabatan yang kamu miliki itu.	
sudah menemukannya, maka sebisa mungkin	
mendukung baik dalam suka maupun duka. Kalau	

Nb Menyebatkan lengkap 25, menyebutkan kurang lengkap 20 Nilai =

$$\frac{Jumlah\ skor\ perolehan}{jumlah\ skor\ maksimal} x100 = \frac{75}{100} x75 = 75$$

#### DAFTAR NILAI PENGETAHUAN BAHASA INDONESIA

No	Nama	Nilai
1	ADEL	
2	ALBHY	
3	ANINDITA	
4	BADIL	
5	DAMAR	
6	DESI	
7	DEVANI	
8	DIFA	
9	ELFITRA	
10	FITRI	
11	KANAYA	
12	KANKO	
13	MAULANA	
14	MUNIRUL	
15	FADIL	
16	NASOHA	
17	NEISYA	
18	NUR	_
19	VIAN	
20	AJI	

## IPS LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN TERTULIS (Bentuk Uraian)

#### Soal Tes Uraian

- 1. Jelaskanlah proses yang terjadi sehingga meja dan kursi bisa sampai di rumahmu
- 2. Profesi apa saja yang terlibat agar meja dan kursi sampai di rumahmu?
- 3. Ternyata perjalanan meja dan kursi bisa sampai ke rumahmu itu sangatlah panjang ya,bagaimana sebaiknya kamu merawat meja dan kursi di rumahmu?
- 4. Simaklah video berikut <a href="https://www.youtube.com/watch?v=oeMYd51uZBo">https://www.youtube.com/watch?v=oeMYd51uZBo</a> Pengrajin kayu termasuk jenis pekerjaan yang bergerak dalam bidang apakah?

#### Kunci Jawaban Soal Uraian dan Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor
1	Pohon di hutan ditebang dan kemudian diangkut sampai ke pengrajin kayu. Pengrajin kayu mengubah kayu menjadi barang seperti meja dan kursi. Setelah jadi meja dan kursi dijual oleh pengrajin ke toko mebel. Dari toko mebel masyarakat yang membutuhhkan meja dan kursi dapat membelinya di toko tersebut.	25
2	Penebang kayu, Tukang pengangkut barang, Pengrajin kayu, Pedagang Mebeler.	25
3	Sebaiknya kita merawat barang yang kita miliki dengan baik agar awet. Karena barang-barang yang ada di rumah kita dibuat dari sumber daya alam yang jumlahnya bisa berkurang sewaktuwaktu.	25
4	Pengrajin kayu merupakan pekerjaan yang bergerak dalam bidang barang	25
	Jumlah	100

Nb Menyebatkan lengkap 25, menyebutkan kurang lengkap 20

Nilai =

$$\frac{Jumlah\ skor\ perolehan}{jumlah\ skor\ maksimal} x100 = \frac{75}{100} x75 = 75$$

## DAFTAR NILAI PENGETAHUAN IPS

No	Nama	Nilai
1	ADEL	
2	ALBHY	
3	ANINDITA	
4	BADIL	
5	DAMAR	
6	DESI	
7	DEVANI	
8	DIFA	
9	ELFITRA	
10	FITRI	
11	KANAYA	
12	KANKO	
13	MAULANA	
14	MUNIRUL	
15	FADIL	
16	NASOHA	
17	NEISYA	
18	NUR	
19	VIAN	
20	AJI	

## IPA LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN TERTULIS (Bentuk Uraian)

#### Soal Tes Uraian

Bandingkan kenampakan hutan pada tahun 1950 dan 2010

- 1. Menurutmu,mengapa kenampakkan hutan pada tahun 1950 dan 2010 sangat berbeda?
- 2. Bagaimana kondisi hutan jika terjadi penembangan terus menerus?
- 3. apa yang akan terjadi jika pohon di hutan semakin berkurang?
- 4. apa yang harus kita lakukan untuk menjaga kelestarian hutan?

# B. Simaklah vidio animasi mengenai dampak penebangan hutan secara liar di dengan mengklik tautan https://www.youtube.com/watch?v=6iHmwq6OZMQ.

- 5. Jika SDA berupa kayu di hutan semakin langka, dampak apakah yang dirasakan oleh pengrajin kayu dan wilayah setempat?
- 6. Menurut kalian apakah yang harus dilakukan agar kondisi hutan tidak semakin buruk

Kunci Jawaban Soal Uraian dan Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor	Keterangan
1	Tahun 1950 hampir seluruh kalimantan masih tertutup oleh hutan. Sedangkan tahun 2010 hutan di Kalimantan sudak berkurang karena digunakan untuk pemukiman		Menjawab lengkap 10 Kurang lengkap 5
2	Jika hutan ditebang terus menerus maka hutan akan rusak dan hutan menjadi gundul.	10	Menjawab lengkap 10 Kurang lengkap 5

3	Apabila pohon di hutan semakin kurang maka banyak hewan yang akan kehilangan tempat tinggalnya. selain itu pohon yang berkuran di hutan dapat menimbulkan abrasi, pemanasan global, dan bencana longsor.	10	Menjawab lengkap 10 Kurang lengkap 5
4	<ul> <li>a) Melakukan reboisasi</li> <li>b) Menerapkan sistem tebang pilih</li> <li>c) Menerapkan sistem tebang- tanam</li> <li>d) Melakukan penebangan secara konservatif</li> <li>e) Memberikan sangsi bagi penebang yang melakukan penebangan sembarangan</li> <li>f) Tidak membuang sampah sembarangan di hutan</li> <li>g) Melindungi dan menjaga habitat yang ada di hutan</li> <li>h) Mengurangi penggunaan kertas berlebih</li> <li>i) Mengidentifikasi dan mencegah terjadinya kebakaran hutan</li> <li>j) Melakukan seminar pelestarian hutan</li> </ul>	10	Menjawab lengkap 10 Kurang lengkap 5
5	Maka penebang kayu akan kesulitan mendapatkan bahan baku berupa kayu, sehingga produksi menurun	20	Menjawab lengkap 20 Kurang lengkap 10
6	Sebaiknya melakukan tebang pilih yaitu memilih kayu yang sudah tua dan setelah memotong pohon menanamnya kembali.	20	Menjawab lengkap 20 Kurang lengkap 10
	JUMLAH		100

Nilai =  $\frac{Jumlah\ skor\ perolehan}{jumlah\ skor\ maksimal} x100 = \frac{75}{100} x75 = 75$ 

## DAFTAR NILAI PENGETAHUAN IPS

No	Nama	Nilai
1	ADEL	
2	ALBHY	
3	ANINDITA	
4	BADIL	
5	DAMAR	
6	DESI	
7	DEVANI	
8	DIFA	
9	ELFITRA	
10	FITRI	
11	KANAYA	
12	KANKO	
13	MAULANA	
14	MUNIRUL	
15	FADIL	
16	NASOHA	
17	NEISYA	
18	NUR	
19	VIAN	
20	AJI	

## LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN AKHIR (Bentuk Pilihan Ganda)

## Soal Tes Uraian Pilihkah salah satu jawaban yang kamu anggap paling benar!

#### 1. Perhatikan cerita berikut!

Dahulu kala, hiduplah sepasang sahabat di daerah Kalimantan Barat. Mereka adalah seekor tupai dan seekor ikan gabus. Setiap hari mereka melakukan kegiatan bersama. Mencari makan, bermain, bahkan mengunjungi tempat-tempat baru selalu dilakuan bersama.

Suatu hari, Tupai tidak melihat Gabus, sahabatnya. Ia mencarinya ke tempat biasa Gabus tinggal. Saat bertemu, Tupai sangat kaget. Gabus terlihat lesu. Ternyata ia sedang sakit. Tupai sangat sedih. Ia menawarkan makanan untuk sahabatnya, namun Gabus tidak berselera makan. Gabus hanya menginginkan satu jenis makanan yang diyakininya dapat menyembuhkan penyakitnya. Tupai berjanji akan mencari demi sahabatnya.

Setelah Gabus mengatakan makanan yang dapat menyembuhkan penyakitnya, Tupai sangat kaget. Ia harus mencari hati ikan Yu. Ikan Yu sangat ganas. Tidak terpikir olehnya ia bisa mendapatkannya. Namun Tupai bertekad untuk mendapatkannya. Ia ingin sahabatnya sembuh.

Tupai kemudian melompat dari satu pohon kelapa ke pohon kelapa lainnya yang dekat dengan tepi pantai. Saat menemukannya, ia melubangi satu kelapa dan membiarkan airnya habis. Kemudian Sang Tupai masuk ke dalam kelapa. Angin kencang membuat kelapa jatuh ke pantai dan ikan Yu memakannya. Di dalam perut ikan, Tupai kemudian keluar dari kelapa dan menggigit hati ikan Yu. Ikan tersebut mencoba bertahan sampai kehabisan tenaga. Ombak besar membawa ikan Yu ke tepi pantai. Saat itulah Tupai keluar dari mulut Ikan Yu dan membawa hati ikan kepada sahabatnya.

Sampai di tempat Ikan Gabus, Tupai kemudian memberikan hati ikan Yu untuk dimakannya. Beberapa hari kemudian, Tupai melihat sahabatnya segar kembali. Betapa senangnya Tupai melihat Ikan Gabus sehat seperti sediakala. (disadur dari Dongeng dan Cerita Rakyat Nusantara paling Melegenda, Ajeng Restiyani)

Sifat tokoh tupai dalam cerita diatas?

- a. Peduli, sombong, dan cerdas
- b. Peduli, penolong, dan cerdas
- c. Cerdas, baik hati, dan licik
- d. Cerdas, penolong, dan sombong
- **2.** Berdasarkan dongeng ikan gabus, hal baik apa yanag dapat kamu peroleh dari dongeng tersebut ?
  - a. Sebagai sesama teman kita harus saling tolong menolong
  - b. Dalam berteman harus saling menguntungkan
  - c. Sesama teman harus saling berkoraban dengan segala cara
  - d. Dalam berteman kita tidak boleh saling membohongi



3.

Tempat dimana tokoh atau si pelaku mengalami kejadian atau peristiwa didalam cerita. Seperti misalnya: Didalam bangunan tua, di sebuah istanag, dan lain sebagainya disebut ....

- a. Latar Tempat
- b. Lokasi
- c. Latar waktu
- d keadaan

#### **4.** Perhatikan teks berikut!

Pekerjaan ayahku adalah pengrajin kayu. Ayahku membuat meja dan kursi. Untuk menghasilkan kursi, awalnya ayahku membeli kayu, memotongnya, membentuk menjadi kursi, menghaluskan, lalu mengecatnya. Waktu yang dihabiskan untuk membuat kursi kurang lebih 1 minggu. Ayahku menjual meja dan kursi buatannya ke toko mebel. Di toko mebel itulah orang- orang bisa membeli meja dan kursi buatan ayahku.

Informasi apa yang kamu dapatkan dari teks diatas?

- a. Dalam membuat meja dan kursi butuh banyak biaya
- b. Dalam membuat meja dan kursi membutuhkan banyak pekerja
- c. Dalam membuat meja dan kursi membutuhkan proses dan waktu yang cukup lama
- d. Dalam membuat meja dan kursi tidak membutuhkan waktu lama

#### **5.** Perhatikan teks berikut!

Sambil menunggu bel masuk sekolah, Imam selalu membaca buku sebelum pelajaran dimulai. Semua tugas dari guru sudah dipersiapkan semuanya. Teman temannya yang lain ada yang sedang duduk sambi bercerita sesama teman, ada pula yang sedang membersihkan papan tulis serta menyapu lantai.

Latar waktu dan tempat pada teks diatas adalah?

- a. Pagi hari di lapangan
- b. Siang hari di dalam kelas
- c. Pagi hari di dalam kelas
- d. Siang hari di lapangan

## 6. Cerita Singkat Pengrajin Kayu Sukses

Liputan6 25 Nov 2009, 20:23 WIB



Perbesar

**Liputan6.com, Probolinggo:** Menjadi pengrajin kayu, profesi itu yang ditekuni Sandi. Warga Desa Matekan, Besuk, Probolinggo, Jawa Timur, itu banting stir setelah sebelumnya menjadi tukang ojek. Apa istimewanya menjadi pengrajin kayu?

Menurut Sandi, di tempat tinggalnya banyak ditemui kayu bekas sisa pabrik. Intuisinya melihal onggokan kayu sebagai peluang bisnis. Dengan sedikit sentuhan alat sederhana, ia mengubah kayu bekas menjadi benda bernilai rupiah, apa pun itu. Meski bukan kategori kelas satu namun layak diacungi jempol.

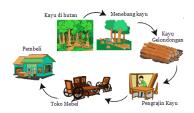
Kini, Sandi bisa mencukupi kebutuhan keluarganya dengan penghasilan Rp 5 juta per bulan. Inilah upaya yang ditunjukkan sosok sederhana seorang pria desa. Bila mau berusaha pasti dapat menciptakan lapangan pekerjaan yang menjanjikan.(OMI)

 $\underline{https://www.liputan6.com/news/read/252393/cerita-singkat-pengrajin-kayu-sukses}$ 

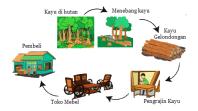
Usaha apakah yang telah dilakukan oleh Sandi sehingga dia dapat sukses menjadi seorang pengrajin kayu?

- a. Mengolah kayu bekas sisa pabrik dan mengolahnya menjadi benda bernilai rupiah dengan alat yang modern
- b. Mengolah kayu bekas sisa pabrik dan mengolahnya menjadi benda bernilai rupiah dengan alat sederhana
- c. Menjual kayu bekas sisa pabrik dan menjualnya sehingga mendapatkan uang

Mengolah kayu bekas sisa pabrik dan memanfaatkannya untuk keperluan dirinya sendiri



- 7. Berdasarkan gambar Bagaimanakah kegiatan ekonomi pada proses pembuatan meja dan kursi!
  - a. Konsumen membeli mebel di toko mebel-pengrajin memproduksi kayu menjadi mebel-toko mebel mendistribusikan mebel.
  - toko mebel mendistribusikan mebel.- Konsumen membeli mebel di toko mebel- pengrajin memproduksi kayu menjadi mebel
  - pengrajin memproduksi kayu menjadi mebel- Konsumen membeli mebel di toko mebel- toko mebel mendistribusikan mebel.
    - d. pengrajin memproduksi kayu menjadi mebel- toko mebel mendistribusikan mebel.- Konsumen membeli mebel di toko mebel



- 8. Jelaskan proses yang terjadinya meja dan kursi bisa sampai di rumahmu!
  - a. Pembeli => kayu di hutan => menebang hutan => pengrajin kayu => Toko mebel =>
  - b. pengrajin kayu => Toko mebel => pembeli=>kayu di hutan=>menebang kayu
  - c. kayu dihutan => menebang pohon => kayu diangkut ke kota => pengrajin kayu => Toko mebel => pembeli
  - d. menebang pohon => kayu diangkut ke kota => pengrajin kayu => Toko mebel => pembeli=>kayu di hutan

9.



Tugas polisi hutan yang paling tepat adalah ....

- a. Menjaga keamanan negara
- b. Mengawasi bilamana terjadi ada penyusupan
- c. Mendampingi pengunjung agar tetap menjaga kelestarian hutan
- d. Melakukan pemeliharaan tumbuhan langka yang ada dihutan



10.

Pemanfaatan SDA yang tidak terkontrol akan menimbulkan dampak yang merugikan bagi lingkungan dan masyarakat, salah satu dampak yang ditimbulkan dari penebangan hutan secara liar adalah ...

- a. Akan menimbulkan kebakaran hutan
- b. Menimbulkan gempa bumi
- c. Menyebabkan longsor dan banjir
- d. Menyebabkan tsunami



11.

#### Alat dan Bahan:

- Satu butir kelapa yang utuh berukuran sedang jangan terlalu besar
- Tatakan Kayu berukuran 12x12cm, bisa juga tatakan berbentuk bulat dengan diameter 12cm
- Kawat besi 30cm
- Tali anyaman dari gedebong/pelepah pisang
- kabel dan lampu tidur kecil yang berwarna-warni

- Golok/pisau untuk mengupas dan menghilangkan serabut kelapa
- Ampelas/beling dari pecahan gelas untuk menghaluskan permukan Batok, lebih cepat menggunakan gurinda mesin atau ampelas mesin.
- Bor listrik
- Pernis/sirlak/pilok clear

Menurut kalian apakah manfaat pemanfaatan barang bekas?

- a. Lebih mudah digunakan dan dimanfaatkan
- b. Untuk mengurangi jumlah sampah, dan menambah nilai guna pada barang tersebut.
- c. Karena sedang tren
- d. Untuk mengisi waktu luang
- 12. Hutan disebut sebagai paru-paru dunia, dikarenakan menyumbang oksigen besar bagi bumi. Salah satu Upaya menjaga kelestarian hutan adalah :
  - a. Menebang pohon yang sudah berusia lama
  - b. Membuat hutan menjadi kawasan wisata
  - c. Melarang siapapun memanfaatkan SDA hutan
  - d. Melakukan reboisasi
- 13. Gambar di bawah adalah diagram kondidi hutan

Kalimantan dari tahun ke tahun,Bagimana kondisi hutan jika terjadi penebangan terus-menerus?



- a. Kondisi hutan semakin lebat dan sehat , sehingga lingkungan menjadi segar
- b. Kondidi hutan semakin lebat, dan penuh dengan oemukiman penduduk
- c. Kondisi hutan menjadi gundul,mudah terbakar selain itu dapat menyebabkan banjir dan longsor
- d. Kondisi hutan gundul, tetapi masyarakat sejahtera karena dapat menjual kayu secara illegal

14. Potensi sumber daya alam Indonesia hutan Kekayaan hutan Indonesia salah satu terbesar di dunia selain Brazil dan Zaire. Berdasar data Kementerian Kehutanan RI, pada 2011 hutan Indonesia sekitar 99,6 juta hektar. Tetapi luas hutan semakin menurun. Laju kerusakan hutan Indonesia sekitar 610.375,92 hektar per tahun dan tercatat sebagai tiga terbesar di dunia. Indonesia menjadi pengekspor hasil hutan ke sejumlah negara seperti Malaysia dan Jepang. Karena luas hutan di tiap negara beragam dan tidak semua negara punya sumber daya hasil hutan yang cukup untuk memenuhi kebutuhan. Hasil hutan meliputi kayu dan kekayaan sumber daya hayati yang hidup di dalamnya. Hutan menjadi sumber pangan dan obat-obatan. Keanekaragaman hayati hutan di Indonesia sangat tinggi dibanding negara-negara lain.

Artikel ini telah tayang di <u>Kompas.com</u> dengan judul "Potensi Sumber Daya Alam Hutan",:

Berdasarkan informasi diatas, apa sajakah suber daya alam hutan Indonesia ?

- a. kayu , kekayaan sumber daya hayati yang hidup di dalamnya, dan obat-obatan
- b. Kayu dan makanan pokok
- c. Obat-obatan dan barang tambang
- d. Kayu dan barang tambang
- 15. Penanaman pohon kembali terhadap lahan yang kosong atau hutan yang gundul, sehingga membuat pohon dihutan kembali normal dan berfungsi sebagai pelindung manusia dalam menyediakan udara, air dan mencegah banjir, usaha diatas disebut sebagai ...
  - Globalisasi

c. Imunisasi

b. Reboisasi

d. irigasi

Kunci Jawaban Soal Uraian dan Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor
1	b	7
	a	7
3	a	7
4	C	7
5	c	7
6	b	7
7	d	7
8	c	7
9	c	7
10	c	7
11	b	6
12	d	6
13	c	6
14	a	6
15	b	6
	JUMLAH	

Nilai =

$$\frac{Jumlah\ skor\ perolehan}{jumlah\ skor\ maksimal} x100 = \frac{75}{100} x75 = 75$$

# DAFTAR NILAI PENGETAHUAN AKHIR

	AF TAK MEAT I ENGI	
No	Nama	Nilai
1	ADEL	
2	ALBHY	
3	ANINDITA	
4	BADIL	
5	DAMAR	
6	DESI	
7	DEVANI	
8	DIFA	
9	ELFITRA	
10	FITRI	
11	KANAYA	
12	KANKO	
13	MAULANA	
14	MUNIRUL	
15	FADIL	
16	NASOHA	
17	NEISYA	_
18	NUR	
19	VIAN	
20	AJI	

# LAMPIRAN 5: FORMAT PENILAIAN DAN RUBRIK PENILAIAN

# ❖ FORMAT PENILAIAN KETRAMPILAN BAHASA INDONESIA RUBRIK PENILAIAN MENGKOMUNIKASIKAN PENILAIAN ISI DONGENG (UNSUR INSTRINSIK DONGENG TUPAI DAN IKAN GABUS)

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu pendampi ngan
	4	3	2	1
mengkomunik asikan	Mengkomunik asikan hasil pekerjaannya dengan runtut,terperin ci,dan logis	Hanya memen uhi 2 dari 3 kriteria yang diharap kan	Hanya memenu hi 1 gari 3 kriteria yang diharapk an	Belum mememnu hi kriteria yang diharapkan
Kepercayaan diri	Tidak terlihat ragu-ragu	Terlihat ragu- ragu	Memerlu kan bantuan orangtua	Belum menunjukk an percaya diri

# LEMBAR PENILAIAN KETRAMPILAN BAHASA INDONESIA

No	Nama		Kriteria							Nilai
		Mengkomunikasikan				Kepercayaan Diri				
		4	3	2	1	4	3	2	1	
1	ADEL									
2	ALBHY									
3	ANINDITA									
4	BADIL									

5	DAMAR					
6	DESI					
7	DEVANI					
8	DIFA					
9	ELFITRA					
10	FITRI					
11	KANAYA					
12	KANKO					
13	LANA					
14	IRUL					
15	FADIL					
16	NASOHA					
17	NEISYA					
18	NUR		·			
19	VIAN					
20	AJI					

IPS RUBRIK PENILAIAN MENGKOMUNIKASIKAN HASIL DISKUSI JENIS PEKERJAAN TERKAIT SOSIAL

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu
				pendampi ngan
	4	3	2	1
mengkomunik asikan	Mengkomunik asikan hasil pekerjaannya dengan runtut,terperin ci,dan logis	Hanya memen uhi 2 dari 3 kriteria yang diharap kan	Hanya memenu hi 1 gari 3 kriteria yang diharapk an	Belum mememnu hi kriteria yang diharapkan
Kepercayaan diri	Tidak terlihat ragu-ragu	Terlihat ragu- ragu	Memerlu kan bantuan orangtua	Belum menunjukk an percaya diri

## LEMBAR PENILAIAN KETRAMPILAN IPA

No	Nama		ILAL		riteria		LAI	1 11 /	1	Nilai
110	T (dilliu	Mengkomunikasikan			Kepercayaan Diri				1 1141	
		4	3	2	1	4	3	2	1	
1	ADEL									
2	ALBHY									
3	ANINDITA									
4	BADIL									
5	DAMAR									
6	DESI									
7	DEVANI									
8	DIFA									
9	ELFITRA									
10	FITRI									
11	KANAYA									
12	KANKO									
13	LANA									
14	IRUL									
15	FADIL									
16	NASOHA									
17	NEISYA									
18	NUR									
19	VIAN									
20	AJI									

IPA
RUBRIK PENILAIAN KETRAMPILAN
MENGKOMUNIKASIKAN HASIL DISKUSI KEGIATAN
PENCEGAHAN LANGKANYA SUMBER DAYA ALAM
DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu pendampi
	4	3	2	ngan 1
mengkomunik asikan	Mengkomunik asikan hasil pekerjaannya dengan runtut,terperin ci,dan logis	Hanya memen uhi 2 dari 3 kriteria yang diharap kan	Hanya memenu hi 1 gari 3 kriteria yang diharapk an	Belum mememnu hi kriteria yang diharapkan
Kepercayaan diri	Tidak terlihat ragu-ragu	Terlihat ragu- ragu	Memerlu kan bantuan orangtua	Belum menunjukk an percaya diri

### LEMBAR PENILAIAN KETRAMPILAN IPA

No	Nama		Kriteria							Nilai
		Mengkomunikasikan			Kepercayaan Diri					
		4	3	2	1	4	3	2	1	
1	ADEL									
2	ALBHY									
3	ANINDITA									
4	BADIL									
5	DAMAR									
6	DESI									
7	DEVANI									
8	DIFA									
9	ELFITRA									

10	FITRI					
11	KANAYA					
12	KANKO					
13	LANA					
14	IRUL					
15	FADIL					
16	NASOHA					
17	NEISYA					
18	NUR					
19	VIAN					
20	AJI					

# JURNAL PENILAIAN SIKAP PERCAYA DIRI

Kelas/Semester : Kelas IV / Semester 1 Pelaksanaan Pengamatan : 19 Oktober 2020

No	Nama	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Ket
1	ADEL					
2	ALBHY					
3	ANINDITA					
4	BADIL					
5	DAMAR					
6	DESI					
7	DEVANI					
8	DIFA					
9	ELFITRA					
10	FITRI					
11	KANAYA					
12	KANKO					
13	LANA					
14	IRUL					
15	FADIL					
16	NASOHA					
17	NEISYA					
18	NUR					
19	VIAN					
20	AJI					

Catatan : Centang  $(\sqrt{})$  pada bagian yang memenuhi kriteria.

# SOAL EVALUASI AKHIR INSTRUMEN SOAL EVALUASI

PENILAIAN HARIAN TEMA 4 SUBTEMA 3									
KELAS	: 4	Nama Siswa	:						
TEMA	: 4.	Nilai	:						
SUBTEMA	: 3.								

### Pilihkah salah satu jawaban yang kamu anggap paling benar!

#### **6.** Perhatikan cerita berikut!

Dahulu kala, hiduplah sepasang sahabat di daerah Kalimantan Barat. Mereka adalah seekor tupai dan seekor ikan gabus. Setiap hari mereka melakukan kegiatan bersama. Mencari makan, bermain, bahkan mengunjungi tempat-tempat baru selalu dilakuan bersama.

Suatu hari, Tupai tidak melihat Gabus, sahabatnya. Ia mencarinya ke tempat biasa Gabus tinggal. Saat bertemu, Tupai sangat kaget. Gabus terlihat lesu. Ternyata ia sedang sakit. Tupai sangat sedih. Ia menawarkan makanan untuk sahabatnya, namun Gabus tidak berselera makan. Gabus hanya menginginkan satu jenis makanan yang diyakininya dapat menyembuhkan penyakitnya. Tupai berjanji akan mencari demi sahabatnya.

Setelah Gabus mengatakan makanan yang dapat menyembuhkan penyakitnya, Tupai sangat kaget. Ia harus mencari hati ikan Yu. Ikan Yu sangat ganas. Tidak terpikir olehnya ia bisa mendapatkannya. Namun Tupai bertekad untuk mendapatkannya. Ia ingin sahabatnya sembuh.

Tupai kemudian melompat dari satu pohon kelapa ke pohon kelapa lainnya yang dekat dengan tepi pantai. Saat menemukannya, ia melubangi satu kelapa dan membiarkan airnya habis. Kemudian Sang Tupai masuk ke dalam kelapa. Angin kencang membuat kelapa jatuh ke pantai dan ikan Yu memakannya. Di dalam perut ikan, Tupai kemudian keluar dari kelapa dan menggigit hati ikan Yu. Ikan tersebut mencoba bertahan sampai kehabisan tenaga. Ombak besar membawa ikan Yu ke tepi pantai. Saat itulah Tupai keluar dari mulut Ikan Yu dan membawa hati ikan kepada sahabatnya.

Sampai di tempat Ikan Gabus, Tupai kemudian memberikan hati ikan Yu untuk dimakannya. Beberapa hari kemudian, Tupai melihat sahabatnya segar kembali. Betapa senangnya Tupai melihat Ikan Gabus sehat seperti sediakala. (disadur dari Dongeng dan Cerita Rakyat Nusantara paling Melegenda, Ajeng Restiyani)

Sifat tokoh tupai dalam cerita diatas?

- e. Peduli, sombong, dan cerdas
- f. Peduli, penolong, dan cerdas
- g. Cerdas, baik hati, dan licik
- h. Cerdas, penolong, dan sombong
- **7.** Berdasarkan dongeng ikan gabus, hal bai kapa yanag dapat kamu peroleh dari dongeng tersebut ?
  - e. Sebagai sesama teman kita harus saling tolong menolong
  - f. Dalam berteman harus saling menguntungkan
  - g. Sesama teman harus saling berkoraban dengan segala cara
  - h. Dalam berteman kita tidak boleh saling membohongi



Tempat dimana tokoh atau si pelaku mengalami kejadian atau peristiwa didalam cerita. Seperti misalnya: Didalam bangunan tua, di sebuah istanag, dan lain sebagainya disebut ....

- e. Latar Tempat
- f. Lokasi
- g. Latar waktu
- h. keadaan

#### **9.** Perhatikan teks berikut!

Pekerjaan ayahku adalah pengrajin kayu. Ayahku membuat meja dan kursi. Untuk menghasilkan kursi, awalnya ayahku membeli kayu, memotongnya, membentuk menjadi kursi, menghaluskan, lalu mengecatnya. Waktu yang dihabiskan untuk membuat kursi kurang lebih 1 minggu. Ayahku menjual meja dan kursi buatannya ke toko mebel. Di toko mebel itulah orang- orang bisa membeli meja dan kursi buatan ayahku.

Informasi apa yang kamu dapatkan dari teks diatas?

- e. Dalam membuat meja dan kursi butuh banyak biaya
- f. Dalam membuat meja dan kursi membutuhkan banyak pekerja
- g. Dalam membuat meja dan kursi membutuhkan proses dan waktu yang cukup lama
- h. Dalam membuat meja dan kursi tidak membutuhkan waktu lama

#### **10.** Perhatikan teks berikut!

Sambil menunggu bel masuk sekolah, Imam selalu membaca buku sebelum pelajaran dimulai. Semua tugas dari guru sudah dipersiapkan semuanya. Teman temannya yang lain ada yang sedang duduk sambi bercerita sesama teman, ada pula yang sedang membersihkan papan tulis serta menyapu lantai.

Latar waktu dan tempat pada teks diatas adalah?

- e. Pagi hari di lapangan
- f. Siang hari di dalam kelas
- g. Pagi hari di dalam kelas
- h. Siang hari di lapangan

## 6. Cerita Singkat Pengrajin Kayu Sukses

Liputan6 25 Nov 2009, 20:23 WIB



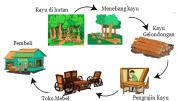
Perbesai

**Liputan6.com, Probolinggo:** Menjadi pengrajin kayu, profesi itu yang ditekuni Sandi. Warga Desa Matekan, Besuk, Probolinggo, Jawa Timur, itu banting stir setelah sebelumnya menjadi tukang ojek. Apa istimewanya menjadi pengrajin kayu?

Menurut Sandi, di tempat tinggalnya banyak ditemui kayu bekas sisa pabrik. Intuisinya melihal onggokan kayu sebagai peluang bisnis. Dengan sedikit sentuhan alat sederhana, ia mengubah kayu bekas menjadi benda bernilai rupiah, apa pun itu. Meski bukan kategori kelas satu namun layak diacungi jempol.

Kini, Sandi bisa mencukupi kebutuhan keluarganya dengan penghasilan Rp 5 juta per bulan. Inilah upaya yang ditunjukkan sosok sederhana seorang pria desa. Bila mau berusaha pasti dapat menciptakan lapangan pekerjaan yang menjanjikan.(OMI) <a href="https://www.liputan6.com/news/read/252393/cerita-singkat-pengrajin-kayu-sukses">https://www.liputan6.com/news/read/252393/cerita-singkat-pengrajin-kayu-sukses</a>

- **11.**Usaha apakah yang telah dilakukan oleh Sandi sehingga dia dapat sukses menjadi seorang pengrajin kayu?
  - e. Mengolah kayu bekas sisa pabrik dan mengolahnya menjadi benda bernilai rupiah dengan alat yang modern
  - f. Mengolah kayu bekas sisa pabrik dan mengolahnya menjadi benda bernilai rupiah dengan alat sederhana
  - g. Menjual kayu bekas sisa pabrik dan menjualnya sehingga mendapatkan uang
  - h. Mengolah kayu bekas sisa pabrik dan memanfaatkannya untuk keperluan dirinya sendiri



- 7. Berdasarkan gambar Bagaimanakah kegiatan ekonomi pada proses pembuatan meja dan kursi!
  - e. Konsumen membeli mebel di toko mebel-pengrajin memproduksi kayu menjadi mebel-toko mebel mendistribusikan mebel.
  - f. toko mebel mendistribusikan mebel.- Konsumen membeli mebel di toko mebel- pengrajin memproduksi kayu menjadi mebel
  - g. pengrajin memproduksi kayu menjadi mebel- Konsumen membeli mebel di toko mebel- toko mebel mendistribusikan mebel.
  - h. pengrajin memproduksi kayu menjadi mebel- toko mebel mendistribusikan mebel.- Konsumen membeli mebel di toko mebel



- 8. Jelaskan proses yang terjadinya meja dan kursi bisa sampai di rumahmu!
  - e. Pembeli => kayu di hutan => menebang hutan => pengrajin kayu => Toko mebel =>

- f. pengrajin kayu => Toko mebel => pembeli=>kayu di hutan=>menebang kayu
- g. kayu dihutan => menebang pohon => kayu diangkut ke kota => pengrajin kayu => Toko mebel => pembeli
- h. menebang pohon => kayu diangkut ke kota => pengrajin kayu => Toko mebel => pembeli=>kayu di hutan

9.



Tugas polisi hutan yang paling tepat adalah ....

- e. Menjaga keamanan negara
- f. Mengawasi bilamana terjadi ada penyusupan
- g. Mendampingi pengunjung agar tetap menjaga kelestarian hutan
- h. Melakukan pemeliharaan tumbuhan langka yang ada dihutan



10.

Pemanfaatan SDA yang tidak terkontrol akan menimbulkan dampak yang merugikan bagi lingkungan dan masyarakat,

salah satu dampak yang ditimbulkan dari penebangan hutan secara liar adalah ...

- e. Akan menimbulkan kebakaran hutan
- f. Menimbulkan gempa bumi
- g. Menyebabkan longsor dan banjir
- h. Menyebabkan tsunami



## Alat dan Bahan :

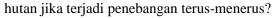
- Satu butir kelapa yang utuh berukuran sedang jangan terlalu besar
- Tatakan Kayu berukuran 12x12cm, bisa juga tatakan berbentuk bulat dengan diameter 12cm
- Kawat besi 30cm
- Tali anyaman dari gedebong/pelepah pisang
- kabel dan lampu tidur kecil yang berwarna-warni
- Golok/pisau untuk mengupas dan menghilangkan serabut kelapa
- Ampelas/beling dari pecahan gelas untuk menghaluskan permukan Batok, lebih cepat menggunakan gurinda mesin atau ampelas mesin.
- Bor listrik
- Pernis/sirlak/pilok clear

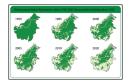
Menurut kalian apakah manfaat pemanfaatan barang bekas ?

- e. Lebih mudah digunakan dan dimanfaatkan
- f. Untuk mengurangi jumlah sampah, dan menambah nilai guna pada barang tersebut.
- g. Karena sedang tren
- h. Untuk mengisi waktu luang
- 17. Hutan disebut sebagai paru-paru dunia, dikarenakan menyumbang oksigen besar bagi bumi. Salah satu Upaya menjaga kelestarian hutan adalah:



- e. Menebang pohon yang sudah berusia lama
- f. Membuat hutan menjadi kawasan wisata
- g. Melarang siapapun memanfaatkan SDA hutan
- h. Melakukan reboisasi
- 18. gambar di bawah adalah diagram kondidi hutan Kalimantan dari tahun ke tahun,Bagimana kondisi





- e. Kondisi hutan semakin lebat dan sehat , sehingga lingkungan menjadi segar
- f. Kondidi hutan semakin lebat, dan penuh dengan oemukiman penduduk
- g. Kondisi hutan menjadi gundul,mudah terbakar selain itu dapat menyebabkan banjir dan longsor
- h. Kondisi hutan gundul, tetapi masyarakat sejahtera karena dapat menjual kayu secara illegal
- 19. Potensi sumber daya alam Indonesia hutan Kekayaan hutan Indonesia salah satu terbesar di dunia selain Brazil dan Zaire. Berdasar data Kementerian Kehutanan RI, pada 2011 hutan Indonesia sekitar 99,6 juta hektar. Tetapi luas hutan semakin menurun. Laju kerusakan hutan Indonesia sekitar 610.375,92

hektar per tahun dan tercatat sebagai tiga terbesar di dunia. Indonesia menjadi pengekspor hasil hutan ke sejumlah negara seperti Malaysia dan Jepang. Karena luas hutan di tiap negara beragam dan tidak semua negara punya sumber daya hasil hutan yang cukup untuk memenuhi kebutuhan. Hasil hutan meliputi kayu dan kekayaan sumber daya hayati yang hidup di dalamnya. Hutan menjadi sumber pangan dan obat-obatan. Keanekaragaman hayati hutan di Indonesia sangat tinggi dibanding negara-negara lain.

Artikel ini telah tayang di <u>Kompas.com</u> dengan judul "Potensi Sumber Daya Alam Hutan",:

Berdasarkan informasi diatas, apa sajakah suber daya alam hutan Indonesia ?

- e. kayu , kekayaan sumber daya hayati yang hidup di dalamnya, dan obat-obatan
- f. Kayu dan makanan pokok
- g. Obat-obatan dan barang tambang
- h. Kayu dan barang tambang
- 20. Penanaman pohon kembali terhadap lahan yang kosong atau hutan yang gundul, sehingga membuat pohon dihutan kembali normal dan berfungsi sebagai pelindung manusia dalam menyediakan udara, air dan mencegah banjir, usaha diatas disebut sebagai ...
  - Globalisasi

c. Imunisasi

b. Reboisasi

d. irigasi

Kunci Jawaban Soal Uraian dan Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor
1	b	7
2	a	7
3	a	7
4	c	7
5	c	7
6	b	7
7	d	7
8	c	7
9	c	7
10	c	7
11	b	6
12	d	6
13	c	6
14	a	6
15	b	6
	Skor	100

# **PENILAIAN**

 $\textbf{NILAI:} \frac{skor\ perolehan}{Skor\ maksimal}\ xbobot\ soal$ 

NILAI :  $\frac{100}{100}$  x 100%

# DAFTAR NILAI PENGETAHUAN EVALUASI AKHIR

No	Nama	Nilai
1	ADEL	
2	ALBHY	
3	ANINDITA	
4	BADIL	
5	DAMAR	
6	DESI	
7	DEVANI	
8	DIFA	
9	ELFITRA	
10	FITRI	
11	KANAYA	
12	KANKO	
13	MAULANA	
14	MUNIRUL	
15	FADIL	
16	NASOHA	
17	NEISYA	
18	NUR	_
19	VIAN	
20	AJI	

Link Soal Evaluasi Akhir Quizizz:

https://quizizz.com/join?gc=23644976

Link soal Evalausi Akhir dalam bentuk googel Form:

https://forms.gle/cq8ve56yDwqU6AhM6

### Lampiran 5

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : UPT SD NEGERI TOGOGAN 01

Kelas / Semester : 1 (satu) / 1 Tema 3 : Kegiatanku

Sub Tema 3 : Kegiatanku di Sore Hari

Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn

Pembelajaran ke : 3

Alokasi waktu : 1 x Pertemuan (2x35menit)

### A. KOMPETENSI INTI

- 1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- 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, sekolah.
- 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

# B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

# C. PENCAPAIAN Muatan:

# Bahasa Indonesia

Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengenal kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam hari melaui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan dan atau syair lagu)	3.2.8  Menganalisis kalimat yang menggunakan kosakata tentang kegiatan sore hari sebagai bagian dari peristiwa siang dan malam dengan tepat. C4
4.2 Menjelaskan kosakata Bahasa Indonesia dan ejaan yang tepat terkait peristiwa siang dan malam dalam teks tulis dan gambar	4.2.8  Menemukan  kosakata terkait  kegiatan  sore hari dalam  melengkapi  kalimat .

# Muatan : Matematika

Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret.	3.3.6  Membandingkan dua bilangan dengan istilah lebih dari, kurang dari, atau

	Sama dengan (11 sampai 20) C5
4.3 Mengurutkan bilangan-bilangan sampai dua angka dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar atau sebaliknya dengan menggunakan kumpulan benda konkret.	4.3.6  Memperj elas konsep lebih dari, kurang dari dan sama dengan secara tepat untuk membandingkan 2 bilangan (11 sampai 20) C6

# Muatan : PPKn

Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kegiatan sehari-hari.	3.2.4  Membandingkan kebiasaan yang baik dilakukan pada sore hari yang sesuai dengan aturan yang berlaku di rumah C5
4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.4  Merencanakan perilaku yang baik di sore hari sesuai dengan aturan yang berlaku di rumah C6

#### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Melalui kegiatan membaca teks singkat pada PPT yang di share screen oleh guru, siswa dapat menganalisis kalimat yang menggunakan kosakata berhubungan dengan kegiatan sore hari dengan tepat.C4
- 2. Melalui kegiatan mengamati gambaryang telah dishare screen oleh guru , siswa dapat menemukan kosakata yang menunjukkan kegiatan sore hari dengan teliti.C4
- 3. Melalui kegiatan mengamati gambar pada PPT yang dishare screen guru melalui google meeting, siswa mampu membandingkan kegiatan sore hari yang sesuai dengan aturan di rumah dengan teliti.C5
- 4. Melalui kegiatan bercerita, siswa mampu merencanakan kegiatan sore hari yang sesuai dengan aturan di rumah dengan tepat. C6
- 5. Melalui kegiatan menghitung benda, siswa mampu membandingkan banyaknya satu kumpulan benda dengan kumpulan benda lainnya. C5
- 6. Melalui kegiatan tanya jawab di forum google meeting, siswa dapat memperjelas istilah kurang dari, lebih dari dan sama dengan dalam membandingkan bilangan.C6

# D. PENGUATAN PENIDIKAN KARAKTER (PPK):

- 1. Religius
- 2. Nasionalisme
- 3. Tanggung Jawab
- 4. Kemandirian

#### E. MATERI PEMBELAJARAN

Materi Reguler	Materi Remedial	Materi Pengayaan
Bahasa Indonesia:	Bahasa Indonesia:	Bahasa Indonesia:
Kosakata tentang	Kosakata tentang	Kosakata tentang
kegiatan	kegiatan sore hari	kegiatan sore hari
sore hari		yang berhubungan
		dengan alam

Matematika:	Matematika:	Matematika:
Perbandingan	Perbandingan	Perbandingan
bilangan 11-20 (lebih	bilangan 11-20 (lebih	bilangan 11-20 (lebih
besar, lebih kecill	besar, lebih kecill	besar, lebih kecill
sama dengan)	sama dengan)	sama dengan) pada
		kehidupan sehari-
		hari.
PPKn:	PPKn:	PPKn:
Kegiatan sore hari	Kegiatan sore hari	Kegiatan sore hari
yang	yang sesuai dengan	yang sesuai dengan
sesuai dengan aturan	aturan di rumah	aturan di masyarakat
di		
rumah		

### F. MODEL, PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

Model : Picture and picture
Pendekatan : STEAM-TPACK

Metode : Pengamatan, tanya jawab, penugasan dan ceramah

## G. MEDIA, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Media belajar : Laptop, whatsappgroup, Aplikasi Google

meeting, akses jaringan internet

2. Bahan belajar : file ppt yang berisi gambar dan teks

kegiatan sore hari dan gambar kumpulan

benda konkret di sekitar.

3. Sumber Belajar

□ E-book Buku Pedoman Guru Tema 3 Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

☐ E-book Buku Siswa Tema 3 Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

# H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiat an	Deskripsi Kegiatan	Aloka si Wakt u
Kegiatan Pendahulua	1 Siswa dan membe dan menjawab . guru saling ri salam juga pada orang tua dan peser didi menyampaikan keadaan ta k (Religiusita s-PPK) 2 Guru melakukan mengecek . presensi kelas untuk kehadiran peserta didik. 3 Sisbersamaguru medenga kegiata . wa lanjutkan n n herdoa yang dipimpin oleh kelas (Religius-Ketua PPK) 4 Sisw menyimak penjelasan guru tentang 3 . a kata ajaib (tolong, terima kasih dan maaf). (Communication-4C) 5 Siswdengan menyiapk . a arahan guru an diri dengan memeriksadan al kerapian menyediakan at tulis dengan disiplin(Kemandiri	u
n	an – PPK)  6 Sis bersama-sama d menyanyikan . wa enganguru lagu Nasional Indonesia Merdeka untuk membangun rasa nasionalisme (Nasionalismes-PPK).	_

- 7 Siswa dan dan guru pelajaran tela
   . mengingat materi yang h dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- 8 Siswa **menyimak penjelasan** guru tentang
- . tujuan kegiatan belajar dan motivasi yang disampaikan guru (Communication-4C).

# Kegiatan Inti

1. Siswa mengamati PPT yang berisi gambar dan teks yang di share screen oleh guru di Google meeting.



- Siswa dengan bimbingan guru, menyampaikan pendapatnya tentang teks bergambar dengan kalimat sederhana.
- 3. Siswa menyimak penguatan yang diberikan guru.
- 4. Siswa menyimak bacaan teks bergambar yang dishare screen oleh guru.
- 5. Siswa dengan panduan guru, membaca dengan nyaring teks bergambar yang berhubungan dengan kegiatan sore hari.

30 menit (google meeting



- 6. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk membacakan teks bergambar yang berhubungan dengan kegiatan sore hari.
- 7. Siswa yang berani membaca diberikan reward berupa kalimat pujian oleh guru.
- 8. Siswa menganalisis kalimat yang menggunakan kosakata tentang kegiatan sore hari dengan tepat.
- 9. Guru memberikan penekanan pada beberapa kata yang berhubungan dengan kegiatan sore hari.
- 10. Siswa dan guru mengamati gambar yang dibagikan melalui screen share pada Google meeting.
- 11. Siswa menyampaikan kosakata yang tepat mengenai gambar kegiatan di sore hari.
- 12. Siswa merencanakan kegiatankegiatan yang baik di sore hari sesuai dengan aturan yang berlaku di rumah.
- Siswa menuliskan kosakata pada buku tulis masingmasing dan ditunjukkan ke kamera pada Google meeting

- 14. Siswa menerima penguatan dari guru terkait susunan huruf yang dituliskan.
- 15. Siswa bersama guru menghitung banyak benda yang ada pada gambar melalui share screen yang dilakukan guru.
- Siswa bersama guru, membandingkan banyak kumpulan benda satu dengan kumpulan benda lainnya.
- 17. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai pemakaian istilah lebih dari, kurang dari, atau sama dengan (11 sampai 20) yang tepat pada gambar.
- 18. Siswa dan guru bertanya jawab tentang kesulitan yang dialami.
- Siswa mengerjakan LKPD yang telah dibagikan guru secara mandiri.



20. Siswa mengirimkan foto hasil pengerjaan LKPD melalui whatsapp.

g u r mengulas kembali yan tela Sis da materi w a u disampaikan guru melalui Google meeting. Kegiat 2 Sis mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur tingkat an w a keberhasilan dalam pembelajaran melalui aplikasi google Penutu for m. p Tampilan hasil akhir formulir penilaian diri Link google form: https://forms.gle/YpSSNeBDyqcwREJu5 Penilaian Pengetahuan Link google form: https://forms.gle/bM45bXmzgMzDmT3E

3 .	Gur memberik apresia pad selur pesert didi u an si a uh a k yan menyelesaik tuga dengan g telah an s baik.	10 menit (googl e meetin g)
5	Sis da guru refleks da membua wa n melakukan i n t simpulan tentang kegiatan pembelajaran hari ini. Siswa dan guru bersama-sama menyanyikan lagu daerah Jamuran Sis da guru menutup kegiatan dengan wa n berdoa yang dipimpin siswa teraktpada kegia oleh if tan belajar hari ini.	

# J. PENILAIAN

Penilaian sikap : Pengamatan/observasi (terlampir)
 Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis melalui google form

(terlampir)

3. Penilaian Keterampilan : Pengamatan (terlampir)

# K. PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN Remedial

-Bimbingan perorangan

# Pengayaan

-Mengerjakan soal-soal HOTS lainnya

Mengetahui, Kepala UPT SD Negeri Togogan 01 Blitar, 5 Nopember 2020 Guru Kelas 1

**ELLIN FITRIA WIJAYANTI** 

# ENDANG LUKIANI, M.MPd

NIP. 19621006 198303 2 012

## Lampiran 6

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Karangan

Kelas / Semester : 3 /1

Tema : 4. Kewajiban dan Hakku

Sub Tema : 2. Kewajiban dan Hakku di Sekolah Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP

Pembelajaran ke : 1

Alokasi waktu : 30 menit

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

- 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- 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, sekolah.
- 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, 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) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Muatan: Bahasa Indonesia

NO	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	
1.	Kompetensi Pengetahuan		
	3.10 Mencermati ungkapan	IPK Pendukung:	
	atau kalimat saran,	3.10.1 Menentukan saran	
	masukan, dan	yang mungkin	

	penyelesaian masalah		diberikan untuk
	(sederhana) dalam teks		penyelesaian masalah
	tulis.		(sederhana) dengan
			tepat.(C3)
		IPK K	unci
		3.10.2	Membuat kalimat
			saran yang diberikan
			untuk penyelesaian
			masalah (sederhana)
			dengan tepat. (C6)
		IPK P	engayaan-
2.	Kompetensi Keterampilan		
	4.10 Memeragakan ungkapan	IPK P	endukung:
	atau kalimat saran,	4.10.1	Menuliskan saran
	masukan, dan pe-		yang mungkin
	nyelesaian masalah		diberikan untuk
	(sederhana) sebagai		penyelesaian masalah
	bentuk ungkapan diri		(sederhana) dengan
	menggunakan kosa		tepat.
	kata baku dan kalimat	IPK K	unci
	efektif yang dibuat	4.10.2	Menyajikan saran
	sendiri		yang diberikan untuk
			penyelesaian masalah
			dengan kalimat
			~
			efektif.
		IPK P	efektif. <b>'engayaan</b>

# Muatan : Matematika

NO	Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1.	Kompetensi Pengetahuan	
	3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	IPK Pendukung: 3.3.1 Mengidentifikasi dua bilangan cacah yang selisihnya diketahui dengan tepat.(C1)

		IPK Kunci:	
		3.3.2	Menemukan dua
			bilangan cacah yang
			selisihnya
			diketahui.(C4)
		IPK P	engayaan
			-
2.	Kompetensi Keterampilan		
	4.3 Menilai apakah suatu	IPK P	endukung:
	bilangan dapat	4.3.1	Menentukan dua
	dinyatakan sebagai		bilangan yang
	jumlah, selisih, hasil kali,		selisihnya sudah
	atau hasil bagi dua		diketahui dengan
	bilangan cacah		benar
		IPK Kunci:	
		4.3.2	Mempraktikkan
			pengurangan dua
			bilangan cacah yang
			hasilnya ditentukan
			sendiri dengan benar.
		IPK P	engayaan
			-

Muatan: SBdP

NO	Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1.	Kompetensi Pengetahuan	
	3.3 Mengetahui dinamika gerak tari	IPK Pendukung: 3.3.1 Melakukan gerakan kaki dalam suatu tari.(C3)
		IPK Kunci:
		3.3.2 Menampilkan
		gerakan kaki dalam suatu tari.(C6)

		IPK Pengayaan	
		-	
2.	Kompetensi Keterampilan		
	4.3 Memeragakan dinamika	IPK Pendukung:	
	gerak tari	4.3.1 Mengikuti gerakan	
		kaki	
		IPK Kunci:	
		4.3.2 Menyajikan gerakan	
		kaki menjadi gerak	
		tari yang dinamis dan	
		energik dengan	
		semangat.	
		IPK Pengayaan	
		-	

#### C. TUJUAN

- 1. Dengan mengamati teks yang ditayangkan malalui PPT yang disajikan guru, siswa secara mandiri, dapat menganalisis ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) di sekolah dengan tepat.
- 2. Dengan kegiatan google meet, siswa dapat **membuat** saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) di sekolah dengan penuh kepedulian.
- Dengan mengamati bilangan cacah yang ditayangkan malalui PPT yang disajikan guru, siswa secara mandiri dapat menganalis dua bilangan cacah yang selisihnya diketahui dengan tepat dan teliti.
- 4. Dengan memperhatikan contoh masalah yang ditayangkan melalui PPT yang disajikan guru, melalui LKPD siswa secara mandiri dapat **menemukan** dua bilangan cacah yang selisihnya sudah diketahui dengan tepat dan teliti.
- 5. Dengan memperhatikan tayangan vidio yang disajikan guru, siswa secara mandiri, dapat menampilkan gerakan kaki dalam suatu tari secara mandiri

 Dengan memanfaatkan LKPD, siswa secara mandiri dapat menyajikan gerakan kaki menjadi gerak tari yang dinamis dan energik dengan semangat.

#### D. MATERI POKOK

- 1. Teks tentang ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) di sekolah.
- 2. Pengurangan dua bilangan cacah yang selisihnya sudah diketahui
- 3. Gerakan kaki dalam suatu tari.

#### E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik, TPACK
 Strategi : Cooperative Learning

3. Teknik : Example Non Example

4. Metode : Penugasan, Tanya Jawab, dan Ceramah

5. Model : Problem Based Learning

#### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema: Kewajiban dan Hakku Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema: Kewajiban dan Hakku Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- PPT
- Video pembelajaran
- Buku teks
- HP
- Google Form

# \* Karakter siswa yang diharapkan:

Religius

Nasionalis

Mandiri

Gotong Royong

Integritas

# G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Langkah Model	Alokasi Waktu
Pendahuluan dilakukan melalui Google Meet yang dikirim melalui WAG	<ul> <li>Kelas di awali dengan guru memberikan salam dan membuka pembelajaran dengan doa. Religius</li> <li>Guru mengecek kehadiran dan kesiapan siswa di grup WAG</li> <li>Guru mengajak siswa menyanyikan lagu Dari Sabang sampai Merauke. Nasionalis</li> <li>Guru mengingatkan siswa untuk mengisi absen melalui media Google Form</li> <li>Guru bersama siswa mengadakan tanya jawab berupa materi yang akan diajarkan</li> </ul>	Model	5 menit

sebagai apersepsi di grup WA. <b>literasi</b> ,	
Communicatio	
n	
■ Guru	
menyampaikan	
tujuan	
pembelajaran	
pada hari ini	
■ Guru	
mengajak	
siswa	
melalukan	
Tepuk PPK	

			•
Inti	<ul><li>Siswa</li></ul>	Orientasi	20 menit
dilakukan	mengamati		
melalui	tayangan PPT		
Google Meet	tentang		
yang dikirim	ungkapan atau		
melalui	kalimat saran,		
WAG	masukan, dan		
	penyelesaian		
	masalah		
	(sederhana) di	mengorganisasikan	
	sekolah.		
	■ Guru dan		
	siswa bertanya		
	jawab tentang	membimbing	
	video yang	penyelidikan	
	telah diamati	penyenarkan	
	mengenai		
	kalimat saran.		
	collaboration, critical		
	thinking		
	✓ Apa isi dari		
	video tadi		
	✓ Bagaimana		
	cara		
	membuat		
	kalimat		
	saran yang		
	baik?		
	<ul><li>Siswa</li></ul>		
	melakukan		
	diskusi melalui		
	WA grup,		
	untuk mencari		
	dan		
	mengumpulka		
	n data dan		

	informasi tentang membuat kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) kepada teman Communicatio n dan Collaboration Siswa secara mandiri membuat kalimat saran yang tertuang dalam LKPD 1 Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia. critical thinking Siswa	mengembangkan hasil karya	
	Collaboration		
•	Siswa secara		
	•		
	0		
	mengamati		
	tayangan PPT		
	tentang		
	bilangan cacah		
	dan		
	menganalisis		
	dua bilangan		
	cacah yang		
	selisihnya		
	diketahui		
	melalui		
	tayangan		

video. Guru dan siswa bertanya jawab tentang video yang telah diamati mengenai menentukan bilangan cacah sudah yang diketahui selisihnya. collaboration, critical thinking ✓ Apa isi dari video tadi? ✓ Apakah bisa menemuk an cara menentuk an bilangan cacah yang sudah diketahui selisihnya Siswa menuliskan penyelesaian permasalahan dalam video. Critical

# Thinking and Problem Solving

- Dengan memanfaatkan LKPD 2, siswa menemukan pengurangan dua bilangan cacah yang hasilnya ditentukan sendiri. Creativ ity and
- Innovation
- Siswa mengamati tayangan PPT tentang gerakan kaki dan melakukan gerakan kaki
- Guru dan siswa bertanya jawab tentang video yang telah diamati mengenai jenis-jenis gerakan kaki. collaboration, critical thinking
  - ✓ Apakah mampu menirukan jenis-jenis

1		
	gerakan	
	kaki?	
	✓ Apakah	
	dapat	
	menyajikan	
	gerakan	
	kaki	
	menjadi	
	sebuah	
	tarian?	
	<ul> <li>Siswa berkreasi</li> </ul>	
	menyajikan	
	gerakan kaki	
	menjadi gerak	
	tari yang	
	dinamis dan	
	energik dengan	
	memanfaatkan	
	LKPD 3 dan	
	sarana WA.	
	Creativity and	
	Innovation	
	■ Guru	
	membagikan	
	link Google	
	Form yang	
	berisi soal	
	pencapaian	
	tujuan belajar.	
Penutup	■ Guru dan	5 menit
dilakukan	siswa	
melalui	mengulas	
Google Meet	kembali apa	
yang dikirim melalui WAG	yang sudah kita pelajari	
melalul WAG	bersama.	
	Communicatio	
	n dan	

Collaboration	
■ Guru	
memberikan	
refleksi kepada	
siswa dengan	
memberikan	
beberapa	
pertanyaan.	
■ Guru	
mengajak	
siswa salam	
PPK	
■ Pada akhir	
pembelajaran,	
Guru	
memberikan	
pesan agar	
selalu menjaga	
kesehatan dan	
rajin mencuci	
tangan	
<ul><li>Pembelajaran</li></ul>	
ditutup dengan	
berdoa dan	
bersyukur	
kepada Tuhan	
dan	
mengingatkan	
bahwa setiap	
anak berhak	
untuk pintar	
dan harus	
melaksanakan	
kewajibannya	
agar haknya	
bisa terpenuhi.	
Religius	

#### H. PENILAIAN

### a. Sikap

Keaktifan dan kesopanan dalam berkomunikasi selama proses pembelajaran di Whatsapp Grup, tanggung jawab dan percaya diri dalam menyelesaikan tugas.

Disiplin kehadiran di WAG / Google form Rasa ingin tahu dan kemandirian

## b. Pengetahuan

Pengetahuan tentang:

- 1. Teks tentang ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) di sekolah.
- 2. Dua bilangan cacah yang selisihnya sudah diketahui Tes di google form

## c. Keterampilan

Berkreasi menyajikan gerakan kaki dalam suatu tarian yang dinamis dan energik

#### I. TINDAK LANJUT

#### 1. Remedial

Memberikan link youtube dan google yang dipelajari bersama orang tua peserta didik untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam .

## 2. Pengayaan

Memberikan tugas tambahan berupa soal yang dicari sumbernya dari internet.

Mengetahui, Kepala Sekolah Ponorogo, Oktober 2020 Guru

<u>SUDARWATI. S.Pd</u> NIP. 19620103 198201 2 007 NIP. -

## Lampiran 7

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DARING

Satuan Pendidikan : SDN 2 Karangan

Kelas / Semester : V /1

Tema : 4. Sehat itu Penting

Sub Tema : 2. Gangguan Kesehatan pada Organ

Peredaran Darah

Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, IPS

Pembelajaran ke : 3

Alokasi waktu : 30 menit

## A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang

dianutnya

 KI 2
 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru

KI 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, sekolah

KI 4
 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, 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) & INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

## Bahasa Indonesia

Kom	petensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6	Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan	3.6.1 Menemukan amanat yang terdapat di dalam pantun. (C6)
4.6	Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	4.6.1 Membuat pantun.

## **IPS**

Komp	etensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.2	Memahami interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1	Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial (C4)
4.2	Menceritakan interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya	4.2.1	Membuat laporan hasil observasi interaksi manusia dengan lingkungannya

terhadap
pembangunan sosial,
budaya dan ekonomi
masyarakat Indonesia

#### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mencermati aneka pantun melalui media PPT yang disajikan guru, siswa secara mandiri dengan bimbingan orang tua dapat menemukan amanat pantun dengan bahasa sendiri secara teliti dan benar
- 2. Melalui kegiatan merekam vidio, siswa secara mandiri, dapat membuat pantun hasil karya sendiri dengan percaya diri.
- 3. Dengan mengamati tayangan PPT dan video yang dibagikan guru, siswa secara kelompok dengan teman yang rumahnya terdekat, dapat menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial secara tepat
- 4. Dengan kegiatan mengamati masyarakat sekitar, siswa dapat membuat laporan hasil observasi di lingkungan sekitar tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial secara teperinci.

#### D. MATERI POKOK

- 1. Amanat pantun
- 2. Interaksi manusia dengan lingkungan

### E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik

2. Strategi : Cooperative Learning3. Teknik : Example Non Example

4. Metode : Penugasan, Diskusi Tanya Jawab, Diskusi

dan Ceramah

5. Model : Discovery learning

### F. MEDIA/ALAT, BAHAN, & SUMBER BELAJAR

#### 1. Media/alat:

- PPT.
- Video
- Buku teks
- HP
- Google Form

## Aplikasi:

- Zoom meet
- Google Form
- Microsof Office Power Point
- Youtube

#### Hardware:

- Laptop
- Wifii

#### 2. SUMBER BELAJAR

- 1. Buku Guru Kelas 5, Tema 4: Sehat Itu Penting Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 2. Buku Siswa Kelas 5, Tema 4: Sehat Itu Penting Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 3. <a href="https://drive.google.com/file/d/11BG71\_FZEPCewjm3KTQ">https://drive.google.com/file/d/11BG71\_FZEPCewjm3KTQ</a>
  5PGRPK6hGmdt6/view?usp=sharing

## Karakter siswa yang diharapkan:

- 1. Religius
- 2. Nasionalis
- 3. Mandiri
- 4. Gotong-royong
- 5. Integritas

## G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiata n	Deskripsi Kegiatan	Sintak Pembelaja ran	Alok asi Wakt u
Pendahul uan	Pendahuluan dengan ZOOM MEET		5
uan	<ul> <li>Kelas di awali dengan guru memberikan salam dan membuka pembelajaran dengan doa. <i>Religius</i></li> <li>Melakukan presensi dan menanyakan keadaan siswa. Presensi melalui aplikasi Google Form yang dikirim melalui WA grup:         <ul> <li>https://forms.gle/EVNrdVv3KZ</li> <li>HKjWsaA</li> </ul> </li> <li>Menyanyikan lagu "Dari Sabang Sampai Merauke" diiringi dengan musik untuk menumbuhkan rasa nasionalisme.</li> <li>Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari</li> <li>Di dalam sebuah pantun itu terdapat sebuah amanat, Apakah anak-anak sudah mampu menemukan</li> </ul>		5 menit
	amanat dalam pantun?  2. Apakah ada di lingkunganmu suatu interaksi masyarakat yang		

berkaitan	dengan	
pembangunan se	osial?	
<ul><li>Guru menyampaik</li></ul>		
dan tujuan per	•	
literasi, Communica	ation	
<ul> <li>Guru mengajak sis</li> </ul>	swa untuk	
Salam PPK (motivas	si)	

# Inti Kegiatan initi dengan ZOOM MEET

 Melalui aplikasi zoom, guru Guru membagi kelompok: kelompok brokoli, kelompok wortel, kelompok buah

 Melalui aplikasi zoom, guru menayangkan video cerita kemudian menayangkan PPT

beberapa pantun



- Siswa diminta untuk menemukan amanat pantun
- Guru membagikan LKPD 1 hasilnya difoto dan dikirim lewat WA.

20 me nit ■ <a href="https://forms.gle/hvcmGDyp45yyr">https://forms.gle/hvcmGDyp45yyr</a>



 Guru memberikan ice breaking dengan tepuk semangat (neurosains)

 Melalui aplikasi zoom, Guru mengirimkan gambar dan video tentang interaksi manusia dengan lingkungan





Tahap 1 (Stimula tion) Pemberi an Rangsan gan

Tahap 2 Pernyata an/ Identifik asi masalah (Proble m Stateme nt)

- <a href="https://www.youtube.com/watch?v">https://www.youtube.com/watch?v</a> =A9s-767cDCk
- Guru mengajak siswa untuk bertanya jawab mengenai video tersebut Communication dan Collaboration
- Guru menugaskan siswa untuk menganilisis interaksi masyarakat yang berkaitan dengan pembangunan sosial berdasarkan video

Guru membagikan LKPD 2 <a href="https://forms.gle/nGTgLt97t79ng24">https://forms.gle/nGTgLt97t79ng24</a>



Siswa mengumpulkan data/informasi melalui membaca bahan bacaan untuk dapat menyelesaikan permasalahan dan tugas yang dibagikan.

Fokus kegiatan antara lain: Pengumpulan data untuk bahan pelaporan tertulis dengan mengisi LKPD. *Critical Thinking*  Tahap 3 Pengum pulan data (Data Collectio n)

Tahap 4 Pengolah an data (Data

	■ Siswa menganalisis dan mendiskusikannya dengan teman satu kelompok. Guru membimbing diskusi kelompok untuk memastikan bahwa setiap anggota berpartisipasi aktif. Creativity and Innovation	Processi ng	
	■ Guru memandu siswa untuk mempresentasikan hasil temuannya (Communication dan Collaboration)  ■ Guru membagikan link Google Form yang berisi soal pencapaian tujuan belajar.  https://forms.gle/GWXmxyrksg3uurRA  SOAL  An unum addi sinu jundin proj tent direge tenter tento teng pi pi bi bird A.k. tatus di ling shake tengan bilan tujuan belajar.	Tahap 5 Pembukt ian (verificat ion)	
Penu tup	<ul> <li>Kegiatan initi dengan ZOOM MEET</li> <li>Guru bersama siswa memberikan penguatan dan kesimpulan Communication dan Collaboration</li> <li>Guru menyampaikan nilai moral yang terkait dengan pembelajaran hari ini.</li> </ul>		5 me nit

"kita harus selalu bersyukur memiliki tubuh yang sehat, dan cara bersyukur yang paling tepat adalah menjaga apa yg diberikan tuhan terhadap kita salah satunya adalah rajin berolahraga".

"Kita dapat memanfaatkan sumber daya alam untuk kebutuhan manusia, namun kita juga harus menjaga sumber daya alam agar tidak cepat habis. Misalnya jika kita menebang pohon maka harus melakukan reboisasi"

- Menyanyikan salah satu lagu daerah Ponorogo "Bumi Reog Ponorogo" untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi.
  - https://www.youtube.com/watch?v
    =ceDhE4SD4kg
- Guru memberikan tugas mandiri
- https://forms.gle/jWUuEC2amvW 9uynX6
- Guru memberikan pesan agar selalu menjaga kesehatan dan rajin mencuci tangan
- Pembelajaran ditutup dengan berdoa dan bersyukur kepada Tuhan dan mengingatkan bahwa setiap anak berhak untuk pintar dan harus melaksanakan kewajibannya agar haknya bisa terpenuhi. Religius

#### H. PENILAIAN

## a. Sikap

Keaktifan dan kesopanan dalam berkomunikasi selama proses pembelajaran di Whatsapp Grup,

Tanggung jawab dan percaya diri dalam menyelesaikan tugas.

Disiplin kehadiran di WAG

Berilah tanda centang ( $\sqrt{}$ ) pada nilai 1, 2, 3, atau 4 sesuai dengan sikap yang ditunjukkan oleh siswa!

Pedoman observasi sikap

No	Aspek Pengamatan	Skor				
110		1	2	3	4	
1.	Keaktifan					
2.	Kesopanan					
3.	Tanggung Jawab					
4.	Percaya Diri					
5.	Disiplin					
6.	Rasa ingin tahu					
7.	Kemandirian					
Jumlah Skor						

#### Pedoman Penskoran:

- 4 = selalu; apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
- 3 = sering; apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan
- 2 = kadang-kadang; apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan
- 1 = tidak pernah; apabila tidak pernah melakukan

# b. Pengetahuan

Pengetahuan tentang pengambilan keputusan yang terjadi di lingkungan tempat tinggalnya.

Tes tertulis dalam google form

Link: https://forms.gle/iLyFBoE72rQKiAME9

## PEDOMAN PENILAIAN

No.	Mata	No Soal	Bentuk	Nilai	Skor
	Pelajaran		Soal		
1.	Bahasa	1, 2, 3, 4	PG	10x 4 =	
	Indonesia			40	
					100
					100
2.	IPS	5, 6, 7, 8, 9,	PG	10 x 6 =	
		10		60	

## c. Keterampilan

Keterampilan membuat laporan hasil pengamatan Mengumpulkan dan mengolah data atau informasi.

Rubrik Mengamati interaksi Masyarakat Sekitar

		iau iliteraksi n			
N o	Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbinga n
		4	3	2	1
1	Isi dan Pengetahu an: Isi laporan Pengamata n	Keseluruhan laporan dibuat dengan baik, lengkap dan dapat memberikan informasi singkat yang berguna bagi pembaca, serta disajikan dengan menarik.	Keseluruh an laporan dibuat dengan baik, lengkap dan dapat memberik an informasi singkat yang berguna bagi pembaca.	50 % isi laporan dibuat dengan baik dan dapat memberik an informasi singkat yang berguna bagi pembaca.	Hanya sebagian kecil isi laporan dibuat dengan baik, lengkap dan dapat memberik an informasi singkat yang berguna bagi pembaca

	3.5.11	<b>n</b>			
2.	Menulis	Pemakaian	Memenuh	Memenuh	Memenuh
	laporan	huruf benar.	i 3	i 2	i 1
	Pengamata		kriteria	kriteria	kriteria
	n	Pemakaian	dari 4	dari 4	dari 4
		tanda baca	kriteria	kriteria	kriteria
		tepat.	yang	yang	yang
		Penggunaan	ditetapka	ditetapka	ditetapka
		kosakata	n.	n.	n.
		baku benar.			
		Laporan			
		sesuai			
		dengan			
		hasil			
		pengamatan.			
3.	Melakuka	Siswa	Memenuh	Memenuh	Memenuh
	n	melakukan	i 3	i 2	i 1
	presentasi	diskusi saat	kriteria	kriteria	kriteria
	setelah	presentasi	dari 4	dari 4	dari 4
	selesai	Menyampai	kriteria	kriteria	kriteria
	menulis	kan	yang	yang	yang
	laporan.	informasi	ditetapka	ditetapka	ditetapka
	in portain	dengan jelas	n.	n.	n.
		Memberi	11.	11.	11.
		tanggapan			
		dengan tepat			
		Percayadiri			
		Suara			
		terd			
		1			
		engar jelas.			



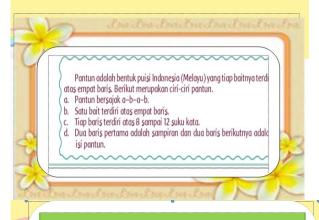
Ponorogo, 17 Nopember 2020 Mahasiswa



#### LAMPIRAN:

## Bahan Ajar

https://drive.google.com/file/d/11BG71\_FZEPCewjm3KTQ5PGRPK6hGmdt6/view?usp=sharing



#### Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam

Lingkungan alam adalah lingkungan yang terbentuk secara alamiah tanpa campur tangan manusia. Lingkungan alam mencakup semua benda hidup dan tak hidup yang terjadi secara alamiah di bumi.

#### Interaksi Manusia dengan Lingkungan Sosial

Proses sosial adalah suatu interaksi atau hubungan saling memengaruhi antarmanusia. Proses sosial ini akan terjadi kalau ada interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan antara orang perorangan, antara kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dan kelompok manusia.

## PPT

### Link:

https://drive.google.com/file/d/104I9w2rRetznNvJ52EHlvB-

XB4S0Ow0i/view?usp=sharing











## LKPD 1

# Link: https://forms.gle/hvcmGDyp45yyrp3s9



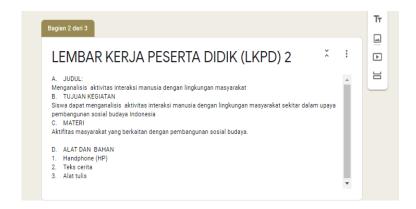






#### LKPD 2

LINK: https://forms.gle/nGTgLt97t79ng24i9

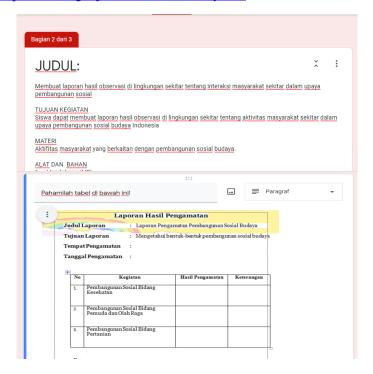






# Tugas Mandiri

https://forms.gle/jWUuEC2amvW9uynX6



## Soal Evaluasi

# https://forms.gle/GWXmxyrksg3uurRAA

В	agian 2 dari 2		
	SOAL	: :	
	Ayo, memilih salah satu jawaban yang tepat dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d!		
	 wah ini merupakan sebuah pantun yang belum lengkap. Kalimat yang tepat untuk ngkapi pantun di bawah ini adalah	•	<b>⊕</b>
Pe	rhatikan pantun nasihat berikut!		
	Anak ayam ada empat Tinggal di kandang warna jingga		T <sub>T</sub>
( a.	Jika kamu ingin pandai, Belajar tekun itu syaratny	×	
_ () b	Jika kamu ingin sehat, Jangan malas berolahraga		
Di ba	*ah  Perhatikan pantun berikut untuk nomor 6 dan 71  Kilat datang sebelum guntur  Guntur menggema di atas bukit  sitrahstah secara teratur  Supaya tidak jatuh sakit		
	a. nasihat supaya istirahat secara teratur un balasan yang tepat untuk pantun di atas adalah *	1	
Pant	un balasan yang tepat untuk pantun di atas adalah "		
	Opsi 1		
	Dont passe bell bejor     Bejor hors transgaler paged     Dont bern transgaler paged     Dont bern transgaler paged		
	Opsi 2		
	b. Noai jambhang dibumphan dami jui Paralika rank nasanya Kalanlah hamus reman sejati Mali berbaja junka dan daha		
	Opsi 3		
	Air diracang ke dalam cawan Di sampingay anda tomat Aira seripi dengaman kawan Panis isilahah ngar serap sehat		
	Opsi 4		
	d Jahan sidan ke Pasar Baru Jangan lupa membuwa uang Benar kawan aka setuju		

Pada gambar di bawah ini merupakan sebuah interaksi manusia. Interaksi tersebut menunjukkan \* sebuah interaksi manusia dengan .. a. penduduk sekitar b. lingkungan sosial c. lingkungan alam d. masyarakat Interaksi manusia dengan lingkungan alam dalam proses produksi sandal refleksi adalah ...  $^{\star}$  a. mempekerjakan penduduk sekitar O b. ketergantungan antara pekerja dengan pemilik usaha c. pekerja saling mengobrol satu sama lain d. mengambil kayu yang berasal dari pepohonan di sekitar untuk dijadikan bahan baku Pada gambar di bawah ini merupakan Salah satu Interaksi manusia dengan lingkungan sosia. Hubungan yang terjadi interaksi lingkungan sosial dengan pembangunan adalah ... a. terpenuhinya kebutuhan manusia b. terjadinya kerusakan alam c. meningkatkan kesejahteraan penduduk sekitar d. kelangkaan barang hasil produksi

Di bawah ini merupakan sebuah interaksi manusia dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Hal yang perlu dilakukan setelah manusia mengambil hasil alam adalah ...



- membiarkan menjadi hutan yang gundul
- menanam kembali pohon (reboisasi)
- tidak bertanggung jawab
- Menanam kembali pohon ketika ada teguran oleh polisi hutan

Gambar di bawah ini merupakan kegiatan di masyarakat. Kegiatan tersebut pasti dilaksanakan setiap 1 bulan sekali. Kegiatan tersebut merupakan sebuah interaksi manusia dengan ....



:::

Tujuan kegiatan di bawah ini merupakan sebuah interaksi manusia dengan lingkungan sosial. Namun sebelum melakukan lingkungan sosial tersebut, manusia melakukan lingkungan dengan ....



- sosial
- Olaharaga
- kesehatan
- alam

# Lampiran 8 Rubrik Analisis

# Numerica Amanoso a chemiana exa P Mahasiswa PGG

# 1. Implementasi unsur TPACK dalam rumusan tujuan pembelajaran pada RPP

			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
Adanya rumusan tujuan pembelajar an yang mengimple mentasi Pedagogic al Knowledge	Tidak ada rumusan tujuan pembelajar an 1 yang mengimple mentasikan unsur Pedagogic al Knowledge	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 2 yang mengimple mentasikan unsur Pedagogic al Knowledge	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 3 yang mengimple mentasikan unsur Pedagogic al Knowledge	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 4 yang mengimple mtasikan unsur Pedagogic al Knowledge	Rumusan masalah pembelaj aran hanya 5 yang mengimp lementasi kan unsur Pedagogi cal Knowled ge
Adanya rumusan tujuan pembelajar an yang mengimple mentasi Content Knowledge	Tidak ada rumusan tujuan pembelajar an 1 yang mengimple mentasikan unsur Content Knowledge	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 2 yang mengimple mentasikan unsur Content Knowledge	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 3 yang mengimple mentasikan unsur Content Knowledge	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 4 yang mengimple mtasikan unsur Content Knowledge	Rumusan masalah pembelaj aran hanya 5 yang mengimp lementasi kan unsur Content Knowled ge
Adanya rumusan tujuan pembelajar an yang mengimple	Tidak ada rumusan tujuan pembelajar an 1 yang mengimple	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 2 yang mengimple	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 3 yang mengimple	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 4 yang mengimple	Rumusan tujuan pembelaj aran hanya 5 yang

			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
mentasi Technologi Knowledge	mentasikan unsur Technologi Knowledge	mentasikan unsur Technologi Knowledge	mentasikan unsur Technologi Knowledge	mentasikan unsur Technologi Knowledge	mengimp lementasi kan unsur Technolo gi Knowled ge
Adanya rumusan tujuan pembelajar an yang mengimple mentasi Pedagogic al Content Knowledge	Tidak ada rumusan tujuan pembelajar an 1 yang mengimple mentasikan unsur Pedagogic al Content Knowledge	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 2 yang mengimple mentasikan unsur Pedagogic al Content Knowledge	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 3 yang mengimple mentasikan unsur Pedagogic al Content Knowledge	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 4 yang mengimple mentasikan unsur Pedagogic al Content Knowledge	Rumusan tujuan pembelaj aran hanya 5 yang mengimp lementasi kan unsur Pedagogi cal Content Knowled ge
Adanya rumusan tujuan pembelajar an yang mengimple mentasi Technologi Content Knowledge	Tidak ada rumusan tujuan pembelajar an 1 yang mengimple mentasikan unsur Technologi Content Knowledge	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 2 yang mengimple mentasikan unsur Technologi Content Knowledge	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 3 yang mengimple mentasikan unsur Technologi Content Knowledge	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 4 yang mengimple mentasikan unsur Technologi Content Knowledge	Rumusan tujuan pembelaj aran hanya 5 yang mengimp lementasi kan unsur Technolo gi Content Knowled ge

		Skor						
Indikator	1	2	3	4	5			
Adanya rumusan tujuan pembelajar an yang mengimple mentasi Technologi Pedagogic al Knowledge	Tidak ada rumusan tujuan pembelajar an 1 yang mengimple mentasikan unsur Technologi Pedagogic al Knowledge	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 2 yang mengimple mentasikan unsur Technologi Pedagogic al Knowledge	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 3 yang mengimple mentasikan unsur Technologi Pedagogic al Knowledge	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 4 yang mengimple mentasikan unsur Technologi Pedagogic al Knowledge	Rumusan tujuan pembelaj aran hanya 5 yang mengimp lementasi kan unsur Technolo gi Pedagogi cal Knowled ge			
rumusan tujuan pembelajar an yang mengimple mentasi Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge	Tidak ada rumusan tujuan pembelajar an 1 yang mengimple mentasikan unsur Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 2 yang mengimple mentasikan unsur Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 3 yang mengimple mentasikan unsur Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge	Rumusan tujuan pembelajar an hanya 4 yang mengimple mentasikan unsur Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge	Rumusan tujuan pembelaj aran hanya 5 yang mengimp lementasi kan unsur Technolo gical Pedagogi cal and Content Knowled ge			

# 2. Bentuk Teknologi yang diimplementasi dalam tujuan pemebelajaran pada RPP

Indikator	Skor
-----------	------

	1	2	3	4	5
Adanya teknologi dalam tujuan pembelajar an yang mengimple mentasikan zoom/ google meet	Tidak ada teknologi dalam tujuan pembelajar an 1 yang mengimple mentasikan zoom/ google meet	Teknologi dalam tujuan pembelajar an hanya 2 yang mengimple mentasikan zoom/ google meet	Teknologi dalam tujuan pembelajar an hanya 3 yang mengimple mentasikan zoom/ google meet internet	Teknologi dalam tujuan pembelajar an hanya 4 yang mengimple mentasikan zoom/ google meet	Teknolog i dalam tujuan pembelaj aran hanya 5 yang mengimp lementasi kan zoom/ google
Adanya teknologi dalam tujuan pembelajar an yang mengimple mentasikan youtube	Tidak ada teknologi dalam tujuan pembelajar an 1 yang mengimple mentasikan youtube	Teknologi dalam tujuan pembelajar an hanya 2 yang mengimple mentasikan youtube	Teknologi dalam tujuan pembelajar an hanya 3 yang mengimple mentasikan youtube	Teknologi dalam tujuan pembelajar an hanya 4 yang mengimple mentasikan youtube	meet Teknolog i dalam tujuan pembelaj aran hanya 5 yang mengimp lementasi kan youtube
Adanya teknologi dalam tujuan pembelajar an yang mengimple mentasikan Power Point	Tidak ada teknologi dalam tujuan pembelajar an 1 yang mengimple mentasikan Power Point	Teknologi dalam tujuan pembelajar an hanya 2 yang mengimple mentasikan Power Point	Teknologi dalam tujuan pembelajar an hanya 3 yang mengimple mentasikan Power Point	Teknologi dalam tujuan pembelajar an hanya 4 yang mengimple mentasikan Power Point	Teknolog i dalam tujuan pembelaj aran hanya 5 yang mengimp lementasi kan Power Point
Adanya teknologi	Tidak ada teknologi	Teknologi dalam	Teknologi dalam	Teknologi dalam	Teknolog i dalam

Skor					
Indikator	1	2	3	4	5
dalam tujuan pembelajar an yang mengimple mentasikan internet	dalam tujuan pembelajar an 1 yang mengimple mentasikan internet	tujuan pembelajar an hanya 2 yang mengimple mentasikan internet	tujuan pembelajar an hanya 3 yang mengimple mentasikan internet	tujuan pembelajar an hanya 4 yang mengimple mentasikan internet	tujuan pembelaj aran hanya 5 yang mengimp lementasi kan internet

# 3. Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan terkait implementasi TPACK pada RPP

	Skor				
Indikator	1	2	3	4	5
Adanya Implement asi Pedagogic al Knowledge yang dikembang kan dalam kegiatan pembelajar an	Tidak ada  1 implement asi  Pedagogic al Knowledge pada kegiatan pembelajar an yang dikembang kan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge Kegiatan pembelajar an yang dikembang kan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge Kegiatan pembelajar an yang dikembang kan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge Kegiatan pembelajar an yang dikembang kan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Pedagogi cal Knowled ge Kegiatan pembelaj aran yang
					dikemba ngkan
Adanya	Tidak ada	Hanya 2	Hanya 3	Hanya 4	Hanya 5
Implement	1	yang	yang	yang	yang
asi Content	implement	mengimple	mengimple	mengimple	mengimp
Knowledge	asi Content	mentasikan	mentasikan	mentasikan	lementasi

	Skor				
Indikator	1	2	3	4	5
	V 1.1	C + +	C + +	C t t	1
yang	Knowledge	Content	Content	Content	kan
dikembang	pada	Knowledge	Knowledge	Knowledge	Content
kan dalam	kegiatan	Kegiatan	Kegiatan	Kegiatan	Knowled
kegiatan	pembelajar	pembelajar	pembelajar	pembelajar	ge Variatan
pembelajar	an yang	an yang	an yang	an yang	Kegiatan
an	dikembang	dikembang	dikembang	dikembang	pembelaj
	kan	kan	kan	kan	aran
					yang
					dikemba
A	Tidak ada	11 2	H 2	11 4	ngkan
Adanya	1 1dak ada	Hanya 2	Hanya 3	Hanya 4	Hanya 5
Implement asi	-	yang	yang	yan g	yang
****	implement asi	mengimple mentasikan	mengimple mentasikan	mengimple mentasikan	mengimp lementasi
Technologi Knowledge	Technologi	Technologi	Technologi	Technologi	kan
Ü	Knowledge	Knowledge	Knowledge	Knowledge	Technolo
yang dikembang	pada	Knowleage Kegiatan	Knowleage Kegiatan	Knowleage Kegiatan	
kan dalam	kegiatan	pembelajar	pembelajar	pembelajar	gi Knowled
kegiatan	pembelajar	an yang	an yang	an yang	
pembelajar	an yang	dikembang	dikembang	dikembang	ge Kegiatan
an	dikembang	kan	kan	kan	pembelaj
an	kan	Kan	Kan	Kan	aran
	Kuii				yang
					dikemba
					ngkan
Adanya	Tidak ada	Hanya 2	Hanya 3	Hanya 4	Hanya 5
Implement	1	yang	yang	yang	yang
asi	implement	mengimple	mengimple	mengimple	mengimp
Pedagogic	asi	mentasikan	mentasikan	mentasikan	lementasi
al Content	Pedagogic	Pedagogic	Pedagogic	Pedagogic	kan
Knowledge	al Content	al Content	al Content	al Content	Pedagogi
yang	Knowledge	Knowledge	Knowledge	Knowledge	cal
dikembang	pada	Kegiatan	Kegiatan	Kegiatan	Content
kan dalam	kegiatan	pembelajar	pembelajar	pembelajar	Knowled
kegiatan	pembelajar	an yang	an yang	an yang	ge
pembelajar	an yang	dikembang	dikembang	dikembang	Kegiatan
an	dikembang	kan	kan	kan	pembelaj

			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
	kan				aran yang dikemba ngkan
Adanya Implement asi Technologi Content Knowledge yang dikembang kan dalam kegiatan pembelajar an	Tidak ada  1 implement asi Technologi Content Knowledge pada kegiatan pembelajar an yang dikembang kan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge Kegiatan pembelajar an yang dikembang kan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge Kegiatan pembelajar an yang dikembang kan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge Kegiatan pembelajar an yang dikembang kan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gi Content Knowled ge Kegiatan pembelaj aran yang dikemba ngkan
Adanya Implement asi Technologi Pedagogic al Knowledge yang dikembang kan dalam kegiatan pembelajar an	Tidak ada  1 implement asi Technologi Pedagogic al Knowledge pada kegiatan pembelajar an yang dikembang kan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge Kegiatan pembelajar an yang dikembang kan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge Kegiatan pembelajar an yang dikembang kan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge Kegiatan pembelajar an yang dikembang kan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gi Pedagogi cal Knowled ge Kegiatan pembelaj aran yang dikemba

			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
					ngkan
Adanya	Tidak ada	Hanya 2	Hanya 3	Hanya 4	Hanya 5
Implement	1	yang	yang	yang	yang
asi	implement	mengimple	mengimple	mengimple	mengimp
Technologi	asi	mentasikan	mentasikan	mentasikan	lementasi
cal	Technologi	Technologi	Technologi	Technologi	kan
Pedagogic	cal	cal	cal	cal	Technolo
al and	Pedagogic	Pedagogic	Pedagogic	Pedagogic	gical
Content	al and	al and	al and	al and	Pedagogi
Knowledge	Content	Content	Content	Content	cal and
yang	Knowledge	Knowledge	Knowledge	Knowledge	Content
dikembang	pada	Kegiatan	Kegiatan	Kegiatan	Knowled
kan dalam	kegiatan	pembelajar	pembelajar	pembelajar	ge
kegiatan	pembelajar	an yang	an yang	an yang	Kegiatan
pembelajar	an yang	dikembang	dikembang	dikembang	pembelaj
an	dikembang	kan	kan	kan	aran
	kan				yang
					dikemba
					ngkan

## 4. Implementasi unsur TPACK yang ada dalam bahan pendukung pada RPP

	Skor						
Indikator	1	2	3	4	5		
Adanya	Tidak ada	Hanya 2	Hanya 3	Hanya 4	Hanya 5		
pengemba	1	yang	yang	yang	yang		
ngan yang	pengemba	mengimple	mengimple	mengimple	mengimp		
mengimple	ngan yang	mentasikan	mentasikan	mentasikan	lementasi		
mentasikan	mengimple	Pedagogic	Pedagogic	Pedagogic	kan		
Pedagogic	mentasikan	al	al	al	Pedagogi		
al	Pedagogic	Knowledge	Knowledge	Knowledge	cal		
Knowledge	al	pada bahan	pada bahan	pada bahan	Knowled		
pada bahan	Knowledge	pendukung	pendukung	pendukung	ge pada		
pendukung	pada bahan	yang	yang	yang	bahan		
yang	pendukung	digunakan	digunakan	digunakan	penduku		

			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
digunakan	yang digunakan				ng yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 pengemba ngan yang mengimple mentasikan Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Content Knowled ge pada bahan penduku ng yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gi Knowled ge pada bahan penduku ng yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Pedagogi cal

			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	pada bahan pendukung yang digunakan	pada bahan pendukung yang digunakan	pada bahan pendukung yang digunakan	pada bahan pendukung yang digunakan	Content Knowled ge pada bahan penduku ng yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gi Content Knowled ge pada bahan penduku ng yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gi Pedagogi cal Knowled ge pada bahan penduku ng yang

			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
					digunaka
					n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gical Pedagogi cal and Content Knowled ge pada bahan penduku ng yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 pengemba ngan yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Pedagogi cal Knowled ge pada bahan penduku ng yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple	Tidak ada 1 pengemba ngan yang	Hanya 2 yang mengimple mentasikan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan	Hanya 5 yang mengimp lementasi

			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
mentasikan Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	mengimple mentasikan Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	kan Content Knowled ge pada bahan penduku ng yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gi Knowled ge pada bahan penduku ng yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Pedagogi cal Content Knowled ge pada bahan penduku ng yang digunaka

			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	n Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gi Content Knowled ge pada bahan penduku ng yang digunaka
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gi Pedagogi cal Knowled ge pada bahan penduku ng yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi	Hanya 2 yang mengimple mentasikan <i>Technologi</i>	Hanya 3 yang mengimple mentasikan <i>Technologi</i>	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan

		Skor					
Indikator	1	2	3	4	5		
Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	cal Pedagogic al and Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	cal Pedagogic al and Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	cal Pedagogic al and Content Knowledge pada bahan pendukung yang digunakan	cal Pedagogic al and Content Knowledg e pada bahan pendukung yang digunakan	Technolo gical Pedagogi cal and Content Knowled ge pada bahan penduku ng yang digunaka n		

Indikator		Skor					
markator	1	2	3	4	5		
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 pengemba ngan yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Pedagogi cal Knowled ge pada media penduku ng yang digunaka n		
Adanya	Tidak ada	Hanya 2	Hanya 3	Hanya 4	Hanya 5		
pengemba	1	yang	yang	yang	yang		
ngan yang	pengemba	mengimple mentasikan	mengimple mentasikan	mengimple mentasikan	mengimp lementasi		
mengimple mentasikan	ngan yang mengimple	Content	Content	Content	kan		
					1		
Content	mentasikan	Knowledge	Knowledge	Knowledge	Content		
Knowledge	Content	pada media	pada media	pada media	Knowled		

T 101			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
pada media pendukung yang digunakan	Knowledge pada media pendukung yang digunakan	pendukung yang digunakan	pendukung yang digunakan	pendukung yang digunakan	ge pada media penduku ng yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gi Knowled ge pada media penduku ng yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Pedagogi cal Content Knowled ge pada media penduku ng yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan	Hanya 5 yang mengimp lementasi

T 101			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
mentasikan Technologi Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Technologi Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Technologi Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Technologi Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Technologi Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	kan Technolo gi Content Knowled ge pada media penduku ng yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gi Pedagogi cal Knowled ge pada media penduku ng yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada media	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada media pendukung	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada media pendukung	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada media pendukung	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada media pendukung	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gical Pedagogi cal and Content Knowled ge pada

T 321 4			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
pendukung yang digunakan	yang digunakan	yang digunakan	yang digunakan	yang digunakan	media penduku ng yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 pengemba ngan yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Pedagogi cal Knowled ge pada media penduku ng yang digunaka
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 pengemba ngan yang mengimple mentasikan Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Content Knowled ge pada media penduku ng yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada media	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada media	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada media	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi Knowledge pada media	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gi

T 101			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
pada media pendukung yang digunakan	pendukung yang digunakan	pendukung yang digunakan	pendukung yang digunakan	pendukung yang digunakan	Knowled ge pada media penduku ng yang digunaka
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Pedagogi cal Content Knowled ge pada media penduku ng yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gi Content Knowled ge pada media penduku ng yang digunaka n
Adanya pengemba	Tidak ada 1 yang	Hanya 2 yang	Hanya 3 yang	Hanya 4 yang	Hanya 5 yang

T 101 4		Skor						
Indikator	1	2	3	4	5			
ngan yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada media pendukung yang digunakan	mengimp lementasi kan Technolo gi Pedagogi cal Knowled ge pada media penduku ng yang digunaka n			
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gical Pedagogi cal and Content Knowled ge pada media penduku ng yang digunaka n			

T-, 394			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
Adanya	Tidak ada	Hanya 2	Hanya 3	Hanya 4	Hanya 5
pengemba	1	yang	yang	yang	yang
ngan yang	pengemba	mengimple	mengimple	mengimple	mengimp
mengimple	ngan yang	mentasikan	mentasikan	mentasikan	lementasi
mentasikan	mengimple	Pedagogic	Pedagogic	Pedagogic	kan
Pedagogic	mentasikan	al	al	al	Pedagogi
al	Pedagogic	Knowledge	Knowledge	Knowledge	cal
Knowledge	al	pada	pada	pada	Knowled
pada	Knowledge	LKPD	LKPD	LKPD	<i>ge</i> pada
LKPD	pada	yang	yang	yang	LKPD
yang	LKPD	digunakan	digunakan	digunakan	yang
digunakan	yang				digunaka
	digunakan				n
Adanya	Tidak ada	Hanya 2	Hanya 3	Hanya 4	Hanya 5
pengemba	1	yang	yang	yang	yang
ngan yang	pengemba	mengimple	mengimple	mengimple	mengimp
mengimple	ngan yang	mentasikan	mentasikan	mentasikan	lementasi
mentasikan	mengimple	Content	Content	Content	kan
Content	mentasikan	Knowledge	Knowledge	Knowledge	Content
Knowledge	Content	pada	pada	pada	Knowled
pada	Knowledge	LKPD	LKPD	LKPD	ge pada
LKPD	pada	yang	yang	yang	LKPD
yang	LKPD	digunakan	digunakan	digunakan	yang
digunakan	yang				digunaka
	digunakan				n
Adanya	Tidak ada	Hanya 2	Hanya 3	Hanya 4	Hanya 5
pengemba	1 yang	yang	yang	yang	yang .
ngan yang	mengimple	mengimple	mengimple	mengimple	mengimp
mengimple	mentasikan	mentasikan	mentasikan	mentasikan	lementasi
mentasikan	Technologi	Technologi	Technologi	Technologi	kan
Technologi	Knowledge	Knowledge	Knowledge	Knowledge	Technolo
Knowledge	pada	pada	pada	pada	gi
pada	LKPD	LKPD	LKPD	LKPD	Knowled
LKPD	yang	yang	yang	yang	ge pada
yang	digunakan	digunakan	digunakan	digunakan	LKPD
digunakan					yang
					digunaka

T 191 4			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
					n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Pedagogi cal Content Knowled ge pada LKPD yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gi Content Knowled ge pada LKPD yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada LKPD	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada LKPD	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada LKPD	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada LKPD	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gi Pedagogi cal Knowled

T 101			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
LKPD yang digunakan	yang digunakan	yang digunakan	yang digunakan	yang digunakan	ge pada LKPD yang digunaka
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gical Pedagogi cal and Content Knowled ge pada LKPD yang digunaka
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada LKPD yang digunakan	Tidak ada 1 pengemba ngan yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Pedagogic al Knowledge pada LKPD yang digunakan	n Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Pedagogi cal Knowled ge pada LKPD yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan	Tidak ada 1 pengemba ngan yang mengimple	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Content	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Content	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Content	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan

			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
Content	mentasikan	Knowledge	Knowledge	Knowledge	Content
Knowledge	Content	pada	pada	pada	Knowled
pada	Knowledge	LKPD	LKPD	LKPD	ge pada
LKPD	pada	yang	yang	yang	LKPD
yang	LKPD	digunakan	digunakan	digunakan	yang
digunakan	yang				digunaka
	digunakan				n
Adanya	Tidak ada	Hanya 2	Hanya 3	Hanya 4	Hanya 5
pengemba	1 yang	yang	yang	yang	yang
ngan yang	mengimple	mengimple	mengimple	mengimple	mengimp
mengimple	mentasikan	mentasikan	mentasikan	mentasikan	lementasi
mentasikan	Technologi	Technologi	Technologi	Technologi	kan
Technologi	Knowledge	Knowledge	Knowledge	Knowledge	Technolo
Knowledge	pada	pada	pada	pada	gi
pada	LKPD	LKPD	LKPD	LKPD	Knowled
LKPD	yang	yang	yang	yang	ge pada
yang	digunakan	digunakan	digunakan	digunakan	LKPD
digunakan					yang
					digunaka
					n
Adanya	Tidak ada	Hanya 2	Hanya 3	Hanya 4	Hanya 5
pengemba	1 yang	yang	yang	yang	yang .
ngan yang	mengimple	mengimple	mengimple	mengimple	mengimp
mengimple	mentasikan	mentasikan	mentasikan	mentasikan	lementasi
mentasikan	Pedagogic	Pedagogic	Pedagogic	Pedagogic	kan
Pedagogic	al Content	al Content	al Content	al Content	Pedagogi
al Content	Knowledge	Knowledge	Knowledge	Knowledge	cal Content
Knowledge	pada LKPD	pada LKPD	pada LKPD	pada LKPD	Knowled
pada LKPD					ge pada
	yang digunakan	yang digunakan	yang digunakan	yang digunakan	LKPD
yang digunakan	digunakan	digunakan	digunakan	digunakan	yang
digunakan					digunaka
					n argunaka
Adanya	Tidak ada	Hanya 2	Hanya 3	Hanya 4	Hanya 5
pengemba	1 yang	yang	yang	yang	yang
ngan yang	mengimple	mengimple	mengimple	mengimple	mengimp
mengimple	mentasikan	mentasikan	mentasikan	mentasikan	lementasi
mentasikan	Technologi	Technologi	Technologi	Technologi	kan

T 101			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
Technologi Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Technolo gi Content Knowled ge pada LKPD yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada LKPD yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi Pedagogic al Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gi Pedagogi cal Knowled ge pada LKPD yang digunaka n
Adanya pengemba ngan yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Tidak ada 1 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 2 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 3 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 4 yang mengimple mentasikan Technologi cal Pedagogic al and Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	Hanya 5 yang mengimp lementasi kan Technolo gical Pedagogi cal and Content Knowled ge pada LKPD yang digunaka

T., dileatan		Skor					
Indikator	1	2	3 4 5				
					n		

## 5. Adakah strategi (pendekatan, model, metode) terintegrasikan dalam rumusan kegiatan pembelajaran pada RPP

		Skor						
Indikator	1	2	3	4	5			
Adanya	Tidak ada	Ada	Ada	Ada	Ada			
implement	Implement	strategi	strategi	strategi	strategi			
asi	asi	namun	namun	namun	namun			
Pedagogic	Pedagogic	hanya 2	hanya ada	hanya 4	hanya 5			
al	al	sintak	3 sintak	Implement	Impleme			
Knowledge	Knowledge	Implement	Implement	asi	ntasi			
pada	1 Pada	asi	asi	Pedagogic	Pedagogi			
strategi	strategi	Pedagogic	Pedagogic	al	cal			
rumusan	rumusan	al	al	Knowledge	Knowled			
kegiatan	kegiatan	Knowledge	Knowledge	Pada	ge Pada			
pembelajar	pembelajar	Pada	Pada	strategi	strategi			
an	an	strategi	strategi	rumusan	rumusan			
		rumusan	rumusan	kegiatan	kegiatan			
		kegiatan	kegiatan	pembelajar	pembelaj			
		pembelajar	pembelajar	an	aran			
		an	an					
Adanya	Tidak ada	Ada	Ada	Ada	Ada			
implement	Implement	strategi	strategi	strategi	strategi			
asi Content	asi Content	namun	namun	namun	namun			
Knowledge	Knowledge	hanya 2	hanya 3	hanya 4	hanya 5			
pada	1 Pada	sintak	sintak	sintak	sintak			
strategi	strategi	Implement	Implement	Implement	Impleme			
rumusan	rumusan	asi Content	asi Content	asi Content	ntasi			
kegiatan	kegiatan	Knowledge	Knowledge	Knowledge	Content			
pembelajar	pembelajar	Pada	Pada	Pada	Knowled			
an	an	strategi	strategi	strategi	ge Pada			
		rumusan	rumusan	rumusan	strategi			
		kegiatan	kegiatan	kegiatan	rumusan			
		pembelajar	pembelajar	pembelajar	kegiatan			
		an	an	an	pembelaj			

			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
					aran
Adanya	Tidak ada	Ada	Ada	Ada	Ada
implement	Implement	strategi	strategi	strategi	strategi
asi	asi	namun	namun	namun	namun
Technologi	Technologi	hanya 2	hanya 3	hanya 4	hanya 5
Knowledge	Knowledge	sintak	sintak	sintak	sintak
pada	1 Pada	Implement	Implement	Implement	Impleme
strategi	strategi	asi	asi	asi	ntasi
rumusan	rumusan	Technologi	Technologi	Technologi	Technolo
kegiatan	kegiatan	Knowledge	Knowledge	Knowledge	gi
pembelajar	pembelajar	Pada	Pada	Pada	Knowled
an	an	strategi	strategi	strategi	ge Pada
		rumusan	rumusan	rumusan	strategi
		kegiatan	kegiatan	kegiatan	rumusan
		pembelajar	pembelajar	pembelajar	kegiatan
		an	an	an	pembelaj
					aran
Adanya	Tidak ada	Ada	Ada	Ada	Ada
implement	Implement	strategi	strategi	strategi	strategi
asi	asi	namun	namun	namun	namun
Pedagogic	Pedagogic	hanya 2	hanya 3	hanya 4	hanya 5
al Content	al Content	sintak	sintak	sintak	sintak
Knowledge	Knowledge	Implement	Implement	Implement	Impleme
pada	1 Pada	asi	asi	asi	ntasi
strategi	strategi	Pedagogic	Pedagogic	Pedagogic	Pedagogi
rumusan	rumusan	al Content	al Content	al Content	cal
kegiatan	kegiatan	Knowledge	Knowledge	Knowledge	Content
pembelajar	pembelajar	Pada	Pada	Pada	Knowled
an	an	strategi	strategi	strategi	ge Pada
		rumusan	rumusan	rumusan	strategi
		kegiatan	kegiatan	kegiatan	rumusan
		pembelajar	pembelajar	pembelajar	kegiatan
		an	an	an	pembelaj
Adanya	Tidak ada	Ada	Ada	Ada	aran Ada
implement	Implement	strategi	strategi	strategi	
asi	asi	namun	namun	namun	strategi namun
****	****				
Technologi	Technologi	hanya 2	hanya 3	hanya 4	hanya 5

			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
Content Knowledge pada strategi rumusan kegiatan pembelajar an	Content Knowledge 1 Pada strategi rumusan kegiatan pembelajar an	sintak Implement asi Technologi Content Knowledge Pada strategi rumusan kegiatan pembelajar an	sintak Implement asi Technologi Content Knowledge Pada strategi rumusan kegiatan pembelajar an	sintak Implement asi Technologi Content Knowledge Pada strategi rumusan kegiatan pembelajar an	sintak Impleme ntasi Technolo gi Content Knowled ge Pada strategi rumusan kegiatan pembelaj aran
Adanya implement asi Technologi Pedagogic al Knowledge pada strategi rumusan kegiatan pembelajar an	Tidak ada Implement asi Technologi Pedagogic al Knowledge 1 Pada strategi rumusan kegiatan pembelajar an	Ada strategi namun hanya 2 sintak Implement asi Technologi Pedagogic al Knowledge Pada strategi rumusan kegiatan pembelajar an	Ada strategi namun hanya 3 sintak Implement asi Technologi Pedagogic al Knowledge Pada strategi rumusan kegiatan pembelajar an	Ada strategi namun hanya 4 sintak Implement asi Technologi Pedagogic al Knowledge Pada strategi rumusan kegiatan pembelajar an	Ada strategi namun hanya 5 sintak Impleme ntasi Technolo gi Pedagogi cal Knowled ge Pada strategi rumusan kegiatan pembelaj aran
Adanya implement asi Technologi cal Pedagogic al and	Tidak ada Implement asi Technologi cal Pedagogic al and	Ada strategi namun hanya 2 sintak Implement asi	Ada strategi namun hanya 3 sintak Implement asi	Ada strategi namun hanya 4 sintak Implement asi	Ada strategi namun hanya 5 sintak Impleme ntasi

			Skor		
Indikator	1	2	3	4	5
Content	Content	Technologi	Technologi	Technologi	Technolo
Knowledge	Knowledge	cal	cal	cal	gical
pada	1 Pada	Pedagogic	Pedagogic	Pedagogic	Pedagogi
strategi	strategi	al and	al and	al and	cal and
rumusan	rumusan	Content	Content	Content	Content
kegiatan	kegiatan	Knowledge	Knowledge	Knowledge	Knowled
pembelajar	pembelajar	Pada	Pada	Pada	ge Pada
an	an	strategi	strategi	strategi	strategi
		rumusan	rumusan	rumusan	rumusan
		kegiatan	kegiatan	kegiatan	kegiatan
		pembelajar	pembelajar	pembelajar	pembelaj
		an	an	an	aran

## Lampiran 9 Analisis

## Analisis Checklist RPP Produk Pengembangan Mahasiswa PPG

Satuan Pendidikan : UPT SD NEGERI TOGOGAN 01

Kelas/Semester : 5/1

Sub Tema : Cara Memelihara Kesehatan Organ

Peredaran Darah Manusia (sub tema 3)

Pelajaran ke : 2

Pelaksanaan : 1 Hari (150 menit)

N.T.	D (	T 19 4 MDA CIZ			Sk	cor	
No	Pernyataan	Indikator TPACK	5	4	3	2	1
1	Terdapat unsur TPACK dalam rumusan tujuan pembelajaran pada RPP	Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Pedagogical Knowledge		<b>V</b>			
		Adayang tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Content Knowledge		√ 			
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Knowledge	√				
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Pedagogical Content Knowledge			V		
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge			V		

		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Pedagogical Knowledge			√ 	
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge			√ 	
2	Terdapat unsur TPACK pada Teknologi tujuan pembelajaran RPP	Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan zoom/ google meet	<b>V</b>			
		Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan youtube				√
		Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Power Point	1			
		Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan internet		<b>V</b>		
3	Terdapat unsur TPACK pada RPP Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan	Adanya Implementasi  Pedagogical Knowledge  yang dikembangkan dalam  kegiatan pembelajaran		V		

Adanya Implementasi  Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	V			
Adanya Implementasi Technologi Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	V			
Adanya Implementasi Pedagogical Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	<b>V</b>			
Adanya Implementasi Technologi Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran		V		
Adanya Implementasi Technologi Pedagogical Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran		V		
Adanya Implementasi Technological Pedagogical and Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran			V	

4	Terdapat unsur TPACK dalam bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan RPP	Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengimplementasikan Content Knowledge	√ 			
		Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Knowledge	V			
		Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengandung <i>Technologi</i> <i>Content Knowledge</i>		<b>V</b>		
		Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengandung Technological Pedagogical and Content Knowledge			√	
		Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	V			

	Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Knowledge pada media pendukung yang digunakan	V			
	Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan			V	
	Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	√			
	Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Content Knowledge pada LKPD yang digunakan		V		
	Adanya pengembangan yang mengimplementasikan <i>Technologi Knowledge</i> pada LKPD yang digunakan	V			

		Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge pada LKPD yang digunakan		V		
		Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge pada LKPD yang digunakan		√		
5	Strategii dalam rumusan kegiatan pembelajaran pada RPP terdapat unsur TPACK	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Pedagogical Knowledge				√
	IFACK	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Content Knowledge	V			
		Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Knowledge	<b>V</b>			
		Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Pedagogical Content Knowledge			<b>V</b>	

Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge		$\sqrt{}$		
Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Pedagogical Knowledge	V			
Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge	√`			

Satuan Pendidikan : UPT SD Negeri Togogan 01

Kelas/Semester : 5/1

Tema : Sehat itu Penting (Tema 4)

Sub Tema : Cara Memelihara Kesehatan Organ

Peredaran Darah Manusia (Sub Tema 3)

Muatan Terpadu : SBdP, IPA, Bahasa Indonesia

Pembelajaran ke : 2

Alokasi waktu : 1 Hari (150 menit)

	D			Skor			
No	Pernyataan	Indikator TPACK	5	4	3	2	1
1	Terdapat unsur TPACK dalam rumusan tujuan pembelajaran pada RPP	Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Pedagogical Knowledge		1			
		Adayang tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Content Knowledge			√		
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Knowledge		1			
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Pedagogical Content Knowledge			V		
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge		1			

		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Pedagogical Knowledge  Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge		√ √		
2	Terdapat unsur TPACK pada Teknologi tujuan pembelajaran RPP	Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan zoom/ google meet			1	
		Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan youtube		√ 		
		Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Power Point	√ 			
		Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan internet	√			
3	Terdapat unsur TPACK pada RPP Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan	Adanya Implementasi  Pedagogical Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran		1		

Adanya Implementasi  Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran		V	
Adanya Implementasi  Technologi Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	√		
Adanya Implementasi Pedagogical Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran		V	
Adanya Implementasi Technologi Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	V		
Adanya Implementasi Technologi Pedagogical Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	V		
Adanya Implementasi Technological Pedagogical and Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	V		

4	Terdapat unsur TPACK dalam bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan RPP	Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengimplementasikan Content Knowledge	V		
		Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Knowledge	V		
		Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge	V		
		Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengimplementasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge		V	
		Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	V		

	Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Knowledge pada media pendukung yang digunakan		V	
	Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	V		
	Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	1		
	Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	1		
	Adanya pengembangan yang mengimplementasikan <i>Technologi Knowledge</i> pada LKPD yang digunakan		V	

		Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	√ 		
		Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	√		
5 Strategi dalam rumusan kegiatan pembelajaran pada RPP terdapat unsur TPACK	rumusan kegiatan pembelajaran pada	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Pedagogical Knowledge	V		
	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Content Knowledge		V		
	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Knowledge		V		
	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Pedagogical Content Knowledge	V			

Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge		V	
Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Pedagogical Knowledge	V		
Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge		V	

Satuan Pendidikan : SDN 2 Karangan

Kelas / Semester : V /1

Tema : 4. Sehat itu Penting

Sub Tema : 2. Gangguan Kesehatan pada Organ

Peredaran Darah

Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, IPS

Pembelajaran ke : 3

Alokasi waktu : 30 menit

Na	Day	Indilator TDACV			Skor		
No	Pernyataan	Indikator TPACK	5	4	3	2	1
1	Terdapat unsur TPACK dalam rumusan tujuan pembelajaran pada RPP	Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Pedagogical Knowledge  Adayang tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Content Knowledge		\ \ \			
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Knowledge		1			

		Adanya tujuan				
		pembelajaran yang				
		mengimplementasikan				
		Pedagogical Content				
		Knowledge				
		Adanya tujuan				
		pembelajaran yang				
		mengimplementasikan				
		Technologi Content				
		Knowledge				
		Adanya tujuan	V			
		pembelajaran yang	,			
		mengimplementasikan				
		Technologi Pedagogical				
		Knowledge				
		Adanya tujuan				
		pembelajaran yang		٧		
		mengimplementasikan				
		Technological				
		Pedagogical and Content				
	T 1	Knowledge		-1		
2	Terdapat unsur	Adanya teknologi dalam				
	TPACK pada	tujuan pembelajaran				
	Teknologi tujuan	yang				
	pembelajaran RPP	mengimplementasikan				
		zoom/ google meet				
				,		
		Adanya teknologi dalam				
		tujuan pembelajaran				
		yang				
		mengimplementasikan				
		youtube				
		Adanya teknologi dalam				
		tujuan pembelajaran				
		yang				
		mengimplementasikan				
		Power Point				

		Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan internet	1			
3	Terdapat unsur TPACK pada RPP Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan	Adanya Implementasi Pedagogical Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran		V		
		Adanya Implementasi Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran		1		
		Adanya Implementasi Technologi Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran		1		
		Adanya Implementasi Pedagogical Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran			<b>V</b>	
		Adanya Implementasi Technologi Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran		V		

		Adanya Implementasi Technologi Pedagogical Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	V		
		Adanya Implementasi Technological Pedagogical and Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran		V	
4	Terdapat unsur TPACK dalam bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan RPP	Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengimplementasikan Content Knowledge	V		
		Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Knowledge	V		
		Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge	V		

Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengimplementasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge Adanya pengembangan yang	V	V	
mengimplementasikan Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan			
Adanya pengembangan yang mengimplementasikan <i>Technologi Knowledge</i> pada media pendukung yang digunakan	$\sqrt{}$		
Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan		V	
Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan		V	

Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	√		
Adanya pengembangan yang mengimplementasikan <i>Technologi Knowledge</i> pada LKPD yang digunakan	1		
Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	1		
Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	V		

	Strategi dalam rumusan kegiatan pembelajaran pada RPP terdapat unsur TPACK	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Pedagogical Knowledge		<b>V</b>	
5	Strategi dalam rumusan kegiatan pembelajaran pada RPP terdapat unsur TPACK	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Content Knowledge	V		
		Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Knowledge	V		
		Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Pedagogical Content Knowledge	1		
		Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge	V		
		Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Pedagogical Knowledge			V

_	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran		$\sqrt{}$	
	yang mengimplementasikan <i>Technological</i>			
	Pedagogical and Content Knowledge			

Satuan Pendidikan : SDN 2 Karangan

Kelas / Semester : 3 /1

Tema : 4. Kewajiban dan Hakku

Sub Tema : 2. Kewajiban dan Hakku di Sekolah Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika,

SBdP

Pembelajaran ke : 1

Alokasi waktu : 30 menit

No	N. D	Indikator TPACK	Skor					
No	Pernyataan	Indikator TPACK	5	4	3	2	1	

1	Terdapat unsur TPACK dalam rumusan tujuan pembelajaran pada RPP	Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung Pedagogical Knowledge  Adayang tujuan pembelajaran yang	√ 	<b>√</b>		
		mengandung Content Knowledge				
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung <i>Technologi</i> <i>Knowledge</i>	1			
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung Pedagogical Content Knowledge			√ 	
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung Technologi Content Knowledge		1		
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung Technologi Pedagogical Knowledge			1	
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung Technological Pedagogical and Content Knowledge			<b>V</b>	
2	Terdapat unsur TPACK pada Teknologi tujuan pembelajaran RPP	Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan zoom/ google meet		√ 		

		Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan youtube		V		
		Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Power Point	1			
		Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan internet	1			
3	Terdapat unsur TPACK pada RPP Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan	Adanya Implementasi Pedagogical Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran			V	
	C	Adanya Implementasi Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran		√		
		Adanya Implementasi Technologi Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran			V	

		Adanya Implementasi Pedagogical Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran  Adanya Implementasi Technologi Content Knowledge yang	<b>√</b>	V	
		dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran			
		Adanya Implementasi Technologi Pedagogical Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran		√ 	
		Adanya Implementasi Technological Pedagogical and Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran		V	
4	Terdapat unsur TPACK dalam bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan RPP	Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengimplementasikan Content Knowledge	√ ,		
		Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Knowledge	V		

Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengandung Technologi Content Knowledge	V			
Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengandung Technological Pedagogical and Content Knowledge	1			
Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan		1		
Adanya pengembangan yang mengimplementasikan <i>Technologi Knowledge</i> pada media pendukung yang digunakan		√		
Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan		1		

Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	V			
Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Content Knowledge pada LKPD yang digunakan			√	
Adanya pengembangan yang mengimplementasikan <i>Technologi Knowledge</i> pada LKPD yang digunakan		V		
Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge pada LKPD yang digunakan		V		

		Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge pada LKPD yang digunakan			V	
	Strategi dalam rumusan kegiatan pembelajaran pada RPP terdapat unsur TPACK	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengandung Pedagogical Knowledge	√ 			
5	Strategi dalam rumusan kegiatan pembelajaran pada RPP terdapat	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengandung Content Knowledge	√ 			
	unsur TPACK	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengandung Technologi Knowledge	1			
		Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengandung Pedagogical Content Knowledge		V		
		Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengandung Technologi Content Knowledge		1		

Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengandung Technologi Pedagogical Knowledge	V		
Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengandung Technological Pedagogical and Content Knowledge		$\sqrt{}$	

Satuan Pendidikan : SD Negeri Tawanganom 2

Kelas/Semester : 4/1

Tema : Berbagai Pekerjaan (Tema 4)

Sub Tema : Pekerjaan Orang Tuaku (Sub Tema 3)

Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, IPA, IPS

Pembelajaran ke : 1

Alokasi waktu : 1 Hari (150 menit)

No	D 4	Pernyataan Indikator TPACK	Skor						
	Pernyataan		5	4	3	2	1		
1	Terdapat unsur TPACK dalam rumusan tujuan pembelajaran pada RPP	Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Pedagogical Knowledge		V					

		Adayang tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Content Knowledge	1			
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Knowledge	V			
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Pedagogical Content Knowledge		√		
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge		<b>V</b>		
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Pedagogical Knowledge	1			
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge	\   \			
2	Terdapat unsur TPACK pada Teknologi tujuan pembelajaran RPP	Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan zoom/ google meet	1			

		Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan youtube	<b>V</b>			
		Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan Power Point				V
		Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasikan internet	1			
3	Terdapat unsur TPACK pada RPP Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan	Adanya Implementasi Pedagogical Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran			√	
		Adanya Implementasi  Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran		1		
		Adanya Implementasi Technologi Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran		1		

		Adanya Implementasi Pedagogical Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran  Adanya Implementasi Technologi Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	√ √		
		Adanya Implementasi Technologi Pedagogical Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	V		
		Adanya Implementasi Technological Pedagogical and Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	V		
4	Terdapat unsur TPACK dalam bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan RPP	Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengimplementasikan Content Knowledge	√		
		Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Knowledge	V		

Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengandung Technologi Content Knowledge		V	
Adanya bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan yang mengandung Technological Pedagogical and Content Knowledge		V	
Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	V		
Adanya pengembangan yang mengimplementasikan <i>Technologi Knowledge</i> pada media pendukung yang digunakan	V		
Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	V		

Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Pedagogical Knowledge pada media pendukung yang digunakan		V		
Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan		$\sqrt{}$		
Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	V			
Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Knowledge pada LKPD yang digunakan	V			

		Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	<b>V</b>		
		Adanya pengembangan yang mengimplementasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	$\sqrt{}$		
5	Strategi dalam rumusan kegiatan pembelajaran pada RPP terdapat unsur TPACK	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Pedagogical Knowledge		V	
		Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Content Knowledge	V		
		Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Knowledge	V		

Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Pedagogical Content Knowledge		$\sqrt{}$	
Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Content Knowledge	V		
Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Technologi Pedagogical Knowledge	1		
Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge		√	

## Lampiran 10 Hasil

Hasil Persentase Indikator implementasi unsur TPACK dari lima RPP

		tase indikator implemen			Sko			Tot	Persentase
No	Pernyataan	Indikator TPACK	1	2	3	4	5	al	
1	Terdapat unsur TPACK dalam rumusan tujuan	Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasika n <i>Pedagogical</i> <i>Knowledge</i>	4	4	4	5	4	21	84%
	pembelajaran pada RPP	Adayang tujuan pembelajaran yang mengimplementasika n Content Knowledge	4	3	4	4	5	20	80%
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasika n <i>Technologi</i> <i>Knowledge</i>	5	4	4	5	5	23	92%
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasika n Pedagogical Content Knowledge	3	3	4	3	4	17	68%
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasika n Technologi Content Knowledge	3	4	5	4	4	20	80%
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasika n Technologi Pedagogical Knowledge	3	4	5	3	5	20	80%
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengimplementasika n Technological Pedagogical and Content Knowledge	3	4	4	3	5	19	76%

									Rata-rata 80
2	Terdapat unsur TPACK pada Teknologi tujuan pembelajaran RPP	Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasika n zoom/ google meet	5	2	4	4	5	20	80%
		Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasika n youtube	1	4	4	4	5	18	72%
		Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasika n <i>Power Point</i>	5	5	5	5	1	21	84%
		Adanya teknologi dalam tujuan pembelajaran yang mengimplementasika n internet	4	5	5	5	5	24	96%
									Rata-rata 66
3	Terdapat unsur TPACK pada RPP Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan	Adanya Implementasi Pedagogical Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	4	4	4	3	3	18	72%
	- Caroniang Kuli	Adanya Implementasi Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	4	3	4	4	4	19	76%

		Adanya Implementasi Technologi Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	4	4	4	3	4	19	76%
		Adanya Implementasi Pedagogical Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	4	3	3	3	4	17	68%
		Adanya Implementasi Technologi Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	3	4	4	4	4	19	76%
		Adanya Implementasi Technologi Pedagogical Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	3	4	4	3	4	18	72%
		Adanya Implementasi Technological Pedagogical and Content Knowledge yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	2	4	3	3	4	16	64%
									Rata-rata 72
4	Terdapat unsur TPACK dalam bahan pendukung yang digunakan dalam pengembanga	Adanya bahan ajar yang digunakan dalam pengembangan yang mengimplementasika n <i>Content Knowledge</i>	5	4	4	4	4	21	84%

n RPP	Adanya bahan ajar yang digunakan dalam pengembangan yang mengimplementasika n Technologi Knowledge		5	4	4	4	4	21	84%
	Adanya bahan ajar yang digunakan dalam pengembangan yang mengimplementasika n Technologi Content Knowledge	l	4	4	4	5	3	20	80%
	Adanya bahan ajar yang digunakan dalam pengembangan yang mengimplementasika n Technological Pedagogical and Content Knowledge		3	3	3	5	3	17	68%
	Adanyaajar yang mengimplementa sikan Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	2	4	4		4	4	18	Rata-rata 79 72%
	Adanya bahan ajar yang mengimplementa sikan Technologi Knowledge pada media pendukung yang digunakan	5	3	4		4	4	20	80%

Adanya pengembangan yang mengimplementa sikan Technologi Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	3	4	3	4	4	18	72%
Adanya pengembangan yang mengimplementa sikan Technological Pedagogical and Content Knowledge pada media pendukung yang digunakan	5	4	3	4	4	20	80%
							Rata-rata 76
Adanya pengembangan yang mengimplementasi kan Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	4	4	4	2	5	19	76%
Adanya pengembangan yang mengimplementasi kan Technologi Knowledge pada LKPD yang digunakan	5	3	4	3	5	20	80%

		Adanya pengembangan yang mengimplementasi kan Technologi Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	4	4	4	3	4	19	76%
		Adanya pengembangan yang mengimplementasi kan Technological Pedagogical and Content Knowledge pada LKPD yang digunakan	4	4	4	2	4	18	72%
			•		•				Rata-rata 76
5	Strategi dalam rumusan kegiatan pembelajaran pada RPP terdapat unsur	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasi kan Pedagogical Knowledge	1	4	2	4	3	14	56%
	TPACK	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasi kan <i>Content</i> <i>Knowledge</i>	5	3	3	4	4	19	76%
		Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasi kan Technologi Knowledge	5	3	3	4	4	19	76%

	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasi kan <i>Pedagogical</i> <i>Content</i> <i>Knowledge</i>	2	4	3	3	3	15	60%
	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasi kan Technologi Content Knowledge	4	3	3	3	4	17	68%
	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasi kan Technologi Pedagogical Knowledge	5	4	1	4	4	18	72%
	Adanya strategi rumusan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasi kan Technological Pedagogical and Content Knowledge	5	3	2	3	3	16	64%
		<u> </u>						Rata-rata 67