

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, dkk. 2018. *Pegangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi*, Jakarta: Dirjend GTK Kemdikbud.
- Arikunto, S. 2006. Manajemen penelitian. Yogyakarta: pustaka belajar.
- Barrat, Carroline, 2014. *Higher Thinking and assessment. internasional seminar on currentissues in primary education*: Prodi PGSD Uiversitas Muhammadiyah Makasar.
- Arsyad, A. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Barrat,C. 2014 *Higher Order Thinking And Assessment. Internasional seminar on currentissues in primary education*: prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Makasar *Berkarakter*. Malang: Refika Aditama
- Briggs, L. 1977. *Instructional Designs, Principles and Aplications*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- Brookhart, dkk. 2020. *fungsi pembelajaran HOTS*. Yayasan kita menulis.
- Brookhart, S., M. 2010. How to asses higher order thinking skills in your classroom. Virginia: ASCD.
- Danial, M. 2010.*Pengaruh Strategi Pembelajaran PBL dan GI terhadap Metakognisi dan Penguasaan Konsep Kimia Dasar* Mahasiswa Jurusan Biologi FMIPA UNM. Disertasi tidak diterbitkan. Program Pasca Sarjana (S3) Universitas Negeri Malang
- Fanani,A. 2019. *Analisis Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Abad 21*. Surabaya. Adi Buana University PRESS.

- Greenstein, L. 2012. *Assessing 21st Century Skills: a guide to evaluating mastery and authentic learning*. London: Sage Publications Ltd.
- Gunawan , A. 2003. *Genius Learning Strategi*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, h.
- Haig, Y. 2014. *HigherOrder Thinking And Assessment*. International Seminar on current issues in Primary Education: Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Hamzah.2018. *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*. Malang.
- Haryono, A. 2014. *Metode praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Malang: Genius Meida dan Pustaka Inspiratif.
- Isman, A. 2011. Instructional Design in Education: New Model. Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET
- Kadir,A. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Andi.Yogyakarta.
- Kunandar. 2011. *Guru Profesional (Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan*
- Kurniawan, dkk. 2020. *Analisis Regresi; Dasar dan Penerapannya dengan R. edisi 1*. Jakarta: Kencana
- Majid,A. 2007. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Mulyasa. 2007.*Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013
<https://www.gurupendidikan.co.id/rencana-pelaksanaan-pembelajaran/#ftoc-heading-2>. (hakikat rpp)

Permendiknas No 41 Tahun 2007 *tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.

Prihadi, S. 2017. *Penguatan Ketrampilan Abad 21 Melalui Pembelajaran Mitigasi Bencana Banjir*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Geografi FKIP UMP. Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosda Karya

Sagala, S. 2010. *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Saputra, H. 2016. *Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global: Penguatan Mutu Pembelajaran dengan Penerapan HOTS (High Order Thinking Skills)*. Bandung: SMILE's Publishing.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono.2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta

Sugiyarti, A.2018. *PEMBELAJARAN ABAD 21 DI SD*. Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018.

Wahyuni, dkk. 2012. *Perencanaan Pembelajaran Bahasa*.


Wibaw,A. 2019. *Peran Pendidikan Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS)Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama Di Era Society 5.0 Sebagai Penentu Kemajuan Bangsa*

Indonesia. EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan pembelajarannya.

Widoyoko, E. P. 2010. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

73

Lampiran I Format Revisi Skripsi



FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60234
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234
<http://fpep.unipasby.ac.id/>

FORMAT REVISI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Hafilah Hidayanti
NIM : 178000123

Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi



Unipa Surabaya

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

 Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60234
 Kampus II : Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.

<http://fpep.unipasby.ac.id/>
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Hafilah Hidayanti
 NIM : 178000123
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Analisis Implementasi Unsur HOTS dalam RPP Daring Produk Pengembangan Mahasiswa PPG

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Pembimbing I	Pembimbing II
1	11-10-20	Pengajuan Judul	H	d
2	14-10-20	Pengajuan Matriks	H	d
3	27-10-20	Pengajuan BAB I-III	H	d
4	17-11-20	Revisi Proposal	H	d
5	24-11-20	BAB I, II, III Revisi	H	d
6	16-01-21	Pengajuan BAB I, II, III	H	d
7	25-01-21	Pengajuan Instrumen	H	d
8	31-01-21	Instrumen Penilaian ACC	H	d
9	16-02-21	Manfaat Penelitian dan BAB III	H	d
10	17-02-21	Abstrak dan Pembahasan Revisi	H	d
11	23-02-21	Kerangka Konseptual	H	d
12	24-02-21	Spasi, Keterangan Pada Gambar dan Daftar Pustaka	H	d

 Selesai bimbingan skripsi tanggal 24, Februari 2021
 Dosen Pembimbing I,

 Dra. Dian Kusmaharti, S.Si., M.Pd.
 NIDN. 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. RPP 1

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.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: Bahasa Indonesia



HOTS

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

Muatan: Matematika

HOTS

Kompetensi	Indikator
<p>3.3 Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret</p>	<p>3.3.1 Membandingkan banyak dua kelompok benda dengan istilah lebih banyak, lebih sedikit atau sama banyak</p> <p>3.3.2 Menganalisis dua bilangan dengan istilah lebih dari, kurang dari, atau sama dengan (11 sampai 20)</p>
<p>4.3 Mengurutkan bilangan-bilangan sampai dua angka dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar atau sebaliknya dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret</p>	<p>4.3.1 Mengurutkan bilangan berdasarkan banyak objek dari terkecil ke terbesar</p> <p>4.3.2 mengkomunikasikan konsep lebih dari, kurang dari, dan sama dengan secara tepat untuk membandingkan 2 bilangan (11 sampai 20)</p>

TUJUAN PEMBELAJARAN

TPAC
K/ICT

conditio

Audi

Behavior

Degree

1. Melalui kegiatan menghitung benda-benda konkret yang ada di sekitar dan mengamati **tayangan PPT**, siswa mampu **menganalisis** kumpulan benda yang lebih banyak, lebih sedikit, dan sama banyak dengan benar.
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 **mengidentifikasi** 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 urutan.
6. Melalui **tayangan PPT gambar kegiatan di sore hari**, siswa mampu **mengkomunikasikan** cerita kegiatan di sore hari dengan urutan..

1. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

- Religius
- Nasionalis
- Kejujuran
- Kedisiplinan

Nilai PPK

C. MATERI

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

PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Model : *,Problem based Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, diskusi, presentasi

D. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

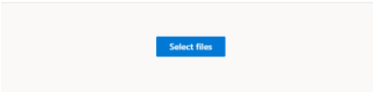
a. Media

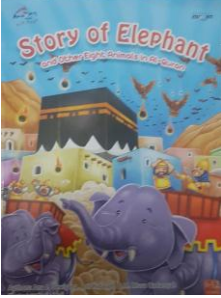

- Link kuis Quizziz : <https://quizizz.com/join?gc=24080616>
- Vidio lagu daerah Jawa Timur : **Lagu Rek Ayo Rek beserta lirik.2019.**
<https://www.youtube.com/watch?v=bZbPvC3qajA>**.Gudang lagu.19-09-2020**
- Handout Materi :
- <https://online.fliphtml5.com/qcgai/hdsk/>
- Laptop
- ZOOM
- GROU WA
- PPT 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


E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Unsur Inovatif	Aloka Wakt
Kegiatan Pendahuluan	Pendahuluan dengan ZOOM CLAUD MEETING		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam dan memandu siswa untuk mengawali pembelajaran dengan berdoa. 2. Melakukan Presensi dan menanyakan keadaan siswa. Presensi dengan mengirimkan foto melalui Link One drive : https://bit.ly/35QVmfK <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <small>[Magetan] Samsinah is requesting files for</small> UNGGAH FOTO KALIAN DISINI YA </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> 3. Membacakan sebuah dongeng yang berjudul "Kisah Anjing" 	<p><i>Religius, integritas</i></p> <p><i>Integritas</i></p>	<p>15</p> <p>menit</p>

	 <p>4. Menyanyikan lagu " Ibu Kita Kartini" diiringi dengan rekorder</p> <p>5. Melakukan Apersepsi dengan memberikan kuis lewat quizizz</p> <p>Link Quizizz : https://quizizz.com/join?gc=24080616</p>  <p>Fase 1</p> <p>Orientasi siswa kepada masalah</p> <p>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini</p> <p>7. Guru menyampaikan masalah untuk dipecahkan siswa melalui tayangan video biteable (mengamati)</p>	<p><i>Literasi Digital</i></p> <p><i>Nasionalisme</i></p> <p><i>Neurosains</i></p>	
--	---	--	--

	 <p>8. Guru memotivasi siswa agar bisa terlibat aktif dalam pemecahan masalah tersebut Siswa secara aktif menjawab dari permasalahan tersebut (mencoba)</p>	<p><i>4C-Critical thinking and Problem Solving</i></p>	
--	---	--	--

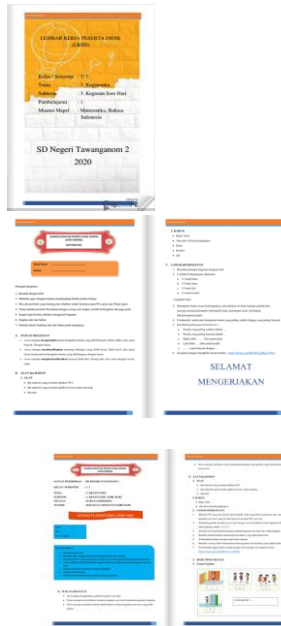
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>9. Siswa Bersama-sama menghitung benda konkret yang ditunjukkan guru (mencoba)</p> <p>10. mengamati PPT mengenai menghitung benda konkret dan membandingkan bilangan dengan menyatakan lebih sedikit, lebih banyak, atau sama banyak (mengamati) Link : https://bit.ly/2Gpsnae</p>  <p>11. Siswa menanya atas penjelasan yang belum dimengerti (menanya)</p> <p>12. Siswa mengamati gambar kegiatan yang di share screen guru yaitu gambar kegiatan yang biasa dilakukan orang ketika sore hari yang telah di susun acak</p>	<p>4C- <i>Collaboration,</i></p> <p>4C-<i>Critical thinking and Problem Solving</i></p> <p>4C-<i>Critical thinking and Problem Solving</i></p>	<p>45 menit</p>
-----------------------------	--	--	---------------------

	<p>oleh guru (mengamati)</p>  <p>12. Siswa berdasarkan gambar membuat pertanyaan yang belum dipahami (menanya)</p> <p>13. Siswa menyimak penjelasan LKPD dari guru</p> <p>14. Siswa logout dari zoom meeting. Beralih ke Asinkron</p>	<p><i>4C-Critical thinking</i></p> <p><i>4C-Critical thinking and Problem Solving</i></p> <p><i>4C-Critical thinking and Problem Solving</i></p> <p><i>4C-collaboration</i></p>	
Kegiatan Inti dengan arahan lewat WA			
	<p>Fase 2</p> <p>Mengorganisasikan siswa</p> <p>13. Siswa membentuk kelompok secara berpasangan</p>	<p><i>4C-Collaboratio</i></p>	

14. Setiap kelompok mengamati LKPD yang telah di share screen guru lewat Grop WA

Link LKPD :

<https://bit.ly/35PP2F6>



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/qcc>

n

4C-Critical thinking and Problem Solving

4C-Critical thinking and Problem Solving

ai/hdsk/



16. Masing-masing siswa mengerjakan LKPD secara elektronik (**menalar**)
Link google form matematika :
<https://forms.gle/bRY8Nyj2dfseu7W47>



Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
Tematik kelas 1 Tema 3 Subtema 3
Pembelajaran 5

Carilah di lingkungan sekitarmu
a. 11 buah buku
b. 12 buah daun
c. 13 buah lidi
d. 12 buah kerikil
Lalu jawablah pertanyaan di bawah ini!
*Wajib

Link Google Form Bahasa
Indonesia :

<https://forms.gle/nZ9q9BcVJx1LdfHZ>

*4C-Critical
thinking and
Problem
Solving*

8



Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
 Tematik kelas 1 Tema 3 Subtema 3 PB.5
 Mapel Bahasa Indonesia

Isikan dengan jawaban yang tepat!

*Wajib

Nama *

Fase 4

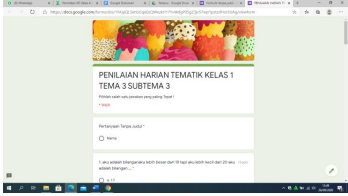
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

17. siswa berdiskusi tentang pertanyaan pada LKPD dengan teman pasangan melalui WA **(menalar)**
18. Siswa menuliskan jawaban hasil diskusi dengan temannya pada buku tulis **(mengkomuniaksikan)**

4C-Critical thinking and Problem Solving

4C-Collaboration, Critical

		<i>thinking and Problem Solving</i>	
	<i>Kegiatan Inti dengan Zoom meeting</i>		
	<p><i>Fase 5</i></p> <p><i>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</i></p> <p>19. Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok (mengkomunikasikan)</p> <p>20. siswa yang lain memberikan apresiasi dan tanggapan (mengkomunikasikan)</p> <p>21. Siswa merangkum/ membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.</p>	<p><i>4C-communication</i></p> <p><i>4C-Colaboration</i></p> <p><i>4C-Critical thinking and Problem Solving</i></p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Guru dan siswa menarik kesimpulan bersama materi pembelajaran hari ini</p> <p>2. Guru meminta siswa mengerjakan soal evaluasi dalam</p>	<p><i>4C-Critical thinking and Problem Solving</i></p>	<p>10 menit</p>

	<p>bentuk google form dengan link : https://forms.gle/dv5aPHd93sTSy2HE8</p>  <p>3. Guru meminta siswa melaporkan semua latihan dan 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.</p> <p>4. Guru meminta siswa melihat video pengetahuan di Youtube.com seperti <i>Discovery Channel</i>, sisi terang dan situs-situs lain yang memberikan pengetahuan dan ketrampilan mengenai suasana malam hari.</p> <p>5. Menyanyikan bersama lagu daerah Jawa Timur <i>Rek Ayo Rek</i></p> <p>6. Guru mengingatkan siswa untuk tetap mentaati protokol kesehatan</p> <p>7. Guru mempersilahkan siswa berdoa dan mensyukuri nikmat yang diberikan Tuhan YME berupa nikmat kesehatan di masa Covid. <i>Disiplin, tanggung jawab</i></p>	<p><i>Disiplin, tanggung jawab</i></p> <p><i>Disiplin, tanggung jawab</i></p>	
--	---	---	--

		<i>Literasi digital</i>	
		<i>Nasionalisme</i>	
		<i>Religius</i>	

F. PENILAIAN

- 1. **Pengamatan Sikap** : pengamatan dan rekaman sikap
- 2. **Penilaian Pengetahuan** : Dokumentasi kegiatan belajar ,tes tulis,
- 3. **Penilaian Keterampilan** : Dokumentasi praktek,, hasil produk, dan presentasi

Refleksi Guru

Catatan Guru

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

Mengetahui

Kepala Sekolah,

Magetan, 09-11-2020

Guru Kelas 1 ,

SURATMI, S.Pd

NIP. 19680601 199308 2 001

SAMSINAH,S.Pd.SD.

NIP. 19860619 201902 2 003

LAMPIRAN 1 : BAHAN AJAR

LINK HANDOUT FLIPBOOK :

<https://online.fliphtml5.com/qcgai/hdsk/>

Ibu sedang memasak di dapur. Siti membantu ibu menyiapkan peralatan makan. Siti mencoba menghitung banyaknya peralatan dapur ibu.

Siti Menghitung



ASSALAMU'ALAIKUM

Tema 3 : Kegiatanku
Subtema 3
Pembelajaran 5

Kelas 1
SDN Tawanganom 2

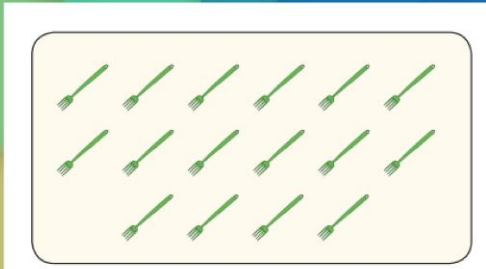
Yuk kita Hitung jumlah Piring Siti



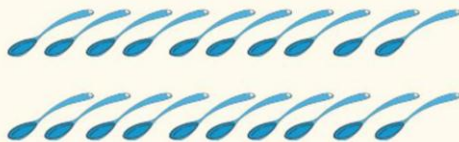
Yuk kita Hitung jumlah mangkok Siti



Yuk kita Hitung jumlah garpu Siti



Yuk kita Hitung jumlah sendok Siti



Yuk kita Hitung jumlah gelas Siti



Mana yang lebih banyak sendok atau piring

The image shows two white rectangular boxes on a colorful geometric background. The left box contains 20 blue spoons arranged in two rows of ten. The right box contains 16 red plates arranged in four rows of four.

Peralatan apa saja yang sama banyaknya ?

The image shows four white rectangular boxes on a colorful geometric background. The top-left box contains 15 bowls arranged in three rows of five. The top-middle box contains 16 light blue cups arranged in three rows of five. The top-right box contains 16 red plates arranged in four rows of four. The bottom-left box contains 20 green knives arranged in two rows of ten. The bottom-right box contains 20 blue spoons arranged in two rows of ten.

Mana yang lebih sedikit mangkuk atau gelas



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



Urutkan gambar di bawah ini, lalu susunlah cerita berdasarkan gambar yang kamu susun



1

2

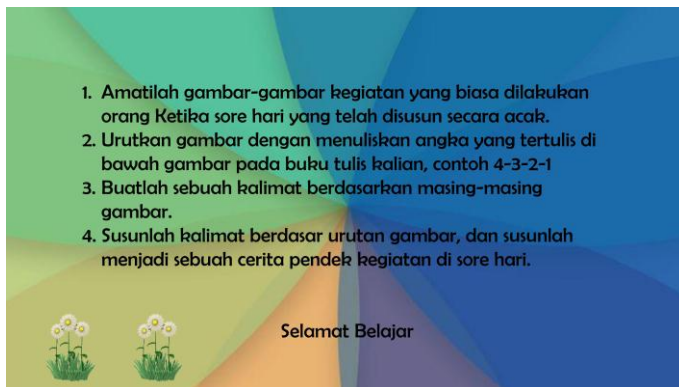
3

4

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





1. Amatilah gambar-gambar kegiatan yang biasa dilakukan orang Ketika sore hari yang telah disusun secara acak.
2. 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.
4. Susunlah kalimat berdasar urutan gambar, dan susunlah menjadi sebuah cerita pendek kegiatan di sore hari.

Selamat Belajar



TERIMA KASIH

THANK YOU

LAMPIRAN 2 : LKPD

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



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)

Kelas / Semester : 1/ 1
Tema : 3. Kegiatanku
Subtema : 3. Kegiatan Sore Hari
Pembelajaran : 1
Muatan Mapel : Matematika,
Bahasa Indonesia

SD Negeri Tawanganom 2

2020



Nama Siswa :

Nomor :

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 grup 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 terinstal aplikasi WA
- Hp android yang terinstal aplikasi Zoom cloud 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 masing-masing 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 :
<https://forms.gle/bRY8Nyj2dfseu7W47>

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 :

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 grup 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.

- **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 grup 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**

		
1	2	3
	Urutan gambar	
4		

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 **mandi sore** karena tubuhku kotor penuh lumpur

Pesan

Alhamdulillah kalian sudah selesai melakukan kegiatan

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



LAMPIRAN 3 : RUBRIK DAN FORMAT PENILAIAN**1. Penilaian Sikap :**

1.a. Observasi selama kegiatan

No	Nama siswa	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Cermat dan teliti				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	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 :

Kegiatan :

Tanggal :

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

No	Sikap	Skala			
		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	A
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	B
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

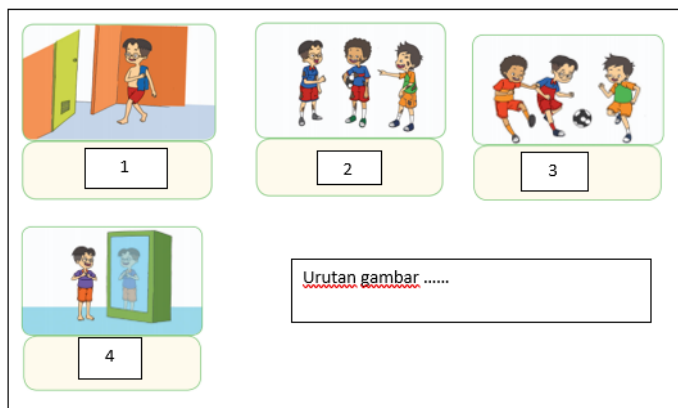
DAFTAR PENILAIAN PENGETAHUAN MATEMATIKA

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. Urutkan gambar dibawah ini



1

2

3

4

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 **mandi sore** karena tubuhku kotor penuh lumpur

Kalimat 2 :

4. utlah 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 Kosakata gambar 2 : baju kotor Kosakata gambar 1 : mandi sore Kosakata gambar 4 : ganti baju	4
3	Kalimat gambar 3 : Setiap sore hari aku bermain sepak bola Kalimat gambar 2 : Selesai bermain sepak bola bajuku menjadi kotor Kalimat gambar 1 : Mandi sore membuat tubuhku bersih	4

	Kalimat gambar 4 : setelah mandi aku ganti baju.	
4	Setiap sore hari aku bermain sepak bola. Selesai bermain sepak bila bajuku menjadi kotor. Agar bersih maka aku mandi memakai sabun. Setelah mandi sore aka ganti baju agar terlihat rapi.	1

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 pendampingan 1
1. Membuat kosakata	Membuat kosakata dengan benar	Membuat kosakata dengan 1 kekeliruan	Membuat kosakata dengan 2-3 kekeliruan	Tidak membuat kosakata
2. Menyusun kalimat	Menyusun kalimat dengan benar tanpa ada kesalahan	Terdapat 1 kesalahan dalam menyusun kalimat	Terdapat 2-3 kesalahan dalam menyusun kalimat	Terdapat lebih dari 3 kesalahan dalam menyusun

FORMAT PENILAIAN KETRAMPILAN BAHASA INDONESIA

PENILAIAN KETRAMPILAN MATEMATIKA**RUBRIK PENILAIAN KETRAMPILAN MATEMATIKA**

Kriteria	Sangat baik 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu pendampiran 1
1. Menentukan kumpulan benda yang lebih banyak, lebih sedikit, dan sama banyak	Dapat menentukan kumpulan benda yang lebih banyak, lebih sedikit, dan sama banyak dengan tepat tanpa intervensi guru.	Dapat menentukan kumpulan benda yang lebih banyak, lebih sedikit, dan sama banyak dengan tepat tanpa intervensi minimal.	Dapat menentukan kumpulan benda yang lebih banyak, lebih sedikit, dan sama banyak dengan tepat tanpa intervensi maksimal.	Belum dapat menentukan

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 ...
 - 17
 - 18
 - 19
 - 20
- 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

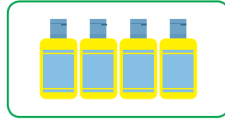
19... 9 berilah tanda kurang dari, lebih dari atau sama dengan

- a. <
- b. >
- c. =
- d. ≤

3. Tuliskan 3 bilangan yang kurang dari 10 lebih dari 6...

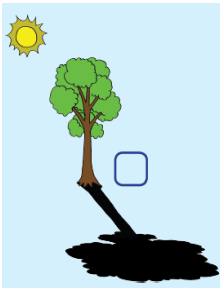


- a. 6, 7, dan 8
 - b. 7, 8, dan 9
 - c. 8, 9, dan 10
 - d. 9 dan 8
4. Bandingkan banyak shampoo dibawah ini. Isilah dengan **lebih banyak dari/lebih sedikit dari**.



1 sampo _____ 4 sampo

- a. Lebih banyak
 - b. Lebih sedikit
 - c. Sama banyak
 - 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. subjek
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>

Penilaian KD kelas 1 x | Penilaian KD kelas 1 x | Google Dokumen x | Terbitan - Google Drive x | Formulir tanpa judul x | PENILAIAN HARIAN TI x

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSetloGqoGQWekH17YwWdyF05gZ3y657aqTjptz2bHrSUA/viewform

PENILAIAN HARIAN TEMATIK KELAS 1
TEMA 3 SUBTEMA 3

Pilihlah salah satu jawaban yang paling Tepat !

* Wajib

Pertanyaan Tanpa Judul *

a

b

c

d

1. aku adalah bilanganaku lebih besar dari 18 tapi aku lebih kecil dari 20 aku adalah bilangan ... *

17

KUNCI JAWABAN

NO	KUNCI JAWABAN	SKOR
1	c	10
2	b	10
3	b	10
4	b	10
5	b	10
6	b	10

7	b	10
8	c	10
9	c	10
10	a	10

PEDOMAN PENSKORAN

PENILAIAN

NILAI : $\frac{SKOR\ PEROLEHAN}{SKOR\ MAKSIMAL} \times BOBOT\ NILAI$

$$\frac{100}{100} \times 100\% = 100$$

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. RPP 2

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

Muatan: IPA

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

Muatan: IPS

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

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.
2. 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 **mengkomunikasikan** jenis pekerjaan terkait sosial budaya di wilayahnya secara rinci
5. Setelah mengamati **vidio yang di unggah 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
<u>Bahasa Indonesia</u> Menilai dongeng “tupai dan Ikan Gabus”	Pesan moral cerita	Unsur instruksik dan ekstrinsik dongeng
<u>IPA</u> Dampak pemanfaatan	Upaya	upaya pencegahan langkanya sumber

sumber daya alam yang tidak terkontrol dalam kehidupan	keseimbangan dan pelestarian SDA	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
- GROU 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
<https://scimediaonline.com/>

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Unsur Inovatif	Alokai Waktu
Pendahuluan	<p>15. Guru menyapa siswa memandu siswa untuk mengawali pembelajaran dengan berdoa.</p> <p>16. Guru bertanya apakah hari ini sudah membantu orang tua, beribadah dan berdoa'a. Dan siswa mengisi di jurnal laporan harian yang ada pada SCI Media online serta mengirimkan foto selfie pada wa grop sebagai bukti absen</p> <p>17. Guru menanyakan dan memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran hari ini walaupun dalam masa covid</p> <p>18. Guru mengajak Siswa menyanyikan lagu Tanah Airku https://www.youtube.com/watch?v=2ONST6J6yE</p> <p>19. Guru memberikan kuis lewat quizis tentang materi pembelajaran yang lalu dan megaitkannya dengan materi yang akan dipelajari https://quizizz.com/join?gc=27872048</p> <p>20. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran Daring hari ini dengan mengaitkan dengan materi prasyarat</p> <p>21. Siswa melakukan tepuk PPK</p>	<p><i>Disiplin, Religius dan Integritas</i></p> <p><i>Karakter dan Life Skill</i></p> <p><i>integritas</i></p> <p><i>Nasionalisme</i></p> <p><i>Materi Prasyarat, Neurisains</i></p>	15 menit

		<i>Neurosains</i>	
		<i>Karakter</i>	
Inti	Fase 1		80
	Orientasi peserta didik pada masalah		menit
	<ol style="list-style-type: none"> Melalui zoom cloud meeting Guru menyampaikan masalah untuk dipecahkan siswa “ mengapa saat ini sedikit sekali orang yang gemar mendengarkan dan lebih suka menonton video?” Guru memotivasi siswa agar bisa terlibat aktif dalam pemecahan masalah tersebut Siswa secara aktif menjawab dari permasalahan tersebut Siswa mengamati vidio record layar guru yang berisikan teks dan suara guru mendengarkan (Mengamati) 	<p><i>4C Critical Thinking, saintific</i></p> <p><i>4C-Collaboration saintifik</i></p> <p><i>4C-Collaboration, saintific</i></p>	
	Fase 2		
	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar		
	<ol style="list-style-type: none"> Siswa merumuskan pertanyaan tentang informasi dari video “tupai dan ikan gabus” (menanya) 	<i>4C-Collaboration saintifik, Critical Thinking,</i>	

6. Secara berkelompok siswa menganalisis scenario bermain peran dongeng “Tupai dan Ikan Gabus” yang diberikan oleh guru (mencoba)	
7. Siswa Mempelajari karakteristik peranan yang akan dipentaskan (mencoba)	4C- Critical Thinking_saintifik
8. Siswa mempersiapkan alat peraga berupa gambar karakter tupai dan ikan gabus (mencoba)	
9. Siswa Melaksanakan kegiatan bermain peran Tupai dan Ikan Gabus (mencoba)	4C-Collaboration saintifik, Critical Thinking,
10. Siswa mendiskusikan hasil bermain peran (menalar)	4C- Critical Thinking, saintifik
11. Siswa mengerjakan LKPD yang di bagikan guru lewat Grop WA (mencoba)	4C-creatif, saintifik
12. siswa menemukan unsur cerita dari Dongeng tupai dan Ikan Gabus dan menuliskannya kedalam peta pikiran (menalar)	4C-creatif, saintifik
13. Siswa menilai tentang isi cerita dongeng tupai dan ikan gabus (menalar)	4C-Collaboration saintifik, Critical thinking,communicati
Fase 3	
Membimbing penyelidikan secara individu atau kelompok	
14. Siswa login pada LMS SCI Media dan mengamati vidio mengenai kisah pengrajin kayu https://scimediaonline.com/ (mengamati)	4C- kreatif ,Critical Thinking-
15. Siswa menuliskan informasi yang belum mereka pahami berdasarkan video yang mereka amati (menanya)	4C- kreatif ,Critical Thinking,
16. Siswa melakukan curah pendapat atau berdiskusi pada kolom komentar di SCI Media mengenai jenis pekerjaan dan kegiatan ekonomi pengrajin kayu. (mencoba,menalar,mengkomunikasikan)	4C-, Critical Thinking, saintific
Fase 4	4C-, Critical Thinking, saintific
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	
17. Siswa mengamati vidio animasi anak akibat	

	<p>penebangan pohon secara liar pada LMS SCI Media Online. (mengamati)</p> <p>18. Siswa mengamati gambar kenampakan hutan di Kalimantan pada SCI Media Online (mengamati)</p> <p>19. Siswa mengerjakan LKPD yang telah dibagikan guru pada Grup WA https://flipbookpdf.net/web/site/ae98c85e38e00721949d086816eb81a9ccfbd170202010.pdf.html (mencoba)</p> <p>20. Siswa berkomentar dan berdiskusi pada kolom komentar SCI Media online (menalar, mengkomunikasikan)</p> <p>Fase 5</p> <p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <p>21. Melalui Zoom siswa mengkomunikasikan lewat informasi penting yang saling berkaitan antara berkurangnya SDA kayu di hutan dengan dampak yang dirasakan pengrajin kayu dan wilayah setempat (mengkomunikasikan)</p> <p>22. Siswa mengkomunikasikan Hasil LKPD yang telah dikerjakan (mengkomunikasikan)</p> <p>23. Siswa diminta untuk mengkomunikasikan alternatif jalan keluar agar kondisi hutan tidak bertambah buruk (menalar, mengkomunikasikan)</p> <p>24. Siswa menyajikan dalam bentuk karya hasil diskusi LKPD (mengkomunikasikan)</p>	<p>4C- Collaboration, Critical Thinking, saintific</p> <p>4C-Critical Thinking, kreatif, saintific</p> <p>4C-Critical Thinking, kreatif, saintific</p> <p>4C-Critical Thinking, communication, saintific, collaboration</p> <p>4C-Critical Thinking, kreatif, saintific</p> <p>4C-Critical Thinking, saintific 4C-critical thinking, saintific</p> <p>4C- communication, colab</p>	
--	--	--	--

		<p><i>oration-saintific</i></p> <p>4C – <i>communication,colab oration-saintific</i></p> <p>4C – <i>communication,colab oration-saintific</i></p> <p>4C – <i>communication,creat ical thinking-saintific</i></p> <p>4C – <i>communication,creat ical thinking-saintific</i></p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengajukan pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran hari ini. 2. siswa mendapat umpan balik dari guru 3. Siswa mengerjakan soal evaluasi https://quizizz.com/join?gc=23644976 4. Siswa melaporkan semua latihan dan dokumentasi kegiatan hari ini di buku siswa masing-masing, kemudian melaporkan ke guru dalam bentuk unggah foto di SCI Media Online, 5. Siswa diwajibkan melihat video pengetahuan 	<p>4C-Collaboration, <i>,communication- saintific</i></p> <p>4C-Collaboration, <i>,communicatio-saintific</i></p> <p>4C-Collaboration, <i>,communication</i></p> <p><i>Tanggung</i></p>	30 menit

	<p>di Youtube.com seperti <i>Discovery Channel</i>, sisi terang dan situs-situs lain yang memberikan pengetahuan tentang materi selanjutnya yaitu pekerjaan nelayan.</p> <p>6. Siswa menyanyikan lagu daerah Kalimantan barat “cik-cik periuk”</p> <p>7. siswa dipersilakan berdoa dan mensyusukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa.</p>	<p><i>jawab, disiplin</i></p> <p><i>Literasi digital</i></p> <p><i>nasionalis</i></p> <p><i>Religius</i></p>	
--	---	--	--

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

Magetan, 17 Oktober 2020

Kepala Sekolah,

Guru Kelas 4 ,

SURATMI,S.Pd

SAMSINAH,S.Pd.SD.

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 benar-benar 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. **Majas**; 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. Adapapun beberapa jenis dongeng adalah sebagai berikut:

1. **Mite**; mite atau mitos adalah jenis dongeng yang menceritakan hal-hal yang berhubungan dengan makhluk 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 lainnya.
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

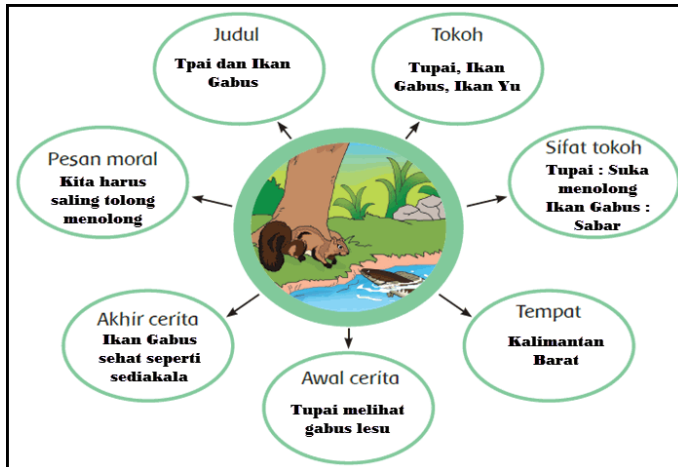
suci atau sakral. Contoh legenda: Lutung Kasarung, Danau Toba, Batu Menangis, dan lain-lain.

5. **Parabel:** yaitu jenis dongeng yang ceritanya mengandung nilai-nilai 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. 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 mencarikannya 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 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)

Unsur intrinsik dongeng 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 manja 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 ikhlas 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

MUATAN MAPEL IPS



1. Kegiatan ekonomi

No	Jenis Kegiatan Ekonomi	Lapangan Pekerjaan	Hasil dari setiap pekerjaan	Penyebaran Barang
1	Jual beli meubel	pengusaha, tukang kayu, penjual, distributor, sales, eksportir	<ul style="list-style-type: none"> ▪ pengusaha = keuntungan dari usaha yang dilakukan ▪ tukang kayu = upah ▪ penjual = keuntungan dari hasil penjualan meubel ▪ distributor = jasa pengiriman barang ▪ sales = jasa penawaran barang • eksportir = keuntungan dari penjualan ke luar negeri 	rumah makan, sekolah, perkantoran, 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

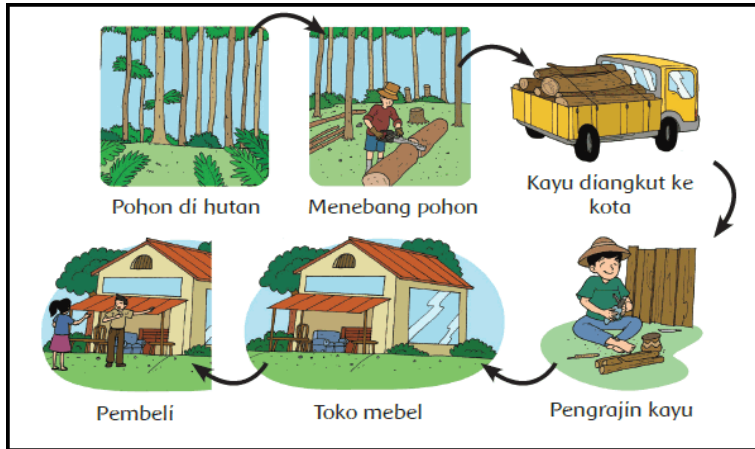
5. Pekerjaan yang memerlukan keahlian khusus disebut profesi.
6. Jenis barang yang dihasilkan dari setiap pekerjaan dan jenis sumber daya alam yang digunakan

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 mencakup 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.

8. Kegiatan ekonomi pengrajin kayu



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 membutuhkan 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 makhluk 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 atmosfer. 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 bangunan, 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.

Eksplorasi 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.

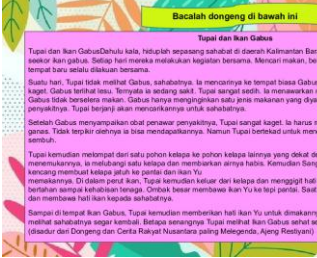


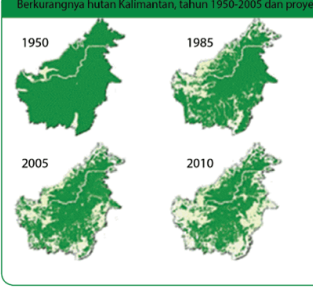
Langit cerah mendadak kelabu

Tergantikan hujan di malam minggu

Ayo Semangat menuntut ilmu

BAHAN AJAR IPA DAN IPS

NO	URAIAN	KETERANGAN
1.	Record Layar dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”	
1.	Vidio : animasi anak akibat penebangan pohon secara liar. bagus ade.19-09-2020: https://www.youtube.com/watch?v=6iHmwq6OZMQ .	Vidio IPA LMS SCI Media

2	<p>Vidio : Ketika Anak Zaman Now Menjadi Tukang Kayu.2018. Suaradotcom.19-09-2020. https://www.youtube.com/watch?v=oeMYd51uZBo</p>	Vidio IPS LMS SCI Media
3	Gambar Kenampakan hutan kalimantan	<p>Berkurangnya hutan Kalimantan, tahun 1950-2005 dan proyeksi terhadap tahun 2020</p> 

Selamat Belajar ...

LAMPIRAN 2 : LKPD

<https://flipbookpdf.net/web/site/ae98c85e38e00721949d086816eb81a9ccfbd170202010.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



**LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK DARING
(LKPD DARING)**

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 :

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

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 grup WA, yaitu “ Mengapa saat ini sedikit sekali orang yang gemar mendengarkan dan lebih suka menonton video?”
3. Jawablah permasalahan yang dikemukakan gurumu. Kemukakanlah pendapatmu atas permasalahan tersebut melalui obrolan grup /voice note wa
4. Bukalah video record layar berisikan dongeng Tupai dan ikan gabus yang di share lewat grup 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
11. 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. HASIL PENGAMATAN

5. Membuat Mind map Dongeng “Tupai dan Ikan Gabus “

6. PERTANYAAN

- 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

1. Jangan lupa ucapkan alhamdulillah
2. Kembalikan alat dan bahan pada tempatnya
3. Jangan lupa batas waktu pengumpulan tugas LKPD daring
4. Tetap jaga Kesehatan dan taatilah protokol Kesehatan dengan cara memakai masker jika



**LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK DARING
(LKPD DARING)**

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

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

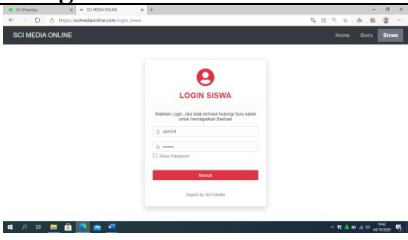
ALAT

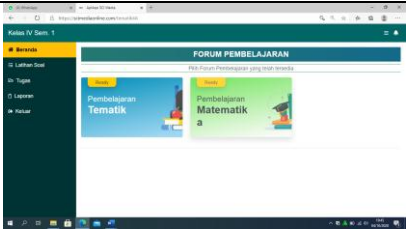
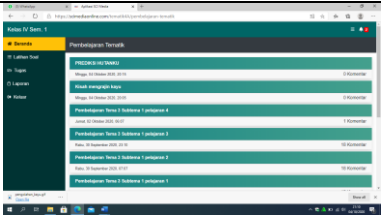
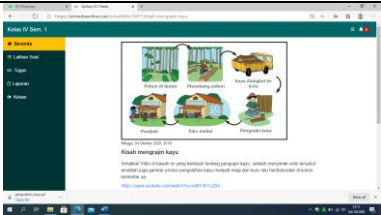
- Hp android yang terinstal aplikasi WA
- Internet
- Aplikasi SCI Media Online

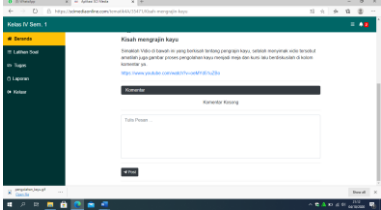
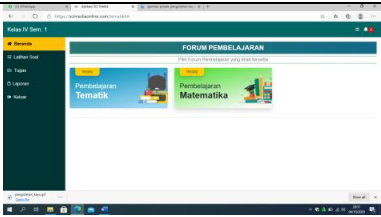

BAHAN

- Buku Tulis
- Bolpoint

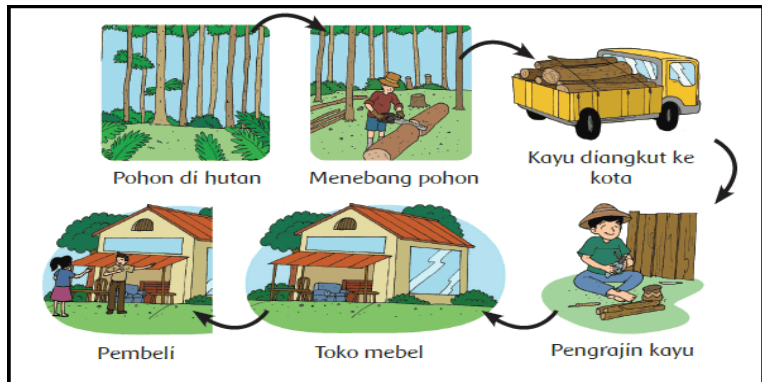
C. LANGKAH KEGIATAN

No	Uraian	Keterangan
1	Login pada SCI Media Online, masukkan user name dan password kalian	

<p>2.</p>	<p>Klik tematik</p>	
<p>3</p>	<p>Klik pilih kisah pengraj in kayu</p>	
<p>4.</p>	<p>Bacalah perintah yang terdapat pada layar</p>	

4	Tuliskanlah pendapat kalian pada kolom komentar	 <p>The screenshot shows a web browser window displaying a forum post. The forum title is 'FORUM PEMBELAJARAN'. The post content includes a title 'Klik beranda dan Logout dari sci media online' and a body of text. Below the text is a comment box with a 'Balas' button.</p>
5	Klik beranda dan Logout dari sci media online	 <p>The screenshot shows the homepage of the 'FORUM PEMBELAJARAN' website. The page features a navigation menu on the left and a main content area with two featured posts: 'Pembelajaran Tematik' and 'Pembelajaran Matematika'. The page title is 'FORUM PEMBELAJARAN'.</p>
6.	Cucilah tangan menggunakan sabun saat selesai mengerjakan tugas.	 <p>The illustration shows a sequence of six steps for handwashing, numbered 1 through 6. Step 1 shows hands being held together. Step 2 shows hands being rubbed together. Step 3 shows hands being rubbed together. Step 4 shows hands being rubbed together. Step 5 shows hands being rubbed together. Step 6 shows hands being rubbed together. To the right of the steps is a cartoon illustration of a hand being washed by a faucet, with the word 'WASH!' written below it.</p>

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 berdiskusi 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
<https://www.youtube.com/watch?v=oeMYd51uZBo>
 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...

**LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK
DARING (LKPD DARING)**

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

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

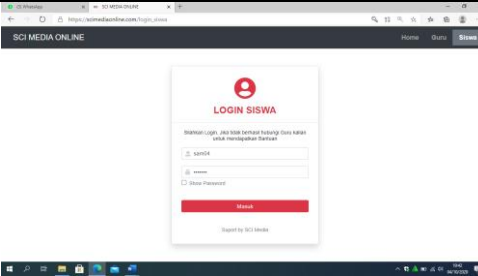

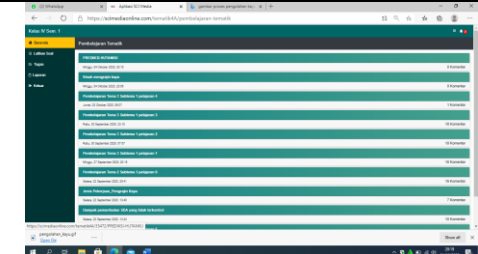
ALAT

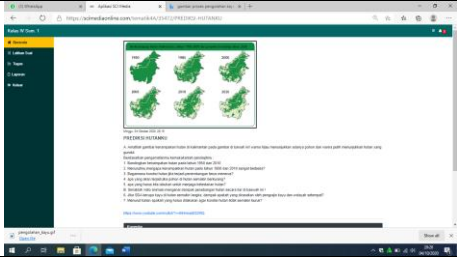
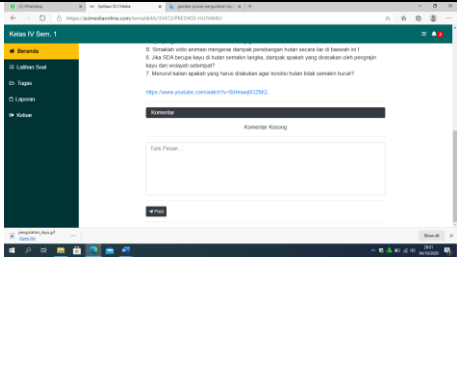

- Hp android yang terinstal aplikasi WA
- Internet
- Aplikasi SCI Media Online

BAHAN

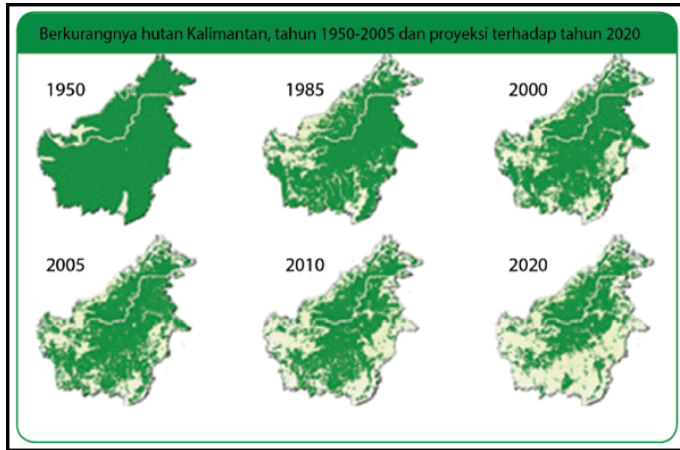
- Buku Tulis
- Bolpoint

LANGKAH KEGIATAN

1	Uraian	Keterangan
1	Login pada SCI Media Online, masukkan user name dan password kalian	
2	Klik tematik	
3	Klik pilih prediksi hutanku	

4	Bacalah perintah yang terdapat pada layar	
5	Tuliskanlah pendapat kalian pada kolom komentar	
5	Klik beranda dan Logout dari sci media online	
6	Cucilah tangan menggunakan sabun saat selesai mengerjakan tugas.	

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 kenampakan 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

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

- 6 Jika SDA berupa kayu di hutan semakin langka, dampak apakah yang dirasakan oleh pengrajin kayu dan wलयah 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 bersyukur atas nikmat yang sudah Allah SWT berikan..jangan berputus asa dalam belajar tetap semangat ya..

LAMPIRAN 3 : EVALUASI

❖ PENILAIAN PENGETAHUAN

1. Menggunakan quizz / google form

Soal Tematik : <https://quizizz.com/join?gc=23644976>

atau lewat google form

<https://forms.gle/cq8ve56yDwqU6AhM6>

LAMPIRAN 4 : FORMAT PENILAIAN DAN RUBRIK PENILAIAN

❖ FORMAT PENILAIAN PENGETAHUAN

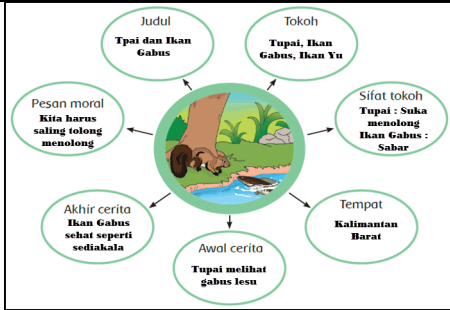
BAHASA INDONESIA

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	Skor
1		25
2	Cerita tersebut sangat menarik yang	25

	menunjukkan persahabatan dua ekor binatang.	
3	Sesama teman kita harus saling tolong menolong.	25
4	<p>Kita harus membantu sahabat yang sedang kesusahan. Kamu harus <u>ikhlas</u> membantu dan tidak mengharapkan imbalan apa pun seperti Tupai.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	25
	Jumlah	100

Nb Menyebutkan lengkap 25, menyebutkan kurang lengkap 20
 Nilai =

$$\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 = \frac{75}{100} \times 75 = 75$$

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
<https://www.youtube.com/watch?v=oeMYd51uZBo>
 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 membutuhkan 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	25

	yang ada di rumah kita dibuat dari sumber daya alam yang jumlahnya bisa berkurang sewaktu-waktu.	
4	Pengrajin kayu merupakan pekerjaan yang bergerak dalam bidang barang	25
	Jumlah	100

Nb Menyebutkan lengkap 25, menyebutkan kurang lengkap 20

Nilai =

$$\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 = \frac{75}{100} \times 75 = 75$$

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 kenampakan 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 sudah berkurang	10	Menjawab lengkap 10 Kurang lengkap 5

	karena digunakan untuk pemukiman		
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 berkurang di hutan dapat menimbulkan abrasi, pemanasan global, dan bencana longsor.	10	Menjawab lengkap 10 Kurang lengkap 5
4	<ul style="list-style-type: none"> a) Melakukan reboisasi b) Menerapkan sistem tebang pilih c) Menerapkan sistem tebang-tanam d) Melakukan penebangan secara konservatif e) Memberikan sanksi bagi penebang yang melakukan penebangan sembarangan f) Tidak membuang sampah sembarangan di hutan g) Melindungi dan menjaga habitat yang ada di hutan h) Mengurangi penggunaan kertas berlebih i) Mengidentifikasi dan mencegah terjadinya kebakaran hutan j) Melakukan seminar pelestarian hutan 	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	20	Menjawab lengkap 20

	dan setelah memotong pohon menanamnya kembali.		Kurang lengkap 10
	JUMLAH		100

Nilai =

$$\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 = \frac{75}{100} \times 100 = 75$$

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

Pilihlah 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 buaatannya 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?

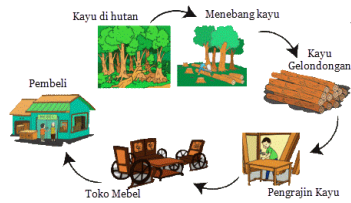
Menurut Sandi, di tempat tinggalnya banyak ditemui kayu bekas sisa pabrik. Intuisinya melihat onggokan kayu sebagai peluang bisnis. Dengan sedikit sentuhan alat sederhana, ia mengubah kayu bekas menjadi benda bernilai rupiah, apa pun itu. Meski bukan kategori kelas satu namun layak diacungi jempol.

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)

<https://www.liputan6.com/news/read/252393/cerita-singkat-pengrajin-kayu-sukses>

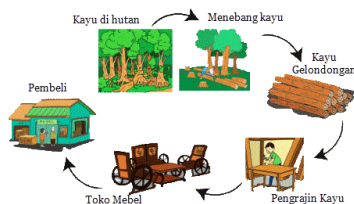
Usaha apakah yang telah dilakukan oleh Sandi sehingga dia dapat sukses menjadi seorang pengrajin kayu?

- 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
- d. Mengolah kayu bekas sisa pabrik dan memanfaatkannya untuk keperluan dirinya sendiri



7. Berdasarkan gambar Bagaimanakah kegiatan ekonomi pada proses pembuatan meja dan kursi!

- 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.
- 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!
- Pembeli => kayu di hutan => menebang hutan => pengrajin kayu => Toko mebel =>
 - pengrajin kayu => Toko mebel => pembeli=>kayu di hutan=>menebang kayu
 - kayu di hutan => menebang pohon => kayu diangkut ke kota => pengrajin kayu => Toko mebel => pembeli
 - menebang pohon => kayu diangkut ke kota => pengrajin kayu => Toko mebel => pembeli=>kayu di hutan
- 9.



Tugas polisi hutan yang paling tepat adalah

- Menjaga keamanan negara
- Mengawasi bilamana terjadi ada penyusupan
- Mendampingi pengunjung agar tetap menjaga kelestarian hutan
- Melakukan pemeliharaan tumbuhan langka yang ada di hutan



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/pelepeh pisang

- kabel dan lampu tidur kecil yang berwarna-warni
- Golok/pisau untuk mengupas dan menghilangkan serabut kelapa
- Ampelas/beling dari pecahan gelas untuk menghaluskan permukaan Batok, lebih cepat menggunakan gurinda mesin atau ampelas mesin.
- Bor listrik
- Pernis/sirlak/pilok clear

Menurut kalian apakah manfaat pemanfaatan barang bekas ?

- Lebih mudah digunakan dan dimanfaatkan
- Untuk mengurangi jumlah sampah, dan menambah nilai guna pada barang tersebut.
- Karena sedang tren
- Untuk mengisi waktu luang

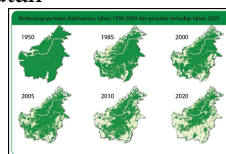
12. Hutan disebut sebagai paru-paru dunia, dikarenakan menyumbang oksigen besar bagi bumi. Salah satu Upaya menjaga kelestarian hutan adalah :

- Menebang pohon yang sudah berusia lama
- Membuat hutan menjadi kawasan wisata
- Melarang siapapun memanfaatkan SDA hutan
- Melakukan reboisasi



13. Gambar di bawah adalah diagram kondisi hutan Kalimantan dari tahun ke tahun, Bagaimana kondisi hutan jika terjadi penebangan terus-menerus?

- 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 Kompas.com 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 ...

- a. Globalisasi
- b. Reboisasi
- c. Imunisasi
- 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
	JUMLAH	

Nilai =

$$\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 = \frac{75}{100} \times 75 = 75$$

DAFTAR NILAI PENGETAHUAN 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	

LAMPIRAN 5 : FORMAT PENILAIAN DAN RUBRIK PENILAIAN

❖ **FORMAT PENILAIAN KETRAMPILAN
BAHASA INDONESIA**

**RUBRIK PENILAIAN MENKOMUNIKASIKAN PENILAIAN ISI
DONGENG (UNSUR INSTRINSIK DONGENG TUPAI DAN IKAN
GABUS)**

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
mengkomunikasikan	Mengkomunikasikan hasil pekerjaannya dengan runtut,terperinci,dan logis	Hanya memenuhi 2 dari 3 kriteria yang diharapkan	Hanya memenuhi 1 dari 3 kriteria yang diharapkan	Belum memenuhi kriteria yang diharapkan
Kepercayaan diri	Tidak terlihat ragu-ragu	Terlihat ragu-ragu	Memerlukan bantuan orangtua	Belum menunjukkan percaya diri

13	LANA									
14	IRUL									
15	FADIL									
16	NASOHA									
17	NEISYA									
18	NUR									
19	VIAN									
20	AJI									

IPS

RUBRIK PENILAIAN MENKOMUNIKASIKAN HASIL DISKUSI JENIS PEKERJAAN TERKAIT SOSIAL

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
mengkomunikasikan	Mengkomunikasikan hasil pekerjaannya dengan runtut,terperin	Hanya memenuhi 2 dari 3 kriteria yang	Hanya memenuhi 1 dari 3 kriteria yang diharapk	Belum memenuhi kriteria yang diharapkan

IPA

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

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
mengkomunikasikan	Mengkomunikasikan hasil pekerjaannya dengan runtut, terperinci, dan logis	Hanya memenuhi 2 dari 3 kriteria yang diharapkan	Hanya memenuhi 1 dari 3 kriteria yang diharapkan	Belum memenuhi kriteria yang diharapkan
Kepercayaan diri	Tidak terlihat ragu-ragu	Terlihat ragu-ragu	Memerlukan bantuan orangtua	Belum menunjukkan kepercayaan diri

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 (v) 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.		

Pilihlah 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



8.

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 buaatannya 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



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?

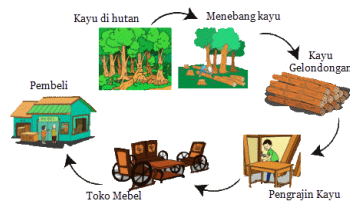
Menurut Sandi, di tempat tinggalnya banyak ditemui kayu bekas sisa pabrik. Intuisinya melihat ongkongan kayu sebagai peluang bisnis. Dengan sedikit sentuhan alat sederhana, ia mengubah kayu bekas menjadi benda bernilai rupiah, apa pun itu. Meski bukan kategori kelas satu namun layak diacungi jempol.

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)

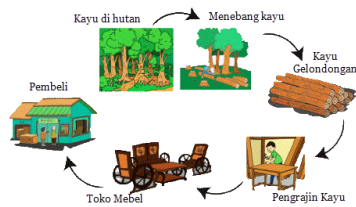
<https://www.liputan6.com/news/read/252393/cerita-singkat-pengrajin-kayu-sukses>

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 di hutan => 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 di hutan



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 permukaan Batok, lebih cepat menggunakan gurinda mesin atau ampelas mesin.
- Bor listrik
- Pernis/sirlak/pilok clear

Menurut kalian apakah manfaat pemanfaatan barang bekas ?

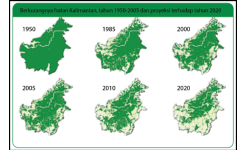
- e. Lebih mudah digunakan dan dimanfaatkan
- f. Untuk mengurangi jumlah sampah, dan menambah nilai guna pada barang tersebut.
- g. Karena sedang tren
- h. Untuk mengisi waktu luang

16. 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

17. gambar di bawah adalah diagram kondidi hutan Kalimantan dari tahun ke tahun, Bagimana kondisi hutan jika terjadi penebangan terus-menerus?



- 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
18. 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 pengeksport 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. Keaneekaragaman hayati hutan di Indonesia sangat tinggi dibanding negara-negara lain.

Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul "Potensi Sumber Daya Alam Hutan".;

Berdasarkan informasi diatas, apa sajakah sumber 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
19. Penanaman pohon kembali terhadap lahan yang kosong atau hutan yang gundul, sehingga membuat pohon di hutan kembali normal dan berfungsi sebagai pelindung manusia dalam menyediakan udara, air dan mencegah banjir, usaha diatas disebut sebagai ...
- a. Globalisasi
 - b. Reboisasi
 - c. Imunisasi
 - 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

NILAI : $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times \text{bobot soal}$

$$\frac{100}{100} \times 100\%$$

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	

214

Link Soal Evaluasi Akhir Quizizz :

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

Link soal Evaluasi Akhir dalam bentuk google Form :

<https://forms.gle/cq8ve56yDwqU6AhM6>

Lampiran 5. RPP 3

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 melalui 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 . C4

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 Memperjelas 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: Kosakata tentang kegiatan sore hari	Bahasa Indonesia: Kosakata tentang kegiatan sore hari	Bahasa Indonesia: Kosakata tentang kegiatan sore hari yang berhubungan

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

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

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>1 Siswa dan membe dan menjawab . guru saling ri salam juga pada orang tua dan peser didi menyampaikan keadaan ta k (Religiusita s-PPK)</p> <p>2 Guru melakukan mengecek . presensi kelas untuk kehadiran peserta didik.</p> <p>3 Sis bersama guru me denga kegiata . wa lanjutkan n n berdoa yang dipimpin oleh kelas (Religius- Ketua PPK)</p> <p>4 Sisw menyimak penjelasan guru tentang 3 . a kata ajaib (tolong,</p>	

<p>Kegiatan</p> <p>Pendahuluan</p>	<p>terima kasih dan maaf).</p> <p>(Communication-4C)</p> <p>denga</p> <p>5 Siswa menyiapkan . a arahan guru n diri dengan</p> <p>memeriks dan ala a kerapian menyediakan t tulis dengan</p> <p>disiplin(Kemandiria n – PPK)</p> <p>6 Sis bersama-samad menyanyikan . wa enganguru lagu g)</p> <p>Nasional Indonesia Merdeka untuk membangun rasa nasionalisme</p> <p>(Nasionalismes-PPK)</p> <p>7 Siswa dan dan guru pelajaran tela . mengingat materi yang h</p> <p>dipelajari pada pertemuan sebelumnya.</p>	<p>10 Menit</p> <p>(Google meetin g)</p>
--	---	---

	<p>8 Siswa menyimak penjelasan guru tentang . tujuan kegiatan belajar</p> <p>dan motivasi yang disampaikan guru (Communication-4C).</p>	
--	---	--

<p>Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati PPT yang berisi gambar dan teks yang di share screen oleh guru di Google meeting.  <ol style="list-style-type: none"> 2. 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 	<p>30 menit</p> <p>(google meeting)</p>
----------------------	--	---

dengan kegiatan sore hari.

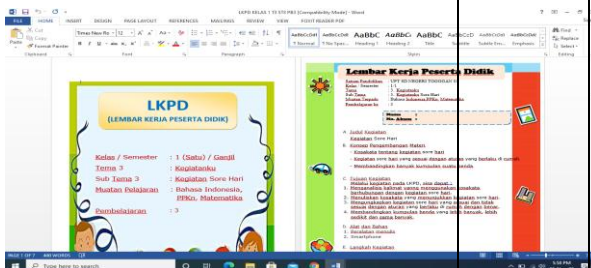


6. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk membacakan teks bergambar yang berhubungan dengan kegiatan sore hari.
7. Siswa yang berani membaca diberikan reward berupa kalimat pujian oleh guru.
8. Siswa menganalisis kalimat yang menggunakan kosakata tentang kegiatan sore hari dengan tepat.
9. Guru memberikan penekanan pada beberapa kata yang berhubungan dengan kegiatan sore hari.
10. Siswa dan guru mengamati gambar yang dibagikan melalui screen share pada Google

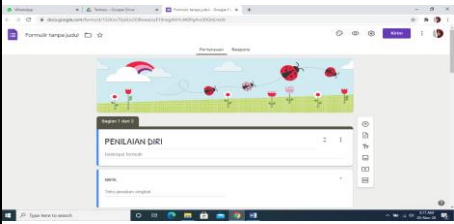
	<p>meeting.</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Siswa menyampaikan kosakata yang tepat mengenai gambar kegiatan di sore hari. 12. Siswa merencanakan kegiatan-kegiatan yang baik di sore hari sesuai dengan aturan yang berlaku di rumah. 13. Siswa menuliskan kosakata pada buku tulis masing-masing 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. 16. 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.
19. Siswa mengerjakan LKPD yang telah dibagikan guru secara mandiri.



20. Siswa mengirimkan foto hasil pengerjaan LKPD melalui whatsapp.

<p>Kegiatan</p> <p>an</p> <p>Penutup</p>	<p>1 Siswa guru mengulas kembali materi yang telah disampaikan guru melalui Google meeting.</p> <p>2 Siswa mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam pembelajaran melalui aplikasi <i>google form</i>.</p>
<p>Tampilan hasil akhir formulir penilaian diri</p> <p>Link google form : https://forms.gle/YpSSNeBDyqcwREJu5</p>  <p style="text-align: center;">Penilaian Pengetahuan</p>	

Link google form :

<https://forms.gle/bM45bXmzgMzDmT3EA>



3. Guru memberikan apresiasi pada seluruh peserta didik yang telah menyelesaikan tugas dengan baik.

4. Siswa dan guru melakukan refleksi dan membangun...

10
menit
(google
meetin
g)

	simpulan tentang kegiatan pembelajaran hari ini.	
5	Siswa dan guru bersama-sama menyanyikan lagu daerah Jamuran	
6	Siswa dan guru menutup kegiatan dengan berdoa yang dipimpin siswa teraktil pada kegiatan oleh f an belajar hari ini.	

J. PENILAIAN

1. Penilaian sikap : Pengamatan/observasi (terlampir)
2. 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,

Blitar, 5 Nopember 2020

Kepala UPT SD Negeri Togogan
01

Guru Kelas 1

ENDANG LUKIANI, M.MPd

ELLIN FITRIA WIJAYANTI

NIP. 19621006 198303 2 012

Lampiran 5. RPP 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SDN 2 Karang
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.
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 (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Muatan: Bahasa Indonesia

NO	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1.	Kompetensi Pengetahuan	
	3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	<p>IPK Pendukung:</p> <p>3.10.1 Menentukan saran yang mungkin diberikan untuk penyelesaian masalah (sederhana) dengan tepat. (C3)</p> <p>IPK Kunci</p> <p>3.10.2 Membuat kalimat saran yang diberikan untuk penyelesaian masalah (sederhana) dengan tepat. (C6)</p> <p>IPK Pengayaan-</p>

2.	Kompetensi Keterampilan	
	4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri	<p>IPK Pendukung:</p> <p>4.10.1 Menuliskan saran yang mungkin diberikan untuk penyelesaian masalah (sederhana) dengan tepat.</p> <p>IPK Kunci</p> <p>4.10.2 Menyajikan saran yang diberikan untuk penyelesaian masalah dengan kalimat efektif.</p> <p>IPK Pengayaan</p> <p>-</p>

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	<p>IPK Pendukung:</p> <p>3.3.1 Mengidentifikasi dua bilangan cacah yang selisihnya diketahui dengan tepat.(C1)</p> <p>IPK Kunci:</p>

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

Muatan: SBdP

NO	Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
----	------------	---------------------------------------

1.	Kompetensi Pengetahuan	
	3.3 Mengetahui dinamika gerak tari	<p>IPK Pendukung:</p> <p>3.3.1 Melakukan gerakan kaki dalam suatu tari.(C3)</p> <p>IPK Kunci:</p> <p>3.3.2 Menampilkan gerakan kaki dalam suatu tari.(C6)</p> <p>IPK Pengayaan</p> <p>-</p>
2.	Kompetensi Keterampilan	
	4.3 Memeragakan dinamika gerak tari	<p>IPK Pendukung:</p> <p>4.3.1 Mengikuti gerakan kaki</p> <p>IPK Kunci:</p> <p>4.3.2 Menyajikan gerakan kaki menjadi gerak tari yang dinamis dan energik dengan semangat.</p> <p>IPK Pengayaan</p> <p>-</p>

C. TUJUAN

1. Dengan mengamati teks yang ditayangkan melalui 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.
3. Dengan mengamati bilangan cacah yang ditayangkan melalui PPT yang disajikan guru, siswa secara mandiri dapat menganalisis 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 video yang disajikan guru, siswa secara mandiri, dapat menampilkan gerakan kaki dalam suatu tari secara mandiri
6. 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

1. Pendekatan : Saintifik, TPACK
2. 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
<p>Pendahuluan dilakukan melalui Google Meet yang dikirim melalui WAG</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Kelas di awali dengan guru memberikan salam dan membuka pembelajaran dengan doa. <i>Religius</i> ■ Guru mengecek kehadiran dan kesiapan siswa di grup WAG ■ Guru mengajak siswa menyanyikan lagu Dari Sabang sampai Merauke. <i>Nasionalis</i> ■ Guru mengingatkan siswa untuk mengisi absen melalui media Google Form ■ Guru bersama siswa mengadakan tanya jawab berupa materi 		5 menit

	<p>yang akan diajarkan sebagai apersepsi di grup WA.</p> <p>literasi, <i>Communication</i></p> <ul style="list-style-type: none">■ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini■ Guru mengajak siswa melakukan Tepuk PPK		
--	---	--	--

<p>Inti dilakukan melalui Google Meet yang dikirim melalui WAG</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati tayangan PPT tentang ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) di sekolah. ▪ Guru dan siswa bertanya jawab tentang video yang telah diamati mengenai kalimat saran. <i>collaboration, critical thinking</i> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Apa isi dari video tadi ✓ Bagaimana cara membuat kalimat saran yang baik? ▪ Siswa melakukan diskusi melalui WA grup, untuk mencari dan 	<p>Orientasi</p> <p>mengorganisasikan</p> <p>membimbing penyelidikan</p>	<p>20 menit</p>
---	--	--	-----------------

	<p>mengumpulkan data dan informasi tentang membuat kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) kepada teman</p> <p><i>Communication dan Collaboration</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa secara mandiri membuat kalimat saran yang tertuang dalam LKPD 1 Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia. ▪ Siswa mengamati tayangan PPT tentang bilangan cacah dan menganalisis dua bilangan cacah yang selisihnya diketahui 	<p>mengembangkan hasil karya</p>	
--	---	----------------------------------	--

	<p>melalui tayangan video.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dan siswa bertanya jawab tentang video yang telah diamati mengenai menentukan bilangan cacah yang sudah diketahui selisihnya. <p><i>collaboration, critical thinking</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Apa isi dari video tadi? ✓ Apakah bisa menemukan cara menentukan bilangan cacah yang sudah diketahui selisihnya? <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menuliskan 		
--	--	--	--

	<p>penyelesaian permasalahan dalam video.</p> <p><i>Critical Thinking and Problem Solving</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dengan memanfaatkan LKPD 2, siswa menemukan pengurangan dua bilangan cacah yang hasilnya ditentukan sendiri. <p><i>Creativity and Innovation</i></p> ▪ 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. <p><i>collaboration, critical thinking</i></p> 		
--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apakah mampu menirukan jenis-jenis gerakan kaki? ✓ Apakah dapat menyajikan gerakan kaki menjadi sebuah tarian? ▪ Siswa berkreasi menyajikan gerakan kaki menjadi gerak tari yang dinamis dan energik dengan memanfaatkan LKPD 3 dan sarana WA. <i>Creativity and Innovation</i> ▪ Guru membagikan link Google Form yang berisi soal pencapaian tujuan belajar. 		
Penutup dilakukan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dan siswa 		5 menit

<p>melalui Google Meet yang dikirim melalui WAG</p>	<p>mengulas kembali apa yang sudah kita pelajari bersama.</p> <p><i>Communication dan Collaboration</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 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 ■ Pembelajaran ditutup dengan berdoa dan bersyukur kepada Tuhan dan mengingatkan bahwa setiap anak berhak untuk pintar dan harus melaksanakan kewajibannya 		
--	---	--	--

	agar haknya bisa terpenuhi. <i>Religius</i>		
--	---	--	--

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

SUDARWATI, S.Pd
NIP. 19620103 198201 2 007

ANITA PUSPASARI, S. Pd
NIP. -

Lampiran 6. RPP 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

DARING

Satuan Pendidikan : SDN 2 Karang
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**

Kompetensi 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

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Kompetensi	Pencapaian
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 terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	4.2.1 Membuat laporan hasil observasi interaksi manusia dengan lingkungannya	

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. 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 video, 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 terperinci.

D. MATERI POKOK

1. Amanat pantun
2. Interaksi manusia dengan lingkungan

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Strategi : Cooperative Learning
3. 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
- Wifi

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. https://drive.google.com/file/d/11BG7l_FZEPcEwj3KTO5PGRPK6hGmdt6/view?usp=sharing

Karakter siswa yang diharapkan :

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

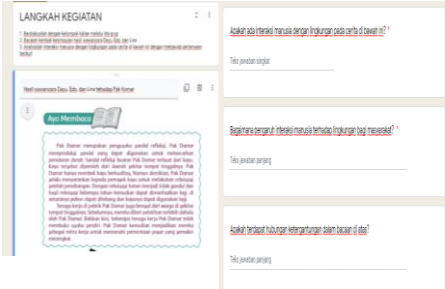
G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

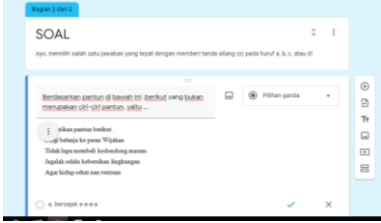
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Sintak Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Pendahuluan dengan ZOOM MEET		5
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kelas diawali dengan guru memberikan salam dan membuka pembelajaran dengan doa. Religius ▪ Melakukan presensi dan menanyakan keadaan siswa. 		5 menit

	<p>Presensi melalui aplikasi Google Form yang dikirim melalui WA grup : https://forms.gle/EVNrdVv3KZHKjWsaA</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke” diiringi dengan musik untuk menumbuhkan rasa nasionalisme. ■ Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari <ol style="list-style-type: none"> 1. Di dalam sebuah pantun itu terdapat sebuah amanat, Apakah anak-anak sudah mampu menemukan amanat dalam pantun? 2. Apakah ada di lingkunganmu suatu interaksi masyarakat yang berkaitan dengan pembangunan sosial? ■ Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran. literasi, <i>Communication</i> ■ Guru mengajak siswa untuk Salam PPK (motivasi) 		
--	---	--	--

<p>Inti</p>	<p>Kegiatan ini dengan ZOOM MEET</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 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 <div data-bbox="318 486 696 683"> </div> <div data-bbox="318 687 696 917"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa diminta untuk menemukan amanat pantun ■ Guru membagikan LKPD 1 hasilnya difoto dan dikirim lewat WA. ■ https://forms.gle/hvcmGDyp45yyr <div data-bbox="294 1241 674 1570"> </div>	<p>20 menit</p>
--------------------	--	---------------------

	<ul style="list-style-type: none"> ■ Guru memberikan ice breaking dengan tepuk semangat (neurosains) ■ Melalui aplikasi zoom, Guru mengirimkan gambar dan video tentang interaksi manusia dengan lingkungan <div data-bbox="295 730 673 943" style="text-align: center;"> <p>interaksi manusia dengan lingkungan alam</p> </div> <div data-bbox="295 963 673 1185" style="text-align: center;"> <p>Interaksi manusia dengan lingkungan sosial</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ■ https://www.youtube.com/watch?v=A9s-767cDck ■ Guru mengajak siswa untuk bertanya jawab mengenai video tersebut Communication dan 	<p>Tahap 1 (Stimulation) Pemberian Rangsangan</p>	<p>Tahap 2 Pernyataan/</p>
--	--	--	--

	<p style="text-align: center;">Collaboration</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa untuk menganalisis interaksi masyarakat yang berkaitan dengan pembangunan sosial berdasarkan video <p>Guru membagikan LKPD 2 https://forms.gle/nGTgLt97t79ng24j9</p>  <p>Siswa mengumpulkan data/informasi melalui membaca bahan bacaan untuk dapat menyelesaikan permasalahan dan tugas yang dibagikan.</p> <p>Fokus kegiatan antara lain: Pengumpulan data untuk bahan pelaporan tertulis dengan mengisi LKPD. Critical Thinking</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menganalisis dan mendiskusikannya dengan teman satu kelompok. Guru membimbing diskusi kelompok untuk memastikan bahwa setiap anggota berpartisipasi aktif. Creativity and 	<p style="text-align: center;">Identifikasi masalah (Problem Statement)</p>
--	---	--

	<p><i>Innovation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Guru memandu siswa untuk mempresentasikan hasil temuannya (<i>Communication dan Collaboration</i>) ■ Guru membagikan link Google Form yang berisi soal pencapaian tujuan belajar. <p>https://forms.gle/GWXmvvrksa3uurRAA</p>  <p>The screenshot shows a Google Form titled "SOAL". The instructions are: "Ayo, memilih salah satu jawaban yang tepat dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d!". The question is: "Berdasarkan petunjuk di bawah ini, berilah jawaban terbaik yang sesuai!". Below the question, there are four options: "a. silva purnama bunder", "b. ...di Indonesia ke pasar 'Wijayan'", "c. Tidak ada masalah, berkebun sesuai", and "d. Agak bingung, belum ada jawaban".</p>	<p>Tahap 3 Pengumpulan data (Data Collection)</p> <p>Tahap 4</p>	
--	--	--	--

		Pengola han data (Data Processi ng	
		Tahap 5 Pembukt ian (<i>verificat ion</i>)	

Penu tup	<p><i>Kegiatan ini dengan ZOOM MEET</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Guru bersama siswa memberikan penguatan dan kesimpulan <i>Communication dan Collaboration</i> ■ Guru menyampaikan nilai moral yang terkait dengan pembelajaran hari ini. <ul style="list-style-type: none"> “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” 		5 me nit

	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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/jWUuEC2amvW9uynX6 ■ 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. <i>Religius</i> 	
--	--	--

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 (v) pada nilai 1, 2, 3, atau 4 sesuai dengan sikap yang ditunjukkan oleh siswa!

Pedoman observasi sikap

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		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/iLyFB0E72rQKiAME9>

PEDOMAN PENILAIAN

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

c. Keterampilan

Keterampilan membuat laporan hasil pengamatan

Mengumpulkan dan mengolah data atau informasi.

Rubrik Mengamati interaksi Masyarakat Sekitar

No	Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Isi dan Pengetahuan: Isi laporan	Keseluruhan laporan dibuat dengan	Keseluruhan laporan dibuat	50 % isi laporan dibuat dengan	Hanya sebagian kecil isi laporan

	Pengamatan	baik, lengkap dan dapat memberikan informasi singkat yang berguna bagi pembaca, serta disajikan dengan menarik.	dengan baik, lengkap dan dapat memberikan informasi singkat yang berguna bagi pembaca.	baik dan dapat memberikan informasi singkat yang berguna bagi pembaca.	dibuat dengan baik, lengkap dan dapat memberikan informasi singkat yang berguna bagi pembaca
2.	Menulis laporan Pengamatan	Pemakaian huruf benar. Pemakaian tanda baca tepat. Penggunaan kosakata baku benar.	Memenuhi 3 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan.	Memenuhi 2 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan.	Memenuhi 1 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan.


		Laporan sesuai dengan hasil pengamatan.			
3.	Melakukan presentasi setelah selesai menulis laporan.	<p>Siswa melakukan diskusi saat presentasi</p> <p>Menyampaikan informasi dengan jelas</p> <p>Memberi tanggapan dengan tepat</p> <p>Percayadiri</p> <p>Suara terdengar jelas.</p>	Memenuhi 3 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan.	Memenuhi 2 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan.	Memenuhi 1 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan.

Mengetahui,
Kepala SDN 2 Karang



SUDARWATI, S.P.d
NIP. 19620103 198201 2 007

Ponorogo, 17 Nopember 2020
Mahasiswa

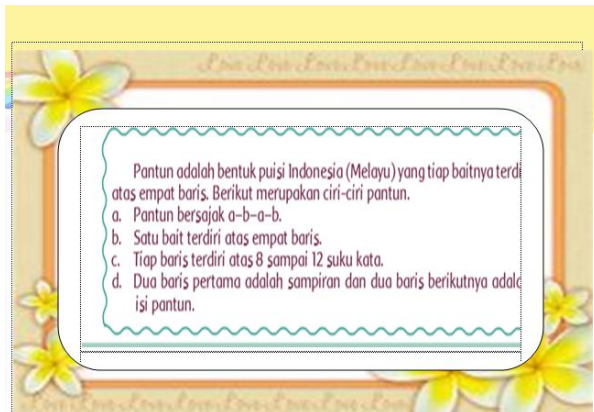


ANITA PUSPASARI, S. Pd
NIP. -

LAMPIRAN:

Bahan Ajar

https://drive.google.com/file/d/11BG7l_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.

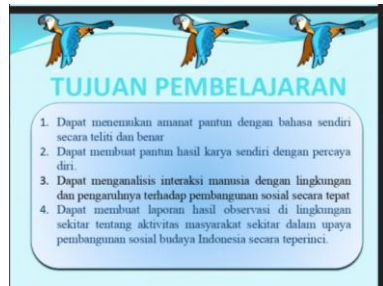
Interaksi Manusia dengan Lingkungan Sosial

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/hvcmGDyp45yvrp3s9>

This is a Google Form titled "Kerjakan LKPD 1 di bawah ini!". It lists five categories: A. JUDA, B. TOKOH KEAGAMAAN, C. SASAKAN, D. ALAT BUKU BAHASA, and E. LINGKUNGAN MEDICAL. Below the list is a text box asking for an answer and a drawing of a yellow star in a blue cloud with the text: "Beli celah beli ternak / beling di Palembang / 3' atau carilah gambar dilindungi / Dengan cara memuncil bangsan".This is a Google Form titled "LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 1". It includes an image of fruits and a text box asking for an answer. Below is a "Nama Siswa" field with a "Teks jawaban singkat" label. At the bottom, there is a "Berikan label" section with "Lanjutkan ke bagian berikut".This is a Google Form titled "Identitas". It features a background image of a field with blue markers and asks for "Nama dan alamat". It includes a "Teks jawaban panjang" label and an "Identitas" section header.This is a Google Form with a drawing of a yellow star in a blue cloud. The text asks for an answer and includes the following lines: "Paling enak makan ikan dari / Paling enak di Palembang / Virus Corona harus dihindari / Dengan cara rajin cuci tangan". Below is a "Teks jawaban panjang" label and a section titled "Buatlah 1 paragraf sesuai tema kesehatan tubuh pada kelvin yang sudah tersedia / Bekerja di saat ini, kemudian". At the bottom, there is a "Teks jawaban panjang" label and a "Tentukan answer dari pertanyaan kalian buat" section with a "Pilihan" dropdown menu.

LINK: <https://forms.gle/nGTgLt97t79ng24i9>

Bagian 2 dari 3

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 2

A. JUDUL:
Menganalisis aktivitas interaksi manusia dengan lingkungan masyarakat

B. TUJUAN KEGIATAN
Siswa dapat menganalisis aktivitas interaksi manusia dengan lingkungan masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya Indonesia

C. MATERI
Aktifitas masyarakat yang berkaitan dengan pembangunan sosial budaya.

D. ALAT DAN BAHAN

1. Handphone (HP)
2. Teks cerita
3. Alat tulis

Bagian 3 dari 3

LANGKAH KEGIATAN

1. Berdiskusi dengan kelompok kalian melalui Via grup
2. Bacalah kembali kesimpulan hasil wawancara Dayu, Edo, dan Lina
3. Analisislah interaksi manusia dengan lingkungan pada cerita di bawah ini dengan menjawab pertanyaan berikut!

Hasil wawancara Dayu, Edo, dan Lina terhadap Pak Komar

Ayo Membaca

Pak Damor merupakan pengusaho sandal refleksi. Pak Damor memproduksi sandal yang dapat digunakan untuk melancarkan peredaran darah. Sandal refleksi buatan Pak Damor terbuat dari kayu. Kayu tersebut diperoleh dari daerah sekitar tempat tinggalnya. Pak Damor hanya membeli kayu berkualitas. Namun demikian, Pak Damor selalu menyayurkannya kepada pemasok kayu untuk melakukan reboisasi setelah penebangan. Dengan reboisasi hutan menjadi tidak gundul dan hasil reboisasi beberapa tahun kemudian dapat dimanfaatkan lagi, di antaranya pohon dapat ditebang dan kayunya dapat digunakan lagi.

Tugas kerja di pabrik Pak Damor juga berasal dari warga di sekitar tempat tinggalnya. Sebelumnya, mereka diberi pelatihan terlebih dahulu oleh Pak Damor. Bahkan kini, beberapa tugas kerja Pak Damor telah membuka usaha sendiri. Pak Damor kemudian menjadikan mereka sebagai mitra kerja untuk memenuhi permintaan pasar yang semakin meningkat.

Apakah ada interaksi manusia dengan lingkungan pada cerita di bawah ini? *

Teks jawaban singkat

Bagaimana pengaruh interaksi manusia terhadap lingkungan bagi masyarakat? *

Teks jawaban panjang

Apakah terdapat hubungan ketergantungan dalam bacaan di atas?

Teks jawaban panjang

Tugas Mandiri

<https://forms.gle/jWUuEC2amvW9uynX6>

Bagian 2 dari 3

JUDUL:

Membuat laporan hasil observasi di lingkungan sekitar tentang interaksi masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial

TUJUAN KEGIATAN
Siswa dapat membuat laporan hasil observasi di lingkungan sekitar tentang aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya Indonesia

MATERI
Aktifitas masyarakat yang berkaitan dengan pembangunan sosial budaya.

ALAT DAN BAHAN

1. Handphone (HP)
2. Alat tulis
3. Nara sumber (ayah, ibu, saudara)

Pahamilah tabel di bawah ini!

Paragraf

Laporan Hasil Pengamatan

Judul Laporan : Laporan Pengamatan Pembangunan Sosial Budaya

Tujuan Laporan : Mengetahui bentuk-bentuk pembangunan sosial budaya

Tempat Pengamatan :

Tanggal Pengamatan :

No	Kegiatan	Hasil Pengamatan	Keterangan
1.	Pembangunan Sosial Bidang Kesehatan		
2.	Pembangunan Sosial Bidang Pemuda dan Olah Raga		
3.	Pembangunan Sosial Bidang Pertanian		

Soal Evaluasi

<https://forms.gle/GWXmxyrksg3uurRAA>

Bagian 2 dari 2

X

SOAL

Ayo, memilih salah satu jawaban yang tepat dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d!

Berdasarkan pantun di bawah ini, berikut yang bukan merupakan ciri-ciri pantun, yaitu ...

titikan pantun berikut.
...gi belanja ke pasar Wijahan
Tidak lupa membeli kedondong masam
Jagalah selalu kebersihan lingkungan
Agar hidup sehat nan tenang

a. bersajak a-a-a-a

Pilihan ganda

Di bawah ini merupakan sebuah pantun yang belum lengkap. Kalimat yang tepat untuk melengkapi pantun di bawah ini adalah ...

Perhatikan pantun nasihat berikut!

Anak ayam ada empat
Tinggal di kandang warna jingga

- a. Jika kamu ingin pandai, Belajar tekun itu syaratny
- b. Jika kamu ingin sehat, Jangan malas berolahraga
- c. Jika kamu orang hebat, Jangan pernah kamu sombong
- d. Jika kamu sudah sehat, Jangan rajin berolahraga

Di bawah ini merupakan sebuah pantun nasihat. Nasihat yang terdapat dalam pantun tersebut adalah ...

Perhatikan pantun berikut untuk nomor 6 dan 7!

Kilat datang sebelum guntur
Suntur mengema di atas bukit
Istirahatlah secara teratur
Supaya tidak jatuh sakit

- a. nasihat supaya istirahat secara teratur
- b. ajakan untuk menjaga kesehatan
- c. jika ada guntur jangan ke atas bukit
- d. nasihat untuk hati-hati saat ada guntur

Pantun balasan yang tepat untuk pantun di atas adalah ... *

Opsi 1

* Dahi pasar kuli baju
Batu baru teranghor pagad
Bemar dia akan teraja
Dengan seru-buru kita akan ginter

Opsi 2

b. Nani jangkang dibungkus dalam jati
Pantuklah meah-nemaya
Kalahlah kamu teman setaji
Mati terbagi sika dan thika

Opsi 3

c. Air dituang ke dalam cawan
Di sempinganya ada temat
Aku setuju dengannya kawan
Perlu istirahat agar tetap sehat

Opsi 4

d. Jalan-jalan ke Pasar Baru
Jangan lupa membaca uang
Bemar kawan aku setuju
Jalan-jalan seru-buru seru

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 ... *



- a. mempekerjakan penduduk sekitar
- 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



- lingkungan sosial
- lingkungan alam
- budaya

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



- sosial
- olahraga
- kesehatan
- alam

Lampiran 4. Rubrik Penilaian

**Rubrik penilaian untuk analisis RPP produk pengembangan
mahasiswa PPG**

1. Implementasi Unsur Kecakapan Abad 21 dalam rumusan tujuan
pembelajaran pada RPP mahasiswa PPG

Indikator	1	2	3	4	5
	Kurang sekali	Kurang	Cukup	Baik	Baik sekali
Tujuan pembelajaran mengandung unsur berpikir kritis	Tidak ada rumusan tujuan pembelajaran 1 yang mengimple mentasikan unsur berikir kritis	Rumusan tujuan pembelajara n hanya 2 yang mengimple mentasikan unsur berpikir kritis	Rumusan tujuan pembelajara n hanya 3 yang mengimple mentasikan unsur berpikir kritis	Rumusan tujuan pembelajara n hanya 4 yang mengimple mentasikan unsur berpikir kritis	Rumusan tujuan pembelajara n hanya 5 yang mengimple mentasikan unsur berpikir kritis
Tujuan pembelajaran mengandung unsur kolaborasi	Tidak ada rumusan tujuan pembelajara n (1) yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi	Rumusan tujuan pembelajara n hanya (2) yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi	Rumusan tujuan pembelajara n hanya (3) yang mengimple mentasikan unsur berpikir kritis	Rumusan tujuan pembelajara n hanya (4) yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi	Rumusan tujuan pembelajara n hanya (5) yang mengimple mentasikan unsur berpikir kritis
Tujuan	Tidak ada	Rumusan	Rumusan	Rumusan	Rumusan

pembelajaran mengandung unsur kreativitas	rumusan tujuan pembelajaran (1) yang mengimple mentasikan unsur kreativitas	tujuan pembelajara n hanya (2) yang mengimple mentasikan unsur kretivitas	tujuan pembelajara n hanya (3) yang mengimple mentasikan unsur kreativitas	tujuan pembelajara n hanya (4) yang mengimple mentasikan unsur kreativitas	tujuan pembelajara n hanya (5) yang mengimple mentasikan unsur kreativitas
Tujuan pembelajaran mengandung unsur komunikasi	Tidak ada rumusan tujuan pembelajaran (1) yang mengimple mentasikan unsur komunikasi	Rumusan tujuan pembelajara n hanya (2) yang mengimple mentasikan unsur komunikasi	Rumusan tujuan pembelajara n hanya (3) yang mengimple mentasikan unsur komunikasi	Rumusan tujuan pembelajara n hanya (4) yang mengimple mentasikan unsur komunikasi	Rumusan tujuan pembelajara n hanya (5) yang mengimple mentasikan unsur komunikasi

2. Implementasi kegiatan pembelajaran yang dikembangkan terdapat unsur kecakapan abad 21

Indikator	1	2	3	4	5
	Kurang sekali	Kurang	Cukup	Baik	Baik sekali
Terdapat penguatan Pendidikan karakter dalam	Tidak ada kegiatan pembelajar an (1) yang mengimple mentasikan	Kegiatan pembelajara n hanya (2) yang mengimple mentasikan	Kegiatan pembelajaran hanya (3) yang mengimpleme ntasikan	Kegiatan pembelajara n hanya (4) yang mengimple mentasikan	Kegiatan pembelajara n hanya (2) yang mengimple mentasikan

pembelajaran	unsur penguatan pendidikan karakter	unsur penguatan pendidikan karakter	unsur penguatan pendidikan karakter	unsur penguatan pendidikan karakter	unsur literasi
Adanya kegiatan literasi sebelum memulai pembelajaran	Tidak ada kegiatan pembelajaran (1) yang mengimple mentasikan unsur literasi	Kegiatan pembelajara n hanya (2) yang mengimple mentasikan unsur literasi	Kegiatan pembelajaran hanya (3) yang mengimpleme ntasikan unsur literasi	Kegiatan pembelajara n hanya (4) yang mengimple mentasikan unsur literasi	Kegiatan pembelajara n hanya (5) yang mengimple mentasikan unsur literasi
Kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis	Tidak ada kegiatan pembelajar an (1) yang mengimple mentasikan unsur berpikir kritis	Kegiatan pembelajara n hanya (2) yang mengimple mentasikan unsur berpikir kritis	Kegiatan pembelajaran hanya (3) yang mengimpleme ntasikan unsur berpikir kritis	Kegiatan pembelajara n hanya (3) yang mengimple mentasikan unsur berpikir kritis	Kegiatan pembelajara n hanya (5) yang mengimple mentasikan unsur berpikir kritis
Kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi	Tidak ada kegiatan pembelajar an (1) yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi	Kegiatan pembelajara n hanya (2) yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi	Kegiatan pembelajaran hanya (3) yang mengimpleme ntasikan unsur kolaborasi	Kegiatan pembelajara n hanya (4) yang mengimple mntasikan unsur kolaborasi	Kegiatan pembelajara n hanya (5) yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi
kegiatan pembelajaran yang mengandung	Tidak ada kegiatan pembelajar an (1) yang	Kegiatan pembelajara n hanya (2) yang	Kegiatan pembelajaran hanya (2) yang	Kegiatan pembelajara n hanya (3) yang	Kegiatan pembelajara n hanya (5) yang

unsur kreativitas	mengimple mentasikan unsur kreativitas	mengimple mentasikan unsur kreativitas	mengimpleme ntasikan unsur kreativitas	mengimple mentasikan unsur kreativitas	mengimple mentasikan unsur kreativitas
kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi	Tidak ada kegiatan pembelajar an (1) yang mengimple mentasikan unsur komunikasi	Kegiatan pembelajar an hanya (2) yang mengimple mentasikan unsur komunikasi	Kegiatan pembelajaran hanya (3) yang mengimpleme ntasikan unsur komunikasi	Kegiatan pembelajar an hanya (4) yang mengimple mentasikan unsur komunikasi	Kegiatan pembelajar an hanya (5) yang mengimple mentasikan unsur komunikasi

3. Adakah bahan pendukung implementasi unsur HOTS yang dilakukan mahasiswa PPG dalam pengembangan RPP

Indikator	1	2	3	4	5
	Kurang sekali	Kurang	Cukup	Baik	Baik sekali
Terdapat bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter	Tidak ada bahan ajar (1) yang mengimple mentasikan unsur penguatan pendidikan karakter	Bahan ajar hanya (2) yang mengimple mentasikan unsur penguatan pendidikan karakter	Bahan ajar hanya (3) yang mengimpleme ntasikan unsur penguatan pendidikan karakter	Bahan ajar hanya (4) yang mengimple mentasikan unsur penguatan pendidikan karakter	Bahan ajar hanya (5) yang mengimple mentasikan unsur penguatan pendidikan karakter
bahan ajar	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

pembelajaran yang mengandung unsur literasi	bahan ajar (1) yang mengimple mentasikan unsur literasi	bahan ajar (2) yang mengimple mentasikan unsur literasi	bahan ajar (2) yang mengimpleme ntasikan unsur literasi	bahan ajar (3) yang mengimple mentasikan unsur literasi	bahan ajar (5) yang mengimple mentasikan unsur literasi
Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis	Tidak ada bahan ajar (1) yang mengimple mentasikan unsur berpikir kritis	Bahan ajar hanya (2) yang mengimple mentasikan unsur berpikir kritis	Bahan ajar hanya (3) yang mengimpleme ntasikan unsur berpikir kritis	Bahan ajar hanya (4) yang mengimple mentasikan unsur berpikir kritis kritis	Bahan ajar hanya (5) yang mengimple mentasikan unsur berpikir kritis
Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi	Tidak ada bagan ajar (1) yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi	Bahan ajar hanya (2) yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi	Bahan ajar hanya (3) yang mengimpleme ntasikan unsur kolaborasi	Bahan ajar hanya (4) yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi	Bahan ajar hanya (5) yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi
Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas	Tidak ada bagan ajar (1) yang mengimple mentasikan unsur kreativitas	Bahan ajar hanya (2) yang mengimple mentasikan unsur kreativitas	Bahan ajar hanya (3) yang mengimpleme ntasikan unsur kreativitas	Bahan ajar hanya (4) yang mengimple mentasikan unsur kreativitas	Bahan ajar hanya (5) yang mengimple mentasikan unsur kreativitas
Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung	Tidak ada ahan ajar 1 yang mengimple mentasikan	Bahan ajar hanya (2) yang mengimple mentasikan	Bahan ajar hanya 3 yang mengimpleme ntasikan unsur	Bahan ajar hanya 4 yang mengimple mentasikan	Bahan ajar hanya 5 yang mengimple mentasikan

unsur komunikasi	unsur kreativitas	unsur kreativitas	kreativitas	unsur kreativitas	unsur kreativitas
Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter	Tidak ada media pembelajaran 1 yang mengimplementasikan penguatan pendidikan karakter	Media pembelajaran hanya 2 yang mengimplementasikan penguatan pendidikan karakter	Media pembelajaran hanya 3 yang mengimplementasikan penguatan pendidikan karakter	Media pembelajaran hanya 4 yang mengimplementasikan penguatan pendidikan karakter	Media pembelajaran hanya 5 yang mengimplementasikan penguatan pendidikan karakter
Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur literasi	Tidak ada media pembelajaran 1 yang mengimplementasikan unsur literasi	Media pembelajaran hanya 2 yang mengimplementasikan unsur literasi	Media pembelajaran hanya 3 yang mengimplementasikan unsur literasi	Media pembelajaran hanya 4 yang mengimplementasikan unsur literasi	Media pembelajaran hanya 5 yang mengimplementasikan unsur literasi
Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis	Tidak ada media pembelajaran 1 yang mengimplementasikan unsur berpikir kritis	Media pembelajaran hanya 2 yang mengimplementasikan unsur berpikir kritis	Media pembelajaran hanya 3 yang mengimplementasikan unsur berpikir kritis	Media pembelajaran hanya 4 yang mengimplementasikan unsur berpikir kritis	Media pembelajaran hanya 5 yang mengimplementasikan unsur berpikir kritis
Adanya media pembelajaran yang	Tidak ada media pembelajaran	Media pembelajaran hanya 2	Media pembelajaran hanya 3 yang	Media pembelajaran hanya 4	Media pembelajaran hanya 5

mengandung unsur kolaborasi	n 1 yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi	yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi	mengimpleme ntasikan unsur kolaborasi	yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi	yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi
Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas	Tidak ada media pembelajara n 1 yang mengimple mentasikan unsur kreativitas	Media pembelajara n hanya 2 yang mengimple mentasikan unsur kreativitas	Media pembelajaran hanya 3 yang mengimpleme ntasikan unsur kreativitas	Media pembelajara n hanya 4 yang mengimple mentasikan unsur kreativitas	Media pembelajara n hanya 5 yang mengimple mentasikan unsur kreativitas
Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi	Tidak ada media pembelajara n 1 yang mengimple mentasikan unsur komunikasi	Media pembelajara n hanya 2 yang mengimple mentasikan unsur komunikasi	Media pembelajaran hanya 3 yang mengimpleme ntasikan unsur komunikasi	Media pembelajara n hanya 4 yang mengimple mentasikan unsur komunikasi	Media pembelajara n hanya 5 yang mengimple mentasikan unsur komunikasi
Adanya LKPD yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter	Tidak ada LKPD 1 yang mengimple mentasikan penguatan Pendidikan karakter	LKPD hanya 2 yang mengimple mentasikan unsur penguatan Pendidikan karakter	LKPD hanya 3 yang mengimpleme ntasikan unsur penguatan Pendidikan karakter	LKPD hanya 4 yang mengimple mentasikan unsur penguatan Pendidikan karakter	LKPD hanya 5 yang mengimple mentasikan unsur penguatan Pendidikan karakter
Adanya LKPD yang mengandung unsur literasi	Tidak ada LKPD 1 yang mengimple mentasikan	LKPD hanya 2 yang mengimple mentasikan	LKPD hanya 3 yang mengimpleme ntasikan	LKPD hanya 4 yang mengimple mentasikan	LKPD hanya 5 yang mengimple mentasikan

	unsur literasi	unsur literasi	unsur literasi	unsur literasi	unsur literasi
Adanya LKPD yang mengandung unsur berpikir kritis	Tidak ada LKPD yang mengandung unsur berpikir kritis	LKPD kurang mengandung unsur berpikir kritis	LKPD cukup sesuai mengandung unsur berpikir kritis	LKPD sesuai mengandung unsur berpikir kritis	LKPD sangat sesuai yang mengandung unsur berpikir kritis
Adanya LKPD yang mengandung unsur kolaborasi	Tidak ada LKPD 1 yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi	LKPD hanya 2 yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi	LKPD hanya 3 yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi	LKPD hanya 4 yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi	LKPD hanya 5 yang mengimple mentasikan unsur kolaborasi
Adanya LKPD yang mengandung unsur kreativitas	Tidak ada LKPD 1 yang mengimple mentasikan unsur kreativitas	LKPD hanya 2 yang mengimple mentasikan unsur kreativitas	LKPD hanya 3 yang mengimple mentasikan unsur kreativitas	LKPD hanya 4 yang mengimple mentasikan unsur kreativitas	LKPD hanya 5 yang mengimple mentasikan unsur kreativitas
Adanya LKPD yang mengandung unsur komunikasi	Tidak ada LKPD 1 yang mengimple mentasikan unsur komunikasi	LKPD hanya 2 yang mengimple mentasikan unsur komunikasi	LKPD hanya 3 yang mengimple mentasikan unsur komunikasi	LKPD hanya 4 yang mengimple mentasikan unsur komunikasi	LKPD hanya 5 yang mengimple mentasikan unsur komunikasi

4. Adakah strategi (pendekatan, model, metode) terintegrasi dalam rumusan kegiatan pembelajaran pada RPP mahasiswa PPG

Indikator	1	2	3	4	5
	Kurang sekali	Kurang	Cukup	Baik	Baik sekali
Adanya strategi <i>Problem Based Learning</i> terdapat pada RPP yang dikembangkan mahasiswa PPG	Tidak ada strategi 1 yang mengimple mentasikan <i>Problem Based Learning</i>	Strategi ada namun hanya 2 sintak yang mengimple mentasikan <i>Problem Based Learning</i>	Strategi ada namun hanya 3 sintak yang mengimple mentasikan <i>Problem Based Learning</i>	Strategi ada namun hanya 4 sintak yang mengimpl ementasikan <i>Problem Based Learning</i>	Strategi ada namun hanya 5 sintak yang mengimple mentasikan <i>Problem Based Learning</i>
Adanya strategi pendekatan saintifik terpadat pada RPP yang dikembangkan mahasiswa PPG	Tidak ada strategi 1 yang mengimple mentasikan pendekatan saintifik	Strategi ada namun hanya 2 sintak yang mengimple mentasikan pendekatan saintifik	Strategi ada namun hanya 3 sintak yang mengimple mentasikan pendekatan saintifik	Strategi ada namun hanya 4 sintak yang mengimpl ementasikan pendekat an saintifik	Strategi ada namun hanya 5 sintak yang mengimple mentasikan pendekatan saintifik
Adanya strategi <i>Project Based Learning</i> terdapat pada	Tidak ada strategi 1 yang mengimple	Strategi ada namun hanya 2 sintak yang	Strategi ada namun hanya 3 sintak yang mengimpleme	Strategi ada namun hanya 4	Strategi ada namun hanya 5 sintak yang

RPP yang dikembangkan mahasiswa PPG	mentasikan <i>Project Based Learning</i>	mengimple mentasikan <i>Project Based Learning</i>	ntasikan <i>Project Based Learning</i>	sintak yang mengimpl ementasikan <i>Project Based Learning</i>	mengimple mentasikan <i>Project Based Learning</i>
Adanya strategi <i>Cooperative Learning</i> terdapat pada RPP yang dikembangkan mahasiswa PPG	Tidak ada strategi 1 yang mengimple mentasikan <i>Cooperative Learning</i>	Strategi ada namun hanya 2 sintak yang mengimple mentasikan <i>Project Based Learning</i>	Strategi ada namun hanya 3 sintak yang mengimple mentasikan <i>Project Based Learning</i>	Strategi ada namun hanya 4 sintak yang mengimpl ementasikan <i>Project Based Learning</i>	Strategi ada namun hanya 5 sintak yang mengimple mentasikan <i>Project Based Learning</i>
Adanya strategi <i>Discovery Learning</i> terdapat pada RPP yang dikembangkan mahasiswa PPG	Tidak ada strategi 1 yang mengimple mentasikan <i>Discovery Learning</i>	Strategi ada namun hanya 2 sintak yang mengimple mentasikan <i>Discovery Learning</i>	Strategi ada namun hanya 3 sintak yang mengimple mentasikan <i>Discovery Learning</i>	Strategi ada namun hanya 4 sintak yang mengimpl ementasikan <i>Discovery Learning</i>	Strategi ada namun hanya 5 sintak yang mengimple mentasikan <i>Discovery Learning</i>

Lampiran 5. Analisis Checklist RPP

Analisis checklist RPP 1

No	Pernyataan	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Terdapat unsur kecakapan abad 21 dalam rumusan tujuan pembelajaran pada RPP	Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter			✓		
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur literasi				✓	
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis				✓	
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi	✓				
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas			✓		
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung keterampilan komunikasi				✓	
2.	Kegiatan pembelajaran	Terdapat penguatan Pendidikan karakter dalam pembelajaran			✓		

	yang dikembangkan terdapat unsur kecakapan abad 21	Adanya kegiatan literasi sebelum memulai pembelajaran			✓		
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis				✓	
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi				✓	
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas				✓	
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi				✓	
3.	Bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan RPP terdapat unsur kecakapan abad 21	Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter			✓		
		Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur literasi					✓
		Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur berpikir				✓	

		kritis					
		Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi				✓	
		Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas				✓	
		Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi				✓	
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter				✓	
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur literasi				✓	
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis				✓	
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi				✓	
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas				✓	

		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi				✓	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter				✓	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur literasi				✓	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur berpikir kritis				✓	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur kolaborasi				✓	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur kreativitas				✓	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur komunikasi				✓	
4.	Terdapat strategi (pendekatan, model, metode) yang mengimplemen tasikan unsur Kecakapan Abad 21 dalam kegiatan	Adanya strategi <i>Problem Based Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.				✓	
		Adanya strategi pendekatan saintifik terpadat pada RPP yang dikembangkan mahasiswa PPG				✓	
		Adanya strategi <i>Project Based</i>	✓				

pembelajaran RPP	<i>Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.					
	Adanya strategi <i>Cooperative Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.	✓				
	Adanya strategi <i>Discovery Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.	✓				

Analisis Checklist RPP 2

No	Pernyataan	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Terdapat unsur kecakapan abad 21 dalam rumusan tujuan pembelajaran pada RPP	Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter			✓		
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur literasi				✓	
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis				✓	
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi	✓				
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas			✓		
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung keterampilan komunikasi				✓	
2.	Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan terdapat unsur kecakapan abad 21	Terdapat penguatan Pendidikan karakter dalam pembelajaran				✓	
		Adanya kegiatan literasi sebelum memulai pembelajaran				✓	
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis				✓	

		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi			✓		
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas				✓	
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi				✓	
3.	Bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan RPP terdapat unsur kecakapan abad 21	Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter			✓		
		Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur literasi			✓		
		Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis				✓	
		Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi			✓		
		Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas				✓	
		Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi				✓	
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter				✓	
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur literasi				✓	

		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis				✓	
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi				✓	
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas				✓	
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi				✓	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter			✓		
		Adanya LKPD yang mengandung unsur literasi				✓	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur berpikir kritis				✓	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur kolaborasi			✓		
		Adanya LKPD yang mengandung unsur kreativitas				✓	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur komunikasi				✓	
4.	Terdapat strategi (pendekatan, model, metode) yang mengimplementa	Adanya strategi <i>Problem Based Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.				✓	
		Adanya strategi pendekatan saintifik terpadat pada RPP yang				✓	

	sikan unsur Kecakapan Abad 21 dalam kegiatan pembelajaran RPP	dikembangkan mahasiswa PPG					
		Adanya strategi <i>Project Based Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.	✓				
		Adanya strategi <i>Cooperative Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.	✓				
		Adanya strategi <i>Discovery Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.	✓				

Analisis Checklist RPP 3

No	Pernyataan	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Terdapat unsur kecakapan abad 21 dalam rumusan tujuan pembelajaran pada RPP	Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter				✓	
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur literasi			✓		
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis			✓		
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi			✓		
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas			✓		
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung keterampilan komunikasi			✓		
2.	Kegiatan pembelajaran	Terdapat penguatan Pendidikan karakter dalam				✓	

	yang dikembangkan terdapat unsur kecakapan abad 21	pembelajaran					
		Adanya kegiatan literasi sebelum memulai pembelajaran			✓		
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis				✓	
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi			✓		
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas				✓	
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi			✓		
3.	Bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan RPP terdapat unsur kecakapan abad 21	Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter			✓		
		Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur literasi				✓	

	Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis				✓	
	Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi				✓	
	Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas				✓	
	Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi			✓		
	Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter				✓	
	Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur literasi				✓	
	Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis				✓	
	Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur				✓	

		kolaborasi					
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas				✓	
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi				✓	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter				✓	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur literasi				✓	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur berpikir kritis					✓
		Adanya LKPD yang mengandung unsur kolaborasi				✓	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur kreativitas				✓	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur komunikasi			✓		
4.	Terdapat strategi (pendekatan, model, metode)	Adanya strategi <i>Problem Based Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.		✓			

yang mengimplementasikan unsur Kecakapan Abad 21 dalam kegiatan pembelajaran RPP	Adanya strategi pendekatan saintifik terpadat pada RPP yang dikembangkan mahasiswa PPG				✓	
	Adanya strategi <i>Project Based Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.	✓				
	Adanya strategi <i>Cooperative Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.				✓	
	Adanya strategi <i>Discovery Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.	✓				

Analisis checklist RPP 4

No	Pernyataan	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Terdapat unsur kecakapan abad 21 dalam rumusan tujuan pembelajaran pada RPP	Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter				✓	
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur literasi				✓	
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis				✓	
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi				✓	
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas				✓	
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung keterampilan komunikasi			✓		
2.	Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan terdapat unsur kecakapan abad 21	Terdapat penguatan Pendidikan karakter dalam pembelajaran				✓	
		Adanya kegiatan literasi sebelum memulai pembelajaran				✓	
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis			✓		
		Adanya kegiatan pembelajaran			✓		

		yang mengandung unsur kolaborasi					
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas				✓	
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi			✓		
3.	Bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan RPP terdapat unsur kecakapan abad 21	Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter			✓		
		Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur literasi			✓		
		Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis			✓		
		Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi			✓		
		Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas			✓		
		Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi			✓		
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter		✓			
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur literasi		✓			

		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis		✓			
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi		✓			
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas		✓			
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi		✓			
		Adanya LKPD yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter			✓		
		Adanya LKPD yang mengandung unsur literasi				✓	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur berpikir kritis				✓	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur kolaborasi			✓		
		Adanya LKPD yang mengandung unsur kreativitas				✓	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur komunikasi				✓	
4.	Terdapat strategi (pendekatan, model, metode) yang mengimplementa	Adanya strategi <i>Problem Based Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.				✓	
		Adanya strategi pendekatan saintifik terpadat pada RPP yang				✓	

	sikan unsur Kecakapan Abad 21 dalam kegiatan pembelajaran RPP	dikembangkan mahasiswa PPG					
		Adanya strategi <i>Project Based Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.	✓				
		Adanya strategi <i>Cooperative Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.	✓				
		Adanya strategi <i>Discovery Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.	✓				

Analisis checklist RPP 5

No	Pernyataan	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Terdapat unsur kecakapan abad 21 dalam rumusan tujuan pembelajaran pada RPP	Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter			✓		
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur literasi			✓		
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis			✓		
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi		✓			
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas			✓		
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung keterampilan komunikasi				✓	
2.	Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan	Terdapat penguatan Pendidikan karakter dalam pembelajaran			✓		
		Adanya kegiatan literasi sebelum memulai				✓	

	terdapat unsur kecakapan abad 21	pembelajaran					
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis			✓		
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi			✓		
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas				✓	
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi				✓	
3.	Bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan RPP terdapat unsur kecakapan abad 21	Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter		✓			
		Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur literasi		✓			
		Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis		✓			

	Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi		✓			
	Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas		✓			
	Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi		✓			
	Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter		✓			
	Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur literasi			✓		
	Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis		✓			
	Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi			✓		
	Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas			✓		
	Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi			✓		

		Adanya LKPD yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter			✓		
		Adanya LKPD yang mengandung unsur literasi			✓		
		Adanya LKPD yang mengandung unsur berpikir kritis			✓		
		Adanya LKPD yang mengandung unsur kolaborasi			✓		
		Adanya LKPD yang mengandung unsur kreativitas			✓		
		Adanya LKPD yang mengandung unsur komunikasi			✓		
4.	Terdapat strategi (pendekatan, model, metode) yang mengimplemen tasikan unsur Kecakapan Abad 21 dalam kegiatan pembelajaran RPP	Adanya strategi <i>Problem Based Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.	✓				
Adanya strategi pendekatan saintifik terpadat pada RPP yang dikembangkan mahasiswa PPG		✓					
Adanya strategi <i>Project Based Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.		✓					
Adanya strategi <i>Cooperative</i>		✓					

		<i>Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.					
		Adanya strategi <i>Discovery Learning</i> terdapat pada RPP pengembangan.	✓				

Lampiran 6. Tabel Hasil Penelitian RPP

Tabel hasil penelitian RPP

No	Pernyataan	Indikator	RPP					Jumlah	Persentase
			1	2	3	4	5		
1.	Terdapat unsur kecakapan abad 21 dalam rumusan tujuan pembelajaran pada RPP	Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter	3	3	4	4	3	17	68%
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur literasi	4	4	3	4	3	18	72%
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis	4	4	3	4	3	18	72%
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung	1	3	3	4	2	13	52%

		unsur kolaborasi							
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas	3	4	3	4	3	17	68%
		Adanya tujuan pembelajaran yang mengandung keterampilan komunikasi	4	4	3	3	4	18	72%
2.	Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan terdapat unsur kecakapan abad 21	Terdapat penguatan Pendidikan karakter dalam pembelajaran	3	4	4	4	3	17	72%
		Adanya kegiatan literasi sebelum memulai pembelajaran	3	4	3	4	4	18	72%
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur berpikir	4	4	4	3	3	18	72%

		kritis								
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi	4	3	3	2	3	15	60%	
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas	4	3	4	3	4	18	72%	
		Adanya kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi	4	3	3	3	4	17	68%	
3.	Bahan pendukung yang digunakan dalam pengembangan RPP terdapat unsur kecakapan abad 21	Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter	3	3	3	3	2	14	56%	

	Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur literasi	5	3	4	3	2	17	68%
	Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis	4	4	4	3	2	17	68%
	Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi	4	3	4	3	2	16	64%
	Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur kreativitas	4	4	4	3	2	17	68%
	Adanya bahan ajar pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi	4	4	4	3	2	340	68%
	Rata-rata	6	5					

		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter	4	3	3	2	2	14	56%
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur literasi	4	3	4	2	3	16	64%
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur berpikir kritis	4	4	4	2	2	16	64%
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur kolaborasi	4	4	4	2	3	17	68%
		Adanya media pembelajaran yang mengandung	4	4	4	2	3	17	68%

		unsur kreativitas							
		Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur komunikasi	4	4	4	2	3	17	68%
		Rata-rata						65	
		Adanya LKPD yang mengandung unsur penguatan Pendidikan karakter	4	3	4	3	3	17	68%
		Adanya LKPD yang mengandung unsur literasi	4	4	4	4	3	19	76%
		Adanya LKPD yang mengandung unsur berpikir kritis	4	4	5	4	3	20	80%
		Adanya LKPD yang mengandung unsur kolaborasi	4	3	4	3	3	17	68%
		Adanya LKPD yang	4	4	4	4	3	19	76%

		mengandung unsur kreativitas								
		Adanya LKPD yang mengandung unsur komunikasi	4	4	3	4	3	18		72%
		Rata-rata						73		
4.	Terdapat strategi (pendekatan, model, metode) yang mengimplementasikan unsur Kecakapan Abad 21 dalam kegiatan pembelajaran RPP	Adanya strategi <i>Problem Based Learning</i> terdapat pada RPP yang dikembangkan mahasiswa PPG	4	4	2	4	1	17		60%
		Adanya strategi pendekatan saintifik terpadat pada RPP yang dikembangkan mahasiswa PPG	4	4	4	4	1	17		68%

		Adanya strategi <i>Project Based Learning</i> terdapat pada RPP yang dikembangkan mahasiswa PPG	1	1	1	1	1	5	20%
		Adanya strategi <i>Cooperative Learning</i> terdapat pada RPP yang dikembangkan mahasiswa PPG	1	1	4	1	1	8	32%
		Adanya strategi <i>Discovery Learning</i> terdapat pada RPP yang dikembangkan mahasiswa PPG	1	1	4	1	1	8	32%
		Rata-rata	4	2					

