

DAFTAR PUSTAKA

A. PUSTAKA UTAMA (BUKU)

- Andriani, Durri. 2012. *Metode Penelitian*. Universitas Terbuka Pendidikan Ekonomi.
- Ariyanti. 2015. *Media, Kelereng untuk Mengembangkan Kemampuan Berhitung Pada Anak*. Kresna Bina Insan Prima Taman.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo
- Ida, Rachma. 2016. *Metode Penelitian, Studi Media dan Kajian Budaya*. Prenada Media Group
- Mudrikah. 2015. *Media, Gambar Seri Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak*. Kresna Bina Insan Prima Taman.
- Putra, Harry Dwi. 2016. *Media, Jarimatika : Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian, Dan Pembagian*. STKIP Siliwangi Bandung.
- Suryani, Nunuk. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Prenadamedia Group, Divisi Kencana.
- Bungin, Burhan. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Prenadamedia Group, Divisi Kencana.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

B. JURNAL & SKRIPSI

- Annisah, Siti. 2014. "Alat Peraga Pembelajaran Matematika". Jurnal Tarbawiyah, Online, 11(1):1-15, <http://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/download/356/168>, diunduh tanggal 23 Juli 2019 pukul 12.00.
- Januarti, Rini. 2015. "Pengaruh Penerapan Metode Permainan Dakon Bilangan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 35 Pontianak Selatan". *E Journal PGSD Universitas Tanjungpura Pontianak* Online, 5(2):1-12, <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/9200/9116>, diunduh 25 Juli 2019 pukul 10.00.

Rahayu, Silvia Ira,dkk. 2015. “Keterampilan Berhitung Matematika Siswa Kelas V SD/MI di Desa Gadingrejo Kecamatan Kepil Kabupaten Wonosobo”. *Jurnal ekuivalen*, Online, 1(1):115-118, <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/ekuivalen/article/view/2165/2028>, diunduh tanggal 25 Juli 2019 pukul 15.00.

Rahmah, Nur,dkk. 2015. “Hubungan Penguasaan Perkalian dan Pembagian Dasar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP PMDS Putra Palopo”. *Jurnal elemen*, Online, 1(1):57-69, <http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jel/article/download/81/70>, diunduh tanggal 27 Juli 2019 pukul 10.00.

Sari, Renny Lutfia. 2018. *Peningkatan Keterampilan Berhitung Mata Pelajaran Matematika Materi Pembagian Bilangan Tiga Angka Menggunakan Media Dakon pada Siswa Kelas 3 di SDI Sabilil Falah Sukodono..* Skripsi. UIN Sunan Ampel Surabaya.

C. ARTIKEL DAN MAKALAH

Ajim, Nanang. (2017). *Operasi Perkalian dan Pembagian Bilangan Bulat*. <https://www.mikirbae.com/2017/09/operasi-perkalian-dan-pembagian.html>

Istiani, Ana. (2018). *Pendampingan Pembuatan dan Penggunaan Alat Peraga Dakota Pada Pembelajaran FPB dan KPK*. <https://docplayer.info/75142719-Pendampingan-pembuatan-dan-penggunaan-alat-peraga-dakota-pada-pembelajaran-fpb-dan-kpk.html>

Khoirinnisa, Miftah. (2014). *Media Pembelajaran dan Teknologi Matematika tentang Alat Peraga dalam Materi Ajar FPB dan KPK*. <http://miftahkhoirinnisa.blogspot.com/2014/05/dakon-matematika-dakota.html>

Lestari, Sri. (2016). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Bilangan Bulat Dengan Teknik ICARE Berbantuan Media SMP Pada Siswa Kelas IV SDN Kebonbatur 2 Demak*. <http://tunasbangsa.stkipgetsempena.ac.id/home/article/download/19/19>, diunduh pada tanggal 14 agustus 2019 pukul 10.00

- Meutia, Okta. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Bilangan Bulat Menggunakan Media Mistar Hitung Pada Siswa Kelas IV SDN 148/IV Kota Jambi*. <https://repository.unja.ac.id/2132/1/ARTIKEL%20ILMIAH%20tja.pdf>, diunduh pada tanggal 19 agustus 2019 pukul 12.00
- Renita. (2017) *Keefektifan Media Dakon Modifikasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Tunanetra Kela.s V Di Sekolah luar Biasa-A Yaketunis Yogyakarta*.http://eprints.uny.ac.id/53283/1/Renita_13103241079.pdf, diunduh pada 08 September 2019 pukul 09.00

Lampiran 1. Format Revisi Skripsi

Universitas PGRI
Adi Buana Surabaya
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

 Kampus 1 : Jl. Pajadi Indah III 4077 Telp. (031) 5651123, 5641897 Fax. (031) 562384 Surabaya 60134
 Kampus 2 : Jl. Dharma Manunggal 502 Telp. (031) 8281141, 8281182, 8281183 Surabaya 60214

<http://ip.unpasby.ac.id/>
FORMAT REVISI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Amiroh Nurul Hidayah
 NIM : 16800046
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Tanggal Ujian Skripsi : 30 Januari 2020
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Dakon Matematika (Dakota)*
 Terhadap Keterampilan Berhitung Matematika Siswa
 Kelas II SDN Menanggal 601 Surabaya
 Penguji I : Apri Irianto, S.H., M.Pd
 Penguji II : Susi Hermin Rusminati, S.Pd., M.Pd.

No	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II
1	Maksud Penelitian		
2	Tujuan Penelitian		
3	Hipotesis		
4	Bab IV		
5	Daftar Pustaka		

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

Dosen Penguji I,

 Apri Irianto, S.H., M.Pd.
 NIDN. 0719046201

Dosen Penguji II,

 Susi Hermin Rusminati, S.Pd., M.Pd
 NIDN. 0709088802



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Amiroh Nurul Hidayah
 NIM : 168000046
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Tanggal Ujian :
 Skripsi :

Tanggal	Materi Bimbingan	Pembimbing I	Pembimbing II
09-09-2019	Pengajuan Judul	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
13-09-2019	Matriks	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
17-09-2019	Bab I, II	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
30-09-2019	Revisi Bab I, Bab II-III	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
02-10-2019	Revisi Bab I, II, III	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
14-10-2019	Konsultasi Instrumen	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
19-10-2019	Revisi Instrumen Penelitian	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
03-12-2019	Bab IV-V	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
13-12-2019	Revisi Bab IV-V	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
10-01-2019	Bab I-V	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
17-01-2019	Skripsi lengkap	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
28-01-2019	Revisi & persetujuan sidang	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

Selesai bimbingan skripsi tanggal 28-01-2020

Pembimbing I,

Pembimbing II,

[Signature]
 Ida Sulistyawati, S.Pd., M.Pd.
 NIDN. 0710106004

[Signature]
 Susi Hermin Kusminati, S.Pd., M.Pd.
 NIDN. 0709088802

Mengetahui,
 Dekan FKIP
[Signature]
 Sinarini, H. M. Si.
 06801031992031003



Lampiran 3 : Surat Permohonan Ijin Penelitian



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Kampus I Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5541057 Fax. (031) 5542054 Surabaya 60224
Kampus II Jl. Dukun Menanggal 3/II Telp. (031) 8281192, 8281193 Surabaya 60224
Website: <http://www.upgrisab.ac.id>

Universitas
Surabaya

Nomor : 256/Ak.2/FKIP/IX/2019
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

04 Oktober 2019

Yang Terhormat,
Kepala SDN Menanggal 601
di Surabaya

Sesuai dengan kurikulum Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, untuk penyelesaian akhir masa studi, mahasiswa diwajibkan menulis skripsi. Berkaitan dengan ini, mohon dengan hormat Bapak/Ibu Kepala SDN Menanggal 601 Surabaya berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa :

Nama : Amiroh Nurul Hidayah
NIM : 168000046
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media Dakon Matematika (Dakota) terhadap Keterampilan Berhitung Siswa Kelas II SDN Menanggal 601 Surabaya
Waktu penelitian : 16 September 2019 s/d 16 November 2019

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



Tembusan :

1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi

Lampiran 5 : Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) eksperimen

**PERANGKAT PEMBELAJARAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**



Kelas/ Semester : II (Dua)/ 1 (Satu)
Tema : 2 (Bermain di Lingkunganku)
Subtema : 4 (Bermain di Tempat Wisata)
Pembelajaran : 6

Disusun Oleh:

AMIROH NURUL HIDAYAH

NIM 168000046

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
2019**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)****KELAS EKSPERIMEN**

Judul Skripsi	: Pengaruh Media Dakon Matematika (Dakota) terhadap Keterampilan Berhitung siswa kelas II SDN Menanggal 601 Surabaya
Satuan Pendidikan	: SDN Menanggal 601 Surabaya
Tema 2	: Bermain di Lingkunganku
Subtema 4	: Bermain di Tempat Wisata
Pembelajaran	: 6
Kelas/Semester	: II (dua) / 1
Alokasi Waktu	: 1 pb

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar

Matematika

- 3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.
- 4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian

PPKn

- 1.2 Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.
- 2.2 Melaksanakan aturan yang berlaku di rumah dan tata tertib yang berlaku di sekolah.
- 3.2 Mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.
- 4.2 Menceritakan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.

Bahasa Indonesia

- 3.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau ekspolarasi lingkungan.
- 4.2 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

MATEMATIKA

- 3.4.1 Menunjukkan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.
- 3.4.2 Mengidentifikasi kalimat matematika yang berkaitan dengan pembagian yang menjadi kalimat perkalian.

- 4.4.1 Mempraktikkan penghitungan pembagian yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.

PPKn

- 1.2.1 Mengidentifikasi sikap patuh aturan naik kuda di tempat wisata dalam kehidupan sehari-hari dengan disiplin.
- 2.2.1 Mengikuti aturan yang berlaku di tempat wisata dalam kehidupan sehari-hari dengan disiplin.
- 3.2.1 Menunjukkan akibat berperilaku yang tidak sesuai dengan aturan dengan percaya diri.
- 4.2.1 Menjelaskan kegiatan antrian sesuai aturan yang berlaku di tempat wisata dengan percaya diri.

Bahasa Indonesia

- 3.2.1 Menjelaskan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan.
- 4.2.1 Mencatat hasil pengamatan tentang keberagaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya.
- 4.2.2 Menyebutkan hasil pengamatan tentang keberagaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dengan lafal dan intonasi yang tepat.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca teks tentang “Menunggangi Gajah”, siswa dapat menemukan kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan wujudnya dalam teks pendek yang dibacakan dengan cermat.
2. Dengan diskusi kelompok kecil, siswa dapat menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan wujudnya dalam teks pendek dengan percaya diri.
3. Dengan membuat laporan pengamatan, siswa dapat melaporkan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar menggunakan bahasa Indonesia yang tepat dengan percaya diri.

4. Dengan membaca teks percakapan sederhana tentang manfaat mematuhi aturan naik kuda, siswa dapat menyebutkan manfaat mematuhi aturan di tempat wisata dalam kehidupan sehari-hari dengan disiplin.
5. Dengan diskusi kelompok, siswa dapat menyebutkan akibat berperilaku yang tidak sesuai dengan aturan dengan percaya diri.
6. Dengan mengamati gambar tentang siswa membeli tiket dengan antrean, siswa dapat mensimulasikan kegiatan antrean sesuai aturan yang berlaku di tempat wisata dengan percaya diri.
7. Dengan membaca teks percakapan sederhana, siswa dapat memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan pembagian dengan cermat.
8. Dengan mengerjakan soal latihan, siswa dapat menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang pembagian dengan cermat.

E. Materi Pembelajaran

1. Menemukan kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda pada teks bacaan "Menunggangi gajah".
2. Melaporkan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda berkaitan teks bacaan "Menunggangi gajah".
3. Mengamati Teks Percakapan sederhana tentang manfaat mematuhi aturan naik kuda.
4. Menyebutkan manfaat aturan dalam kehidupan sehari-hari.
5. Menyebutkan akibat berperilaku yang tidak sesuai dengan aturan.
6. Mensimulasikan kegiatan sesuai aturan yang berlaku.
7. Menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang pembagian.
8. Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan pembagian.

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan** : Scientific (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, mengasosiasi/menalar, dan mengomunikasi)
- Metode** : Diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah
- Strategi** : *Belajar sambil bermain dengan media Dakota*

G. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Dakota

2. Kancing warna-warni

Bahan : gambar

Sumber Belajar : 1. Teks percakapan tentang manfaat mematuhi aturan menunggangi gajah

Diri anak, Lingkungan Keluarga, dan Lingkungan sekolah

Buku pedoman Guru Tema 2 kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dimulai dengan do'a yang dipimpin oleh seorang siswa. Siswa yang diminta memimpin membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan/PPK) 3. Siswa yang memimpin do'a (PPK-religius) sekaligus memimpin menyanyikan lagu Nasional "Bagimu Negeri" (Nasionalisme) 4. Siswa diingatkan untuk selalu disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita siswa 5. Siswa menyanyikan lagu Nasional dan diberi penguatan tentang pentingnya semangat (Nasionalisme) 6. Kelas dikondisikan dengan kegiatan pembuka untuk memberi motivasi kepada siswa dengan cara berdinamika dengan tepuk kompak "tepuk semangat" 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>7. Guru mengingatkan kembali materi yang sudah dipelajari pada hari sebelumnya melalui tanya jawab</p> <p>8. Guru melakukan apersepsi materi yang akan dipelajari siswa</p> <p>9. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari hari ini yaitu pada Tema 2 (Bermain di Lingkunganku) Subtema 1 (Bermain di Tempat Wisata) Pembelajaran 6</p> <p>Langkah 1 : Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</p> <p>10. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini dengan kalimat dan bahasa yang mudah dipahami siswa</p>	
Inti	<p>11. Siswa menggali informasi dari bacaan yang disajikan tentang “Menunggangi Gajah” dan dilanjutkan pada teks tentang “Keragaman Benda” (mengamati)</p> <p>12. Bacaan teks ditujukan untuk memberikan stimulus diskusi tentang gambaran keragaman benda di lingkungan sekitar (KD Bahasa Indonesia 3.2 dipadukan dengan KD PPKn 1.2)</p> <p>13. Guru memastikan setiap siswa membaca dan mengidentifikasi kosakata yang terkait keragaman benda berdasarkan wujudnya (mengamati)</p> <p>Langkah 2 : Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi secara klasikal</p> <p>14. Siswa diberi kesempatan bertanya terkait</p>	90 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>teks “keragaman benda” yang telah dibaca. (menanya)</p> <p>15. Melalui pertanyaan siswa, guru menstimulus siswa untuk berdiskusi akibat berperilaku yang tidak sesuai dengan aturan.</p> <p>16. Guru memberikan pertanyaan pancingan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Adakah yang pernah ke tempat wisata? Apa yang kalian lakukan sebelum masuk ke tempat wisata? ▪ Adakah aturan saat kita pergi ke tempat wisata ? ▪ Pernahkah kalian menghitung jumlah hewan disana? <p>(dikembangkan oleh guru)</p> <p>17. Siswa dengan bimbingan guru melakukan diskusi kelompok untuk mencari informasi tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ manfaat mematuhi aturan di tempat wisata dalam kehidupan sehari-hari ▪ akibat berperilaku yang tidak sesuai dengan aturan di tempat wisata ▪ akibat yang tidak sesuai dengan aturan di rumah dan tempat wisata <p>Langkah 3 : Guru memberikan tugas kepada siswa</p> <p>18. Guru membagikan lembar kerja peserta didik/siswa kepada setiap kelompok</p> <p>19. Guru menjelaskan petunjuk pengerjaan lembar kerja peserta didik/siswa</p> <p>Langkah 4 : Guru memberikan Dakota (dakon matematika) kepada tiap-tiap kelompok</p> <p>20. Tiap kelompok terdiri dari 5-7 siswa. Setiap kelompok mendapat 1 dakota.</p> <p>Langkah 5 : Guru menjelaskan cara</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>penggunaan dakota</p> <p>21. Guru menjelaskan aturan dalam penggunaan dakon matematika, bahwa Dakota digunakan ketika siswa akan menghitung sambil bermain menggunakan Dakota tersebut. Setiap Dakota sudah tertera nomor dibagian atas lubang. Untuk menghitung pembagian siswa hanya mengurangi benih/biji di dalam Dakota dan mindahkannya sesuai soal seperti pengurangan hanya saja beda untuk cara menghitungnya, angkanya juga terpaut beda jauh pada soalnya dan untuk perkalian siswa hanya menambah beberapa biji/benih di setiap lubang sama seperti penjumlahan hanya saja angkanya berbeda jauh juga dan caranya pula berbeda untuk setiap soalnya.</p> <p>Langkah 6 : Guru menstimulus siswa berdiskusi dalam kelompoknya</p> <p>22. Siswa berdiskusi dengan kelompok tentang cara penggunaan Dakota berbeda pada tiap soalnya dan mempraktikkan cara menghitung perkalian dan pembagian (mencoba)</p> <p>23. Siswa memecahkan masalah yang melibatkan pembagian dengan cermat. (Menalar)</p> <p>24. Siswa mengidentifikasi hasil setelah menghitung menggunakan media dakota (mengolah informasi/mengasosiasi)</p> <p>25. Guru menstimulus dengan memberikan</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pertanyaan pada siswa terkait pemecahan masalah yang melibatkan pembagian, perkalian.</p> <p>26. Siswa berdiskusi terkait pemecahan masalah yang melibatkan pembagian, perkalian dan menuangkannya dalam tabel yang telah disediakan guru (mengumpulkan informasi dan mengasosiasi)</p> <p>Langkah 7 : Guru meminta setiap perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya</p> <p>27. Perwakilan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi, dan kelompok lain boleh menanggapi. (mengomunikasikan)</p> <p>28. Siswa mencatat hal-hal penting selama proses diskusi (mengumpulkan informasi)</p> <p>29. Siswa dalam kelompok lain diperbolehkan untuk menanggapi hasil diskusi dari kelompok asal, dan kelompok asal boleh menanggapi komentar tersebut, caranya dengan memberikan kesempatan teman sekelompoknya yang belum berbicara</p> <p>30. Guru mengondisikan agar diskusi secara dapat berjalan dengan lancar, dan tertib.</p> <p>Langkah 8 : Guru memberikan penghargaan</p> <p>31. Guru memberikan reward kepada siswa</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>terbaik yang mengerjakan kurang dari 35 menit, jawabannya tepat dan jelas</p> <p>32. Guru juga memberikan reward kepada kelompok dengan poin tertinggi (kelompok yang selesai mengerjakan dan langsung mengumpulkan pertama kali)</p> <p>Langkah 9 : Guru menyimpulkan hasil diskusi</p> <p>33. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil diskusi hari ini</p> <p>34. Guru melanjutkan diskusi kelas tentang pemecahan masalah sehari-hari yang melibatkan pembagian dengan cermat. (Matematika KD 4.4)</p> <p>35. Siswa mengingatkan kembali tentang pemecahan masalah sehari-hari yang melibatkan pembagian</p> <p>36. Siswa menyajikan hasil pekerjaannya</p>	
Penutup	<p>37. Siswa diberikan kesempatan bertanya pada materi yang tidak dipahami</p> <p>338. Guru menjawab pertanyaan siswa</p> <p>39. Siswa mengemukakan hasil belajar hari ini</p> <p>40. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran hari ini yaitu tentang pembagian dalam tema Bermain di Lingkunganku (menyimpulkan)</p> <p>41. Guru melakukan evaluasi dan penguatan</p>	15menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>mengenai materi yang siswa pelajari hari ini</p> <p>42. Guru memberikan tugas rumah untuk didiskusikan bersama orang tua yaitu: menjelaskan manfaat mematuhi aturan di tempat wisata dan di lingkungan sekitar</p> <p>43. Guru memberikan refleksi dan pesan moral pembelajaran hari ini</p> <p>44. Guru memberikan pengarahan dan meminta siswa mempelajari pembelajaran selanjutnya</p> <p>45. Pembelajaran diakhiri dengan menyanyikan lagu daerah "Gundul-Gundul Pacul" untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan dan toleransi yang dipimpin oleh seorang siswa</p> <p>46. Siswa yang memimpin menyanyikan lagu juga memimpin berdo'a</p> <p>47. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	

1. Bentuk Instrumen Penilaian.

1) Sikap

Petunjuk:

Berilah tanda centang (✓) pada sikap setiap siswa yang terlihat.

No.	Nama Siswa	Jujur		Disiplin		Tanggung Jawab		Santun		Peduli		Percaya Diri	
		T	BT	T	BT	T	TB	T	TB	T	TB	T	TB
1.													
2.													
3.													

Keterangan:

T : Terlihat
BT : Belum Terlihat

2) Keterampilan

Matematika

KD Mtk 4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.

Teknik Penilaian : Penugasan Berdiskusi dengan kelompok
berhitung menggunakan dakota

Bentuk Penilaian : Unjuk Kerja

Instrumen Penilaian : Rubrik

Kriteria	5	4	3	1
Kesesuaian penggunaan media dakota, kekompakan dalam berdiskusi dengan penyelesaian jawaban	Siswa mampu mengerjakan dengan kelompoknya kurun waktu kurang dari 5-10 menit dan benar	siswa mampu mengerjakan dengan kelompoknya kurun waktu 11 – 15 menit dan benar	Siswa mampu mengerjakan dengan kelompoknya kurun waktu 16 –20 menit benar	siswa mengerjakan dengan kelompoknya dan jawabannya salah ataupun tidak menjawab sama sekali

Surabaya, 11 November 2019

Guru Kelas II ,



(Dra. Nuralimah Setvaningsih)
NIP. 19601220 198201 2 019

Mahasiswa,



(Amiroh Nurul Hidayah)
NIM. 168000046

Mengetahui
Kepala SDN Manggal 601,



(RIWUK PURWANTINI, S.Pd., M.Si)
NIP. 19620515 198201 2 021

***Lampiran 6* : Lembar Rencana Pelaksanaan
Pembelajaran (RPP) Kontrol**

**PERANGKAT PEMBELAJARAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**



Kelas/ Semester : II (Tiga)/ 1 (Satu)
Tema : 2 (Bermain di Lingkunganku)
Subtema : 4 (Bermain di Tempat Wisata)
Pembelajaran : 6

Disusun Oleh:

AMIROH NURUL HIDAYAH

NIM 168000046

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

2019

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)****KELAS KONTROL**

Judul Skripsi	: Pengaruh Media Dakon Matematika (Dakota) terhadap Keterampilan Berhitung siswa kelas II SDN Menanggal 601 Surabaya
Satuan Pendidikan	: SDN Menanggal 601 Surabaya
Tema 2	: Bermain di Lingkunganku
Subtema 4	: Bermain di Tempat Wisata
Pembelajaran	: 6
Kelas/Semester	: II (dua) / 1
Alokasi Waktu	: 1 pb

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar

Matematika

- 3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.
- 4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian

PPKn

- 1.2 Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.
- 2.2 Melaksanakan aturan yang berlaku di rumah dan tata tertib yang berlaku di sekolah.
- 3.2 Mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.
- 4.2 Menceritakan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.

Bahasa Indonesia

- 3.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau ekspolarasi lingkungan.
- 4.2 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

MATEMATIKA

- 3.4.1 Menunjukkan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.
- 3.4.2 Mengidentifikasi kalimat matematika yang berkaitan dengan pembagian yang menjadi kalimat perkalian.

- 4.4.1 Mempraktikkan penghitungan pembagian yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.

PPKn

- 1.2.1 Mengidentifikasi sikap patuh aturan naik kuda di tempat wisata dalam kehidupan sehari-hari dengan disiplin.
- 2.2.1 Mengikuti aturan yang berlaku di tempat wisata dalam kehidupan sehari-hari dengan disiplin.
- 3.2.1 Menunjukkan akibat berperilaku yang tidak sesuai dengan aturan dengan percaya diri.
- 4.2.1 Menjelaskan kegiatan antrean sesuai aturan yang berlaku di tempat wisata dengan percaya diri.

Bahasa Indonesia

- 3.2.1 Menjelaskan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan.
- 4.2.1 Mencatat hasil pengamatan tentang keberagaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya.
- 4.2.2 Menyebutkan hasil pengamatan tentang keberagaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dengan lafal dan intonasi yang tepat.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca teks tentang "Menunggangi Gajah", siswa dapat menemukan kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan wujudnya dalam teks pendek yang dibacakan dengan cermat.
2. Dengan diskusi kelompok kecil, siswa dapat menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan wujudnya dalam teks pendek dengan percaya diri.
3. Dengan membuat laporan pengamatan, siswa dapat melaporkan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar menggunakan bahasa Indonesia yang tepat dengan percaya diri.

4. Dengan membaca teks percakapan sederhana tentang manfaat mematuhi aturan naik kuda, siswa dapat menyebutkan manfaat mematuhi aturan di tempat wisata dalam kehidupan sehari-hari dengan disiplin.
5. Dengan diskusi kelompok, siswa dapat menyebutkan akibat berperilaku yang tidak sesuai dengan aturan dengan percaya diri.
6. Dengan mengamati gambar tentang siswa membeli tiket dengan antrean, siswa dapat mensimulasikan kegiatan antrean sesuai aturan yang berlaku di tempat wisata dengan percaya diri.
7. Dengan membaca teks percakapan sederhana, siswa dapat memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan pembagian dengan cermat.
8. Dengan mengerjakan soal latihan, siswa dapat menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang pembagian dengan cermat.

E. Materi Pembelajaran

1. Menemukan kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda pada teks bacaan "Menunggangi gajah".
2. Melaporkan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda berkaitan teks bacaan "Menunggangi gajah".
3. Mengamati Teks Percakapan sederhana tentang manfaat mematuhi aturan naik kuda.
4. Menyebutkan manfaat aturan dalam kehidupan sehari-hari.
5. Menyebutkan akibat berperilaku yang tidak sesuai dengan aturan.
6. Mensimulasikan kegiatan sesuai aturan yang berlaku.
7. Menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang pembagian.
8. Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan pembagian.

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Scientific (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, mengasosiasi/menalar, dan mengomunikasi)
- Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah
- Model : Discovery Learning

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dimulai dengan do'a yang dipimpin oleh seorang siswa. Siswa yang diminta memimpin membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan/PPK) 3. Siswa yang memimpin do'a sekaligus memimpin menyanyikan lagu Nasional "Bagimu Negeri" 4. Siswa diingatkan untuk selalu disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita siswa 5. Siswa menyanyikan lagu Nasional dan diberi penguatan tentang pentingnya semangat Nasionalisme 6. Kelas dikondisikan dengan kegiatan pembuka untuk memberi motivasi kepada siswa dengan cara berdinamika dengan tepuk kompak "tepek semangat" 7. Guru mengingatkan kembali materi yang sudah dipelajari pada hari sebelumnya melalui tanya jawab 8. Guru melakukan apersepsi materi yang akan dipelajari siswa 9. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari hari ini yaitu pada Tema 2 (Bermain di Lingkunganku) Subtema 1 (Bermain di Tempat Wisata) Pembelajaran 6 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Langkah 1 : Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</p> <p>10. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini dengan kalimat dan bahasa yang mudah dipahami siswa</p>	
<p>Inti</p>	<p>Ayo Membaca (Mengamati)</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Guru menulis sebuah judul "Menunggangi Gajah" di papan tulis. 12. Siswa diminta mengamati judul "Menunggangi Gajah" di papan tulis (<i>mengamati</i>). 13. Siswa bertanya jawab tentang judul "Menunggangi Gajah" di papan tulis (<i>menanya</i>). 14. Siswa memprediksi isi teks yang cocok untuk judul "Menunggangi Gajah" yang ia amati (<i>mencoba</i>). 15. Siswa membaca teks "Menunggangi Gajah" (<i>mengamati</i>). 16. Siswa membaca dengan memperhatikan penggunaan intonasi (<i>mencoba</i>). 17. Siswa menyebutkan isi teks "Menunggangi Gajah" yang dibaca (<i>menalar</i>). 18. Siswa bertanya jawab tentang isi teks "Menunggangi Gajah" (<i>menanya</i>). 19. Siswa bertanya jawab tentang tanda baca yang digunakan dalam teks "Menunggangi Gajah" (<i>menanya</i>). 20. Siswa menyebutkan tanda baca yang ada pada teks "Menunggangi Gajah" (<i>mencoba</i>). 21. Siswa bertanya jawab tentang kebenaran hasil prediksinya terhadap teks "Menunggangi Gajah" yang ia baca (<i>menanya</i>). <p>Ayo Berdiskusi (Menalar)</p>	<p>90 menit</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>22. Siswa menentukan kata yang belum ia pahami dalam teks (<i>mencoba</i>).</p> <p>23. Siswa berdiskusi menentukan makna kosakata yang ditemukan di dalam teks (<i>mengomunikasikan</i>).</p> <p>24. Siswa menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan wujudnya dalam teks pendek (<i>mengomunikasikan</i>).</p> <p>25. Siswa menulis kalimat berdasarkan kata yang telah didiskusikan (<i>mencoba</i>).</p> <p>Ayo Mengamati (Mengamati)</p> <p>26. Siswa mengamati gambar tentang keragaman benda dalam menunggangi kuda (<i>mengamati</i>).</p> <p>27. Siswa berdiskusi tentang gambar yang diamati bersama teman sebangkunya (<i>mengomunikasikan</i>).</p> <p>Ayo Mengamati (Mengamati)</p> <p>28. Siswa membuat laporan pengamatan (<i>menalar</i>).</p> <p>29. Siswa menuliskan simpulan dari pengamatan yang dilakukan (<i>menalar</i>).</p> <p>30. Siswa melaporkan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar menggunakan bahasa Indonesia yang tepat (<i>mengomunikasikan</i>).</p> <p>Ayo Berlatih (Mencoba)</p> <p>31. Siswa membaca teks percakapan sederhana tentang manfaat mematuhi aturan naik kuda (<i>mengamati</i>).</p> <p>32. Siswa menyebutkan manfaat mematuhi aturan menunggangi kuda (<i>mengomunikasikan</i>).</p> <p>Ayo Berdiskusi (Menalar)</p> <p>33. Siswa berdiskusi dengan teman</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>sebangku tentang menyebutkan manfaat mematuhi aturan di tempat wisata dalam kehidupan sehari-hari (<i>mengomunikasikan</i>).</p> <p>34. Siswa menyebutkan akibat berperilaku yang tidak sesuai dengan aturan di tempat wisata (<i>mengomunikasikan</i>).</p> <p>35. Siswa berdiskusi dengan teman sebangku tentang menyebutkan manfaat mematuhi aturan di rumah dalam kehidupan sehari-hari (<i>mengomunikasikan</i>).</p> <p>36. Siswa menyebutkan akibat berperilaku yang tidak sesuai dengan aturan di rumah (<i>mengomunikasikan</i>).</p> <p>Ayo Mencoba (Mencoba)</p> <p>37. Siswa mengamati gambar tentang antrean membeli tiket (<i>mengamati</i>).</p> <p>38. Siswa bertanya jawab mengenai isi gambar tentang antrean membeli tiket (<i>menanya</i>).</p> <p>39. Siswa mensimulasikan kegiatan antrean sesuai aturan yang berlaku di tempat wisata (<i>mencoba</i>).</p> <p>40. Siswa mengamati teks percakapan tentang pembagian (<i>mengamati</i>).</p> <p>41. Siswa memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan pembagian (<i>menalar</i>).</p> <p>42. Siswa mengerjakan soal latihan tentang pembagian (<i>menalar</i>).</p> <p>43. Siswa menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang pembagian (<i>menalar</i>).</p> <p>44. Siswa menyimpulkan pembelajaran dengan bahasa sendiri (<i>mengomunikasikan</i>).</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	45. Guru memberikan penguatan dan penghargaan terhadap prestasi belajar siswa, boleh dengan menggunakan bahasa verbal, misalnya: anak hebat, anak pintar, anak rajin, dan sebagainya.	
Penutup	<p>46. Siswa diberikan kesempatan bertanya pada materi yang tidak dipahami</p> <p>47. Guru menjawab pertanyaan siswa</p> <p>48. Siswa mengemukakan hasil belajar hari ini</p> <p>49. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran hari ini yaitu tentang interaksi sosial dalam tema Bermain di Lingkunganku (menyimpulkan)</p> <p>50. Guru melakukan evaluasi dan penguatan mengenai materi yang siswa pelajari hari ini</p> <p>51. Guru memberikan tugas rumah untuk didiskusikan bersama orang tua yaitu: menjelaskan manfaat mematuhi aturan di tempat wisata dan di lingkungan sekitar</p> <p>52. Guru memberikan refleksi dan pesan moral pembelajaran hari ini</p> <p>53. Guru memberikan pengarah dan meminta siswa mempelajari pembelajaran selanjutnya</p> <p>54. Pembelajaran diakhiri dengan menyanyikan lagu daerah "Gundul-</p>	15menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Gundul Pacul” untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan dan toleransi yang dipimpin oleh seorang siswa</p> <p>55. Siswa yang memimpin menyanyikan lagu juga memimpin berdo’a</p> <p>56. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	

II. Media, Alat dan Sumber Belajar

Media Pembelajaran

- Video/slide/gambar tentang Hidup rukun
- Teks bacaan “Menunggangi Gajah”
- Gambar beragam benda menunggangi gajah
- Lembar pengamatan tentang keberagaman benda dalam menunggangi gajah.
- Teks percakapan tentang manfaat mematuhi aturan menunggangi gajah
- Diri anak, Lingkungan Keluarga, dan Lingkungan sekolah
- Buku pedoman Guru Tema 2 kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)

I. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

- I. Teknik Penilaian.
 - a. Penilaian Sikap: (K-2) Lembar Observasi.
 - b. Penilaian pengetahuan: (K-3) Tes.
 - c. Penilaian keterampilan: (K-4) Unjuk Kerja.

2. Bentuk Instrumen Penilaian.

1) Sikap

Petunjuk:

Berilah tanda centang (✓) pada sikap setiap siswa yang terlihat.

No	Nama Siswa	Jujur		Disiplin		Tanggung Jawab		Santun		Peduli		Percaya Diri	
		T	BT	T	BT	T	TB	T	TB	T	TB	T	TB
1													
2													
3													

Keterangan:

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

2) Pengetahuan

Skor maksimal : 100

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

Panduan Konversi Nilai:

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

- a. Menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan wujudnya Tes tertulis: Menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan wujudnya (total skor maksimal 100)
 - 1) Tradisional: menurut kebiasaan/adat. (skor 20)
 - 2) Tali pelana: tali yang mengikat tempat duduk penunggang kuda. (skor 20)
 - 3) Pijakan: tempat menginjak. (skor 20)
 - 4) Torso: badan/batang tubuh tanpa lengan dan kaki. (skor 20)
 - 5) Kekang: tali untuk mengendalikan kuda. (skor 20)
- b. Manfaat aturan dalam kehidupan sehari-hari dan akibat berperilaku yang tidak sesuai dengan aturan di tempat wisata dan manfaat mematuhi aturan (total skor maksimal 100) Tes tertulis:

manfaat aturan dalam kehidupan sehari-hari dan akibat berperilaku yang tidak sesuai dengan aturan di tempat wisata.

- 1) Manfaat mematuhi aturan (skor 50):
 - Untuk keselamatan diri di tempat wisata.
 - Menjaga keindahan lingkungan di tempat wisata.
 - Menjaga kebersihan tempat wisata.
- 2) Akibat berperilaku yang tidak sesuai dengan aturan (skor 50):
 - Mengancam keselamatan di tempat wisata.
 - Merusak tanaman.
 - Lingkungan menjadi kotor.

c. Menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang pembagian Tes tertulis: kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang pembagian (total skor maksimal 100).

1. $1. 16 : 8 : 2 = 2 : 2 = 1$
2. $2. 45 : 3 : 5 = 15 : 5 = 3$
3. $3. 33 : 11 : 3 = 3 : 3 = 1$
4. $4. 42 : 3 : 7 = 14 : 7 = 2$
5. $5. 54 : 3 : 6 = 18 : 6 = 3$
6. $6. 56 : 4 : 7 = 14 : 7 = 2$
7. $7. 40 : 4 : 5 = 10 : 5 = 2$
8. $8. 72 : 9 : 4 = 8 : 4 = 2$
9. $9. 84 : 7 : 4 = 12 : 4 = 3$
10. $10. 90 : 5 : 6 = 18 : 6 = 3$

3) Keterampilan

- a. Melaporkan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan menggunakan bahasa Indonesia yang tepat
 Rubrik unjuk kerja: Melaporkan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan menggunakan bahasa Indonesia yang tepat.

No	Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kemampuan menyampaikan	Siswa menyampaikan seluruh isi teks dengan lancar	Sebagian besar isi teks disampaikan dengan lancar	Sebagian kecil isi teks disampaikan dengan lancar	Belum mampu menyampaikan

2.	Volume suara	Terdengar Sampai seluruh ruang kelas	Terdengar Sampai setengah ruang kelas	Terdengar hanya bagian depan ruang kelas	Suara sangat pelan atau tidak terdengar
----	--------------	--------------------------------------	---------------------------------------	--	---

b. Mensimulasikan kegiatan sesuai aturan yang berlaku di kebun binatang

Rubrik unjuk kerja: Mensimulasikan kegiatan sesuai aturan yang berlaku di kebun binatang.

No.	Kriteria	Terlihat (√)	Belum terlihat (√)
1.	Siswa mampu menunjukkan sikap membuang sampah di tempat sampah
2.	Siswa terlibat serius dalam melakukan kegiatan simulasi
3.	Siswa mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan permainan

Lembar Observasi/Pengamatan Mensimulasikan kegiatan sesuai aturan yang berlaku di tempat wisata.

No	Nama Siswa	Kriteria 1		Kriteria 2		Kriteria 3	
		Terlihat (√)	Belum Terlihat (√)	Terlihat (√)	Belum Terlihat (√)	Terlihat (√)	Belum Terlihat (√)
1.	Udin						
2.	Siti						
3.	Beni						

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Remedial

- Guru mengulang kembali kegiatan menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan wujudnya.
- Guru membimbing siswa yang belum mampu menyebutkan manfaat aturan dalam kehidupan sehari-hari di tempat wisata.
- Guru memberikan bimbingan bagi siswa yang belum mampu memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan pembagian.

Pengayaan

- Guru memberikan latihan lanjutan bagi siswa yang telah mampu menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan wujudnya.
- Guru meminta siswa melakukan latihan lanjutan mengenai menyebutkan manfaat aturan dalam kehidupan sehari-hari di tempat wisata.
- Guru memberikan soal tambahan bagi siswa yang telah mampu memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan pembagian.

Kegiatan Bersama Orang Tua

- Orang tua membimbing siswa dalam menjelaskan manfaat mematuhi aturan di tempat wisata.

Refleksi guru

Hal-hal apa saja yang perlu menjadi perhatian Bapak/Ibu selama pembelajaran?

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

Siswa mana saja yang perlu mendapatkan perhatian khusus?

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

Hal-hal apa saja menjadi catatan keberhasilan pembelajaran yang telah Bapak/Ibu lakukan?

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

Hal-hal apa saja yang harus diperbaiki dan ditingkatkan agar pembelajaran yang Bapak/Ibu lakukan menjadi lebih efektif?

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

Catatan Guru

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

Surabaya, 4 November 2019

Guru Kelas II ,




(Lilik Kriswantini, S.Pd)
NIP. 19601210 198201 2 022

Mahasiswa,



(Amiroh Nurul Hidayah)
NIM. 168000046

Mengetahui
Kepala SDN Mnggagal 601,

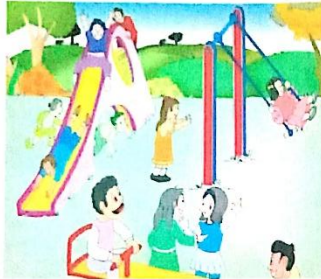


(RIWUK PURWANTINI, S.Pd., M.Si)
NIP. 19620515 198201 2 021

Lampiran 7 : Bahan Ajar

BAHAN AJAR

Kelas : II (Dua)
Tema 2 : Bermain di Lingkunganku
Subtema 4 : Bermain di Tempat Wisata
Pembelajaran : 6



Indikator

3.4.1 Menunjukkan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.

4.4.1

Mempraktikkan penghitungan pembagian yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.

Kunjungan terakhir menuju kebun binatang.

Beni bersama teman sekelasnya membeli tiket.

Ia ikut antrean yang panjang.

Beni ingin menunggangi gajah.

Ayo Membaca



Bacalah teks bacaan berikut dengan lafal dan intonasi yang tepat!

Menunggangi Gajah

Di Kebun Binatang Ragunan, Beni ingin menunggangi gajah. Ia bersama guru dan teman lainnya membayar sewa naik gajah.

Mereka dipandu oleh pemandu di kebun binatang, khususnya yang bertugas mengurus gajah.

Beni berhati-hati menaiki gajah.

Langkah menaiki gajah, yaitu : siapkan gajah dalam posisi kaki menekuk.

Gajah akan menekuk kakinya setelah mendengar aba-aba dari pemandu. Pemandu pertama kali menaiki gajah.

Penumpangnya akan dibantu menaiki gajah oleh pemandu lainnya.

Setelah kaki gajah diteuk, penumpang langsung menaikinya.

Gajah akan berdiri setelah diberi aba-aba oleh pemandu.

Caranya dengan menepuk kaki pemandu itu sendiri ke badan gajah.

Gajah mengangkat kakinya, tanpa merundukkan badan.

Setelah berdiri, pemandu kembali menepuk kakinya dan gajah mulai berjalan.

Saat berjalan, akan terasa sedikit oleng. Tetapi lama-kelamaan akan terbiasa.



Coba lakukan kegiatan antrean membeli tiket masuk kebun binatang bersama teman di kelasmu! Lakukan dengan tertib sesuai aturannya!



Berapa, coba lihat!

Di Kebun binatang ada berbagai jenis hewan

Banyaknya kijang di kebun binatang 48ekor.

Kandang kijang ada 4

Setiap kandang berisi kijang yang sama

Berapa banyak kijang di setiap kandang



Banyak kijang di setiap kandang dapat diketahui dengan membagi bilangan 48 dengan bilangan 4, yaitu $48 : 4 = 12$

Jadi, dapat diketahui bahwa banyak kijang di setiap kandang adalah 12 ekor.

AYU BERLATIH



Perhatikan soal berikut.

Kerjakan dengan cermat!

Berikut adalah data banyak hewan yang akan ditempatkan di kandang yang berbeda. Bantulah petugas kebun binatang untuk menghitung banyak hewan untuk beberapa kandang berikut!

1. $16 : 8 : 2 = \dots : \dots = \dots$
2. $45 : 3 : 5 = \dots : \dots = \dots$
3. $33 : 11 : 3 = \dots : \dots = \dots$
4. $42 : 3 : 7 = \dots : \dots = \dots$
5. $54 : 3 : 6 = \dots : \dots = \dots$
6. $56 : 4 : 7 = \dots : \dots = \dots$
7. $40 : 4 : 5 = \dots : \dots = \dots$
8. $72 : 9 : 4 = \dots : \dots = \dots$
9. $84 : 7 : 4 = \dots : \dots = \dots$
10. $90 : 5 : 6 = \dots : \dots = \dots$

Lampiran 8 : Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

PERANGKAT PEMBELAJARAN
LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK
(LKPD)



Unesa Surabaya

Kelas/ Semester : II (Dua) / 1 (Satu)
Tema : 2 (Bermain di Lingkunganku)
Subtema : 4 (Bermain di Tempat Wisata)
Pembelajaran : 6

Disusun Oleh:

AMIROH NURUL HIDAYAH

NIM 16800046

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
2020

LKPD
(Lembar Kegiatan Peserta Didik)

Kelas/ Semester : II (Dua) / 1 (Satu)
Tema : 2 (Bermain di Lingkunganku)
Subtema : 4 (Bermain di Tempat Wisata)
Pembelajaran : 6



KEGIATAN 1

Nama (1) afre (2) shaleem
(3) afre (4) afre
(5) shaleem
Kelas 2b

NILAI
80

4.4.1 Mempraktikkan penghitungan pembagian yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari

1. $2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2 =$

8

2. $4 \cdot 4 \cdot 4 \cdot 4 \cdot 4 =$

30

3. $19 - 7 =$

12

4. $(25 - 10) \cdot 2 =$

$15 + 2 = 17$

5. $(15 - 7) - (10 - 8) =$

$8 - 2 = 6$

6. $4 \times 5 =$

20

7. $8 \times 2 =$

16

8. $(10 \times 2) - 5 =$

15

9. $(4 \times 2) + 7 =$

$$8 + 7 = 15$$

$$10 (3 \times 6) - (12 \cdot 2) =$$

$$18 - 14 = 4$$

$$S = 2$$

$$B = 8$$

Lampiran 9 : Lembar Tes Keterampilan Berhitung
Kelas Eksperimen



Hari/Tanggal: <u>Senin, 11 September 2019</u>	Nilai
Waktu: 30 Menit	93
Nama/No absen: <u>Fathir Al Fariza / 13</u>	

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. $2+2+2=$ $\times 2=$
Jawab: $9 \times 2 = 8$

2. $4+4+4+4=$ $\times 4=$
Jawab: $9 \times 4 = 20$

3. $3+3=$ $\times 3=$
Jawab: $2 \times 3 = 6$

4. $5 \times 2=$ $2+2+2+2+2=10$
Jawab:

5. $3 \times 5=$ $3+3+3=9$
Jawab:

6. $3 \times 7=$
Jawab: 21

7. $2 \times 8=$
Jawab: 16

8. $2 \times 10=$
Jawab: 20

9. $2 \times 6=$
Jawab: 12

10. $2 \times 9 =$

Jawab: 18

11. $10:5 =$

Jawab: 2

12. $20:5 =$

Jawab: 4

13. $15:3 =$

Jawab: 5

14. $16:2 =$

Jawab: 8

15. $18:2 =$

Jawab: 9

$S = 1$

$B = 14$

Kelas Kontrol

LEMBAR Evaluasi



Kelas II

SDN Menanggal 601 Surabaya

Hari/Tanggal: Senin, 11 November 2019

Waktu: 30 Menit

Nama/No absen: Eldita Shalemi / 16

Nilai

66

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. $2+2+2+2=4 \times 2=8$

Jawab: $4 \times 2=8$

2. $4+4+4+4+4=5 \times 4=20$

Jawab: $5 \times 4=20$

3. $3+3=2 \times 3=6$

Jawab: $2 \times 3=6$

4. $5 \times 2=2+2+2+2+2=10$

Jawab: $5 \times 2=10$

5. $3 \times 5=+5+5=15$

Jawab: $3 \times 5=15$

6. $3 \times 7=21$

Jawab: $3 \times 7=21$

7. $2 \times 8=16$

Jawab: $2 \times 8=16$

8. $2 \times 10=20$

Jawab: $2 \times 10=20$

9. $2 \times 6=12$

Jawab: $2 \times 6=12$

$$10. 2 \times 9 = 18$$

$$\text{Jawab: } 2 \times 9 = 18$$

$$11. 10 : 5 = 5$$

$$\text{Jawab: } 10 : 5 = 5$$

$$12. 20 : 5 = 15$$

$$\text{Jawab: } 20 : 5 = 15$$

$$13. 15 : 3 = 2$$

$$\text{Jawab: } 15 : 3 = 2$$

$$14. 16 : 2 = 14$$

$$\text{Jawab: } 16 : 2 = 14$$

$$15. 18 : 2 = 16$$

$$\text{Jawab: } 18 : 2 = 16$$

$$s = 5$$

$$b = 10$$

Lampiran 10 : Lembar Instrumen Soal

Satuan Pendidikan : SDN Menanggal 601 Surabaya
 Kelas / Semester : II / 1
 Tema : 2 (Bermain di Lingkunganku)
 Subtema : 4 (Bermain di Tempat Wisata)
 Pembelajaran : 6
 Alokasi Waktu : 1 Pj

No	Indikator	Kompetensi	Materi	Soal	Bentuk Penilaian	Taksonomi	Kunci Jawaban	Skor
1	3.4.1 Menyebutkan perkalian dan pembagian	Memahami	perkalian dan pembagian	1. $2 \times 2 + 2 \times 2 = \dots$ 2. $2 \times \dots = 4$ 3. $3 + 3 = \dots \times 3 = \dots$ 4. $5 \times 2 = \dots + \dots + \dots$ 5. $3 \times 5 = \dots + \dots + \dots$ 6. $3 \times 7 = \dots$ 7. $2 \times 8 = \dots$ 8. $2 \times 10 = \dots$ 9. $2 \times 6 = \dots$ 10. $2 \times 9 = \dots$ 11. $10 \times 5 = \dots$ 12. $20 \times 5 = \dots$ 13. $15 \times 3 = \dots$ 14. $16 \times 2 = \dots$	Latihan soal (urutan)	C1	1. $4 \times 2 = 8$ 2. $3 \times 4 = 20$ 3. $2 \times 3 = 6$ 4. $2 \times 2 + 2 \times 2 = 10$ 5. $5 \times 5 = 15$ 6. 21 7. 16 8. 20 9. 12 10. 18 11. 2 12. 4 13. 5 14. 8 15. 9	(Skor 5) - Siswa mampu mengerti akan dengan waktu < 20 menit dan benar
	bilangan cacah dengan					C3		(Skor 3) - siswa mampu mengerti akan dengan

	hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.	4.4.1 Mempraktikkan	Mempraktikkan	Penghitungan pembagian	15. 18.2 =				waktu 20 - 25 menit dan benar
									(Skor 2) -Siswa mampu mengerti akan dengan waktu 26 - 30 menit benar
									(Skor 1) - siswa mengerti akan dan jawaban salah ataupun tidak menjawab sama sekali

ungan pembag ian yang melibat kan bilanga n cacah sampai dengan 100 dalam kehidup an sehari- hari.							
---	--	--	--	--	--	--	--

Lampiran 11 : Lembar Validasi RPP

LEMBAR VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Tema : 2. Bermain di Lingkunganku
 Subtema : 4. Bermain di Tempat Wisata
 Pembelajaran ke : 6
 Kelas/Semester : II/I
 Metode Pembelajaran : Saintifik
 Kurikulum Acuan : Kurikulum 2013
 Penulis : Amiroh Nurul Hidayah
 Nama Validator : Dr. Sunyoto Hadi Prayitno, M.Pd
 Pekerjaan : Dosen Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

A. Petunjuk.

Berilah tanda cek list (√) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!

- 1 : berarti "tidak baik"
 2 : berarti "kurang baik"
 3 : berarti "cukup baik"
 4 : berarti "baik"
 5 : berarti "sangat baik"

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek.

No	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
I	FORMAT 1. Kejelasan pembagian materi. 2. System penomoran jelas. 3. Pengaturan ruang/tata letak. 4. Jenis dan ukuran huruf sesuai.				√	√ √ √
II	ISI 1. Menuliskan kompetensi dasar. 2. Menuliskan indikator. 3. Menuliskan tujuan pembelajaran.					√ √ √

	<ul style="list-style-type: none"> 4. Ketepatan antara indikator dengan KD. 5. Ketepatan antara indikator dengan tujuan pembelajaran. 6. Kebenaran isi/materi. 7. Dikelompokkan dalam bagian-bagian yang logis. 8. Kesesuaian dengan standar Kurikulum 2013. 9. Pemilihan strategi, pendekatan, metode dan sarana pembelajaran dilakukan dengan tepat, sehingga memungkinkan siswa aktif belajar. 10. Kegiatan guru dan kegiatan siswa dirumuskan secara jelas dan operasional, sehingga mudah dilaksanakan dalam proses pembelajaran di kelas. 11. Kesesuaian dengan urutan materi. 12. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan. 13. Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran. 				✓	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓
III	BAHASA <ul style="list-style-type: none"> 1. Kebenaran tata bahasa. 2. Kesederhanaan struktur kalimat. 3. Kejelasan petunjuk dan arahan. 4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan. 				<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓

C. Penilaian Umum.

Kesimpulan penilaian secara umum *):

- a) Rencana Pembelajaran ini:
 1. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi
 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
 4. Dapat digunakan tanpa revisi

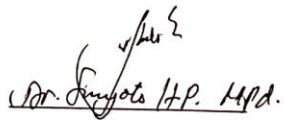
*) Lingkarilah nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu.

D. Komentar dan Saran Perbaikan.

R.P.P. dapat digunakan dg penyempurnaan istilah yang
ada dan struktur.

Surabaya, 7 November 2019.

Validator


Dr. Fenyola H.P. M.Pd.

NIDN. 0020086503

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Tema : 2. Bermain di Lingkunganku
 Subtema : 4. Bermain di Tempat Wisata
 Pembelajaran ke : 6
 Kelas/Semester : II/I
 Metode Pembelajaran : Saintifik
 Kurikulum Acuan : Kurikulum 2013
 Penulis : Amiroh Nurul Hidayah
 Nama Validator : Dra.Nuralimah Setianingsih
 Pekerjaan : Guru SDN Menanggal 601 Surabaya

A. Petunjuk.

Berilah tanda cek list (√) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!

- 1 : berarti “*tidak baik*”
 2 : berarti “*kurang baik*”
 3 : berarti “*cukup baik*”
 4 : berarti “*baik*”
 5 : berarti “*sangat baik*”

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek.

No	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
I	FORMAT 1. Kejelasan pembagian materi. 2. System penomoran jelas. 3. Pengaturan ruang/tata letak. 4. Jenis dan ukuran huruf sesuai.			✓	✓	
II	ISI 1. Menuliskan kompetensi dasar. 2. Menuliskan indikator. 3. Menuliskan tujuan pembelajaran.			✓	✓	✓

	4 Ketepatan antara indikator dengan KD				✓	
	5 Ketepatan antara indikator dengan tujuan pembelajaran.				✓	
	6 Kebenaran isi/materi			✓		✓
	7 Dikelompokkan dalam bagian-bagian yang logis.					
	8 Kesesuaian dengan standar Kurikulum 2013			✓		
	9 Pemilihan strategi, pendekatan, metode dan sarana pembelajaran dilakukan dengan tepat, sehingga memungkinkan siswa aktif belajar			✓		
	10 Kegiatan guru dan kegiatan siswa dirumuskan secara jelas dan operasional, sehingga mudah dilaksanakan dalam proses pembelajaran di-kelas.					✓
	11 Kesesuaian dengan urutan materi					✓
	12 Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan					✓
	13 Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran.					✓
III	BAHASA					
	1. Kebenaran tata bahasa.			✓		
	2. Kesederhanaan struktur kalimat.			✓		
	3. Kejelasan petunjuk dan arahan.			✓		
	4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan			✓		

C. Penilaian Umum.

Kesimpulan penilaian secara umum *):

- a) Rencana Pembelajaran ini:
1. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi
 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
 4. Dapat digunakan tanpa revisi

*) Lingkarilah nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu.

D. Komentar dan Saran Perbaikan.

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

Surabaya, 13 November 2019

Validator



(Dra. Nuralimah Setianingsih)

NIP.



Lampiran 12 : Lembar Validasi Tes

Tema	: 2. Bermain di Lingkunganku
Subtema	: 4. Bermain di Tempat Wisata
Pembelajaran ke	: 6
Kelas/Semester	: III/1
Metode Pembelajaran	: Saintifik
Kurikulum Acuan	: Kurikulum 2013
Penulis	: Amiroh Nurul Hidayah
Nama Validator	: Dr. Sunyoto Hadi Prayitno, M.Pd
Pekerjaan	: Dosen Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

A. Petunjuk

1. Sebagai pedoman Bapak/Ibu untuk mengisi kolom-kolom validitas isi, bahasa, dan penulisan soal, serta kesimpulan perlu dipertimbangkan hal-hal berikut.
 - a. *Validasi isi*
 1. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran yang tercermin dalam indikator pencapaian hasil belajar.
 2. Kejelasan perumusan petunjuk pengerjaan soal.
 3. Kejelasan maksud soal
 - b. *Bahasa dan penulisan soal*
 1. Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah Bahasa Indonesia.
 2. Kalimat soal tidak mengandung arti ganda.
 3. Rumusan kalimat soal kumulatif, menggunakan bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah dipahami, dan menggunakan bahasa yang dikenal siswa.

2. Berilah tanda cek list (✓) dalam kolom penilaian menurut pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan:

Validitas Isi	Bahasa dan Penulisan Soal	Kesimpulan
4 : Valid 3 : Cukup Valid 2 : Kurang Valid 1 : Tidak Valid	4 : Sangat dapat dipahami 3 : Dapat dipahami 2 : Kurang dapat dipahami 1 : Tidak dapat dipahami	4 : Dapat digunakan tanpa revisi 3 : Dapat digunakan dengan revisi kecil 2 : Dapat digunakan dengan revisi besar 1 : Belum dapat digunakan, masih perlu konsultasi

B. Penilaian terhadap validitas, isi, bahasa, dan penulisan soal serta rekomendasi.

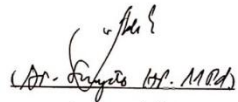
No Butir	Validitas Isi				Bahasa dan Penulisan Soal				Kesimpulan			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
A. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!												
1	✓				✓				✓			
2	✓				✓				✓			
3	✓				✓				✓			
4	✓				✓				✓			
5	✓				✓				✓			
6	✓				✓				✓			
7	✓				✓				✓			
8	✓				✓				✓			
9	✓				✓				✓			
10	✓				✓				✓			
11	✓				✓				✓			
12	✓				✓				✓			
13	✓				✓				✓			
14	✓				✓				✓			
15	✓				✓				✓			

Komentar dan Saran Perbaikan

..... Dapat digunakan oleh Peserta Revisi pada
..... penulisan simbol matematika.

Surabaya, 7 November 2019

Validator


Dr. Rizki H. M. M.

NIDN. 0020006503

Tema : 2. Bermain di Lingkunganku
Subtema : 4. Bermain di Tempat Wisata
Pembelajaran ke : 6
Kelas/Semester : II/I
Metode Pembelajaran : Saintifik
Kurikulum Acuan : Kurikulum 2013
Penulis : Amiroh Nurul Hidayah
Nama Validator : Dra.Nuralimah Setianingsih
Pekerjaan : Guru SDN Menanggal 601 Surabaya

A. Petunjuk

1. Sebagai pedoman Bapak/Ibu untuk mengisi kolom-kolom validitas isi, bahasa, dan penulisan soal, serta kesimpulan perlu dipertimbangkan hal-hal berikut.
 - a. *Validasi isi*
 1. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran yang tercermin dalam indikator pencapaian hasil belajar.
 2. Kejelasan perumusan petunjuk pengerjaan soal.
 3. Kejelasan maksud soal
 - b. *Bahasa dan penulisan soal*
 1. Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah Bahasa Indonesia.
 2. Kalimat soal tidak mengandung arti ganda.
 3. Rumusan kalimat soal kumulatif, menggunakan bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah dipahami, dan menggunakan bahasa yang dikenal siswa.

2. Berilah tanda cek list (✓) dalam kolom penilaian menurut pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan:

Validitas Isi	Bahasa dan Penulisan Soal	Kesimpulan
4: Valid 3: Cukup Valid 2: Kurang Valid 1: Tidak Valid	4: Sangat dapat dipahami 3: Dapat dipahami 2: Kurang dapat dipahami 1: Tidak dapat dipahami	4: Dapat digunakan tanpa revisi 3: Dapat digunakan dengan revisi kecil 2: Dapat digunakan dengan revisi besar 1: Belum dapat digunakan, masih perlu konsultasi

B. Penilaian terhadap validitas, isi, bahasa, dan penulisan soal serta rekomendasi.

No Butir	Validitas Isi				Bahasa dan Penulisan Soal				Kesimpulan			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
A. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!												
1	✓				✓				✓			
2	✓				✓				✓			
3	✓				✓				✓			
4	✓				✓				✓			
5	✓				✓				✓			
6	✓				✓				✓			
7	✓				✓				✓			
8	✓				✓				✓			
9	✓				✓				✓			
10	✓				✓				✓			
11	✓				✓				✓			
12	✓				✓				✓			
13	✓				✓				✓			
14	✓				✓				✓			
15	✓				✓				✓			

Komentar dan Saran Perbaikan

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

Surabaya, 13 November 2019

Validator



(Dra. Nuralimah Setianingsih)
NIP.

Lampiran 13 : Lembar Validasi Media

LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN

Nama Media : Dakon Matematika (Dakota)
Hari/Tanggal :
Judul Skripsi : Pengaruh Media Dakota Terhadap Berhitung Matematika Siswa Kelas II di S 601 Surabaya
Kelas : II
Tema 2 : Bermain di Lingkunganku
Subtema 4 : Bermain di Tempat Wisata
Pembelajaran ke : 6
Nama Validator : Arif Mahya Fanny, S.H., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

A. Petunjuk

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada beberapa terdapat dalam lembar validasi media Dakota
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom sesuai dengan kriteria pada kolom menurut bapak/ibu.

Keterangan skala penilaian :

Nilai	Keterangan nilai
SB	Sangat Baik
B	Baik
KB	Kurang Baik
TB	Tidak Baik

3. Di bagian akhir Bapak/ibu dimohon untuk memberikan saran pada media tersebut

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		SB	B
1.	<p>Desain dan Bahan</p> <p>a. Jenis dan bahan dapat bertahan lama</p> <p>b. Ukuran media Dakota sudah sesuai</p> <p>c. Keamanan bahan yang digunakan</p> <p>d. Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)</p>	<p>✓</p>	<p>✓</p> <p>✓</p>
2.	<p>Pemakaian dan Isi</p> <p>a. Kesesuaian pemakaian dengan karakteristik siswa kelas II</p> <p>b. Kemudahan menggunakan media</p> <p>c. Ketepatan soal pada media dengan materi yang diajarkan</p> <p>d. Media pembelajaran dapat melibatkan siswa secara aktif</p>	<p>✓</p>	<p>✓</p> <p>✓</p>
3.	<p>Kemenarikan</p> <p>a. Kesesuaian kombinasi warna dengan karakteristik siswa kelas II</p> <p>b. Kemenarikan warna pada kemasan</p>		<p>✓</p>

A. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum :

4. Sangat Baik	4. Dapat digunakan tanpa revisi
3. Cukup Baik	3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
2. Cukup	2. Dapat digunakan dengan revisi
1. Kurang	1. Belum dapat digunakan, masih memerlukan konsultasi

B. Komentar dan Saran Perbaikan

Kepala judul di miring
 ...
 ...
 ...

Surabaya,

Validator



(Arif Mahya Fanny, S.H., M.Pd.)

Lampiran 14 : Lembar Dokumentasi Penelitian

Kelas Eksperimen



