

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Modul Ajar

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**  
**IPAS SD KELAS IV**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
<b>Nama Guru</b>	: Nanda Amelia Aghista
<b>Satuan Pendidikan</b>	: SD Negeri 01 Nambangan Kidul
<b>Modul</b>	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
<b>Mata Pelajaran</b>	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
<b>Fase / Kelas</b>	: B / IV
<b>Semester / Tahun</b>	: 2 / 2024
<b>BAB 7</b>	: Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?
<b>Topik/Materi</b>	: B. Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?
<b>Alokasi Waktu</b>	: 3 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik memiliki akhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa</li> <li>❖ Peserta didik pada awalnya belum mengetahui sejarah dan kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Setelah pembelajaran peserta didik dapat memahami sejarah dan kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari</li> </ul>	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia, Berkebhinekaan Global, Bergotong Royong, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif.</li> </ul>	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Sumber Belajar : Buku panduan Guru dan Siswa IPAS SD kelas IV Kemendikbudristek RI tahun 2021</li> <li>❖ Laptop, Proyektor, internet dan media cetak lainnya.</li> </ul>	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum</li> </ul>	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Model Pembelajaran Langsung</li> </ul>	
G. METODE PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <i>Discovery Learning</i></li> </ul>	
KOMPONEN INTI	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik mengetahui tentang pemenuhan kebutuhan masa sebelum uang ditemukan</li> </ul>	

<b>A. TUJUAN CAPIAN PEMBELAJARAN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik dapat mendemonstrasikan pemenuhan kebutuhan masa sebelum uang ditemukan.</li> <li>❖ Peserta didik dapat mengidentifikasi sejarah singkat beberapa jenis alat tukar dalam kegiatan pemenuhan kebutuhan manusia.</li> <li>❖ Peserta didik mengetahui nilai dan fungsi uang dalam kegiatan ekonomi manusia.</li> </ul>
<b>B. TUJUAN PEMBELAJARAN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik mampu memahami kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan</li> <li>❖ Peserta didik mampu mengidentifikasi sejarah singkat beberapa jenis alat tukar dalam kegiatan pemenuhan kebutuhan manusia</li> </ul>
<b>C. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Dengan mempelajari materi ini peserta didik mampu memahami dan mengidentifikasi kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan dan sejarah singkat beberapa jenis alat tukar dalam kegiatan pemenuhan kebutuhan manusia</li> </ul>
<b>D. PERTANYAAN PEMANTIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Apa yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari?</li> <li>❖ Apa syarat terjadinya pertukaran barang kebutuhan?</li> <li>❖ Sejak kapan uang dijadikan sebagai alat tukar?</li> </ul>
<b>E. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Kegiatan Awal (10 menit)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan kelas untuk siap belajar</li> <li>2. Peserta didik dan guru berdoa bersama sebelum belajar</li> <li>3. Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik</li> <li>4. Guru melakukan apersepsi dan motivasi serta melakukan ice breaking (Tirukan apa yang saya katakan) agar peserta didik tetap fokus siap belajar</li> <li>5. Guru memberikan pertanyaan pematik</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol> </li> <li>❖ <b>Kegiatan Inti (45 menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Orientasi pada masalah</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengamati video animasi yang diputarkan di LCD/proyektor</li> <li>2. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab seputar video yang diputarkan : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kegiatan apa yang ada dalam video tersebut ?</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul> </li> </ul>

- Apa kamu tahu hal apa yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhannya
  - Adakah diantara kalian yang tahu sebelum adanya proses jual beli manusia memenuhi kebutuhannya dengan cara?
3. Peserta didik mendapatkan penguatan dari jawaban yang telah mereka sampaikan

#### **Mengorganisasi siswa untuk belajar**

4. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang materi bagaimana manusia memenuhi kebutuhannya
5. Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok tiap kelompok berisi 3 peserta didik dengan pembagian yang heterogen.
6. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dalam kelompok belajar
7. Peserta didik dan guru membuat kesepakatan tentang kegiatan diskusi kelompok yang akan dilakukan
8. Peserta didik diberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dikerjakan secara kelompok

#### **Membimbing Penyelidikan Individual dan Kelompok**

9. Peserta didik diarahkan oleh guru agar membaca langkah-langkah kerja yang ada pada LKPD
10. Peserta didik bekerja sama dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan LKPD yang telah diberikan tentang cara manusia memenuhi kebutuhannya sebelum ada kegiatan jual beli
11. Peserta didik berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah
12. Peserta didik dibimbing oleh guru dalam menyelesaikan LKPD dan memantau aktivitas belajar peserta didik jika ada yang mengalami kesulitan

#### **Mengembangkan dan menyajikan hasil**

13. Masing-masing kelompok menampilkan hasil LKPD nya secara bergiliran di depan kelas
14. Kelompok yang lain bersama guru memberikan tanggapan terhadap hasil LKPD yang dibacakan perwakilan dari setiap perwakilan kelompok yang tampil

#### **Menganalisis dan mengevaluasi hasil masalah**

15. Peserta didik mendapatkan apresiasi terhadap LKPD yang telah dikerjakan.
16. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

#### **❖ Kegiatan Penutup (15 menit)**

1. Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran tentang bagaimana manusia memenuhi kebutuhannya
2. Peserta didik diberikan soal evaluasi oleh guru untuk mengukur ketercapaian kompetensi setelah pembelajaran diakhiri.
3. Peserta didik diberikan waktu untuk mengerjakan soal evaluasi yang telah

- diberikan guru berupa pertanyaan pilihan ganda
4. Peserta didik bersama guru menutup kegiatan pembelajaran dengan ucapan syukur dan berdoa bersama.

## F. ASESMEN/PENILAIAN

### - Asesmen Sikap

#### a. Rubrik Asesmen Sikap

No	Aspek yang dinilai	Indikator		
		Sangat baik	Baik	Perlu Bimbingan
		Nilai = 3	Nilai = 2	Nilai = 1
1.	Mandiri	a.Selalu menerima penugasan yang diberikan b. Tidak mengeluh c. Selalu melakukan tugas yang diberikan tanpa ragu d. Mengerjakan dengan baik	Jika hanya 3 indikator yang terlihat	Jika hanya 1 indikator yang terlihat
2.	Bernalar kritis	a. Suka bertanya b. Suka mengamati c. Tidak puas dengan jawaban yang meragukan d. Berani menanggapi jawaban teman	Jika hanya 3 indikator yang terlihat	Jika hanya 1 indikator yang terlihat
3.	Kerja sama	Siswa mampu berkerja sama membantu teman, berdiskusi dengan baik sesama teman	Siswa mampu berkerja sama membantu teman, tetapi tidak terlalu baik saat berdiskusi dengan sesama teman	Siswa tidak bekerja sama membantu teman, tidak mau berdiskusi dengan sesama teman

**Keterangan :**

Kolom diisi dengan nilai:

3 = baik sekali

2 = baik

1 = kurang/perlu pendampingan

- **Asesmen Kognitif**

**b. Penilaian Pengetahuan**

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa ketika mengerjakan lembar aktivitas atau soal latihan yang diberikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya.

**A. Pilihan Ganda**

**Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!**

1. Ada kalanya kebutuhan manusia tidak dapat terpenuhi. Berikut ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terbatasnya pemenuhan kebutuhan manusia yaitu....
  - a. Adanya uang
  - b. Sumber daya manusia
  - c. Munculnya perdagangan
  - d. Hasil alam melimpah
2. Untuk mendapatkan uang dan memenuhi kebutuhan sehari-hari manusia harus....
  - a. Bekerja
  - b. Bermain di taman
  - c. Mendapatkan uang untuk membeli barang dan jasa yang diperlukan
  - d. Berbicara dengan teman-teman
3. Kelemahan utama dari sistem barter adalah....

- a. Ketersediaan barang
  - b. Kesulitan dalam menemukan pasangan barter yang tepat
  - c. Penggunaan teknologi
  - d. Biaya transaksi yang tinggi
4. Zidan dan Nefan melakukan barter. Keuntungan yang bisa didapatkan oleh Zidan atau Nefan yaitu....
- a. Mendapat barang bernilai di atas barang yang ditukar
  - b. Dapat dilakukan dalam skala besar
  - c. Mudah memperoleh barang yang memiliki nilai pertukaran sama
  - d. Tidak ada keinginan saling bertukar barang
5. Pertukaran barang dapat terjadi apabila ada....
- a. Permintaan dan penawaran yang sama
  - b. Keinginan yang berbeda
  - c. Persediaan barang yang berlebih
  - d. Barang yang tidak bernilai
6. Agar pertukaran barang berjalan lancar, diperlukan....
- a. Adanya perantara
  - b. Adanya kesepakatan nilai tukar
  - c. Adanya kelebihan produksi
  - d. Adanya persaingan
7. Fungsi uang dalam pertukaran barang adalah....
- a. Sebagai alat pengukur berat
  - b. Sebagai alat pembayaran yang sah

- c. Sebagai barang yang dipertukarkan
- d. Sebagai alat transportasi

8. Pertukaran barang sering kali dilakukan di....

- a. Bank
- b. Pasar
- c. Sekolah
- d. Rumah sakit

9. Pertukaran barang terjadi ketika....

- a. Ada produsen dan konsumen
- b. Ada kesepakatan nilai tukar antara kedua belah pihak
- c. Ada promosi barang secara besar-besaran
- d. Ada iklan yang menarik

10. Keberhasilan pertukaran barang sangat dipengaruhi oleh....

- a. Keberadaan bank
- b. Kepercayaan antara pihak yang terlibat
- c. Keberadaan internet
- d. Keberadaan lembaga pemerintah

11. Dalam sejarah, masyarakat menggunakan.... sebagai alat tukar sebelum uang ditemukan.

- a. Batu bata
- b. Logam mulia dan barang berharga lainnya
- c. Kertas
- d. Plastik



12. Dalam barter, jika seseorang menukar 5 apel dengan 3 jeruk, ini disebut....

- a. Pembelian
- b. Penjualan
- c. Pertukaran
- d. Investasi

13. Sebelum ada uang, masyarakat zaman dahulu bertukar barang dengan cara....

- a. Menukar barang dengan uang
- b. Mencuri barang milik orang lain
- c. Merampas orang lain
- d. Menukar barang dengan barang

14. Contoh barter yang benar adalah....

- a. Menukar uang dengan barang
- b. Menukar layanan dengan uang
- c. Menukar sayuran dengan buah-buahan
- d. Menukar barang dengan layanan

15. Dalam sejarah, barter digunakan sebelum adanya....

- a. Internet
- b. Telepon
- c. Uang
- d. Mesin

16. Barter mengharuskan kedua belah pihak....

- a. Setuju pada nilai barang yang ditukar

- b. Membayar pajak
  - c. Menggunakan kartu kredit
  - d. Mendapatkan pinjaman
17. Di masa lalu, barter sering dilakukan karena....
- a. Ketiadaan mata uang yang berlaku
  - b. Ketidakmampuan membaca
  - c. Ketidakmampuan menghitung
  - d. Ketidakmampuan berkomunikasi
18. Pada zaman dulu, orang-orang menggunakan barang sebagai alat tukar yang disebut....
- a. Koin
  - b. Uang kertas
  - c. Barter
  - d. Cek
19. Contoh alat tukar dalam sistem barter adalah....
- a. Sepatu
  - b. Komputer
  - c. Padi
  - d. Mobil
20. Setelah sistem barter, alat tukar yang pertama kali digunakan adalah....
- a. Emas dan perak
  - b. Plastik
  - c. Koin logam

d. Uang kertas

21. Alat tukar yang terbuat dari logam dan digunakan di zaman dulu disebut....

a. Uang kertas

b. Kartu kredit

c. Koin

d. Cek

22. Selain emas dan perak, jenis logam lain yang sering digunakan sebagai koin adalah....

a. Besi

b. Tembaga

c. Aluminium

d. Seng

23. Sebelum menggunakan uang kertas, orang Tiongkok juga pernah menggunakan....

a. Kulit binatang

b. Kerang

c. Kayu

d. Kain

24. Mengapa alat tukar terus berkembang dari waktu ke waktu....

a. Untuk mempersulit perdagangan

b. Untuk membuat hidup lebih mudah dan praktis

c. Karena orang suka perubahan

d. Karena barang-barang menjadi lebih mahal

25. Manakah dari berikut ini yang bukan termasuk alat tukar dalam sejarah....

- a. Koin
- b. Uang kertas
- c. Kerang
- d. Mainan

**Penskoran:**

$$\text{NILAI : } \frac{\text{SKOR YANG DIPEROLEH}}{\text{SKOR MAKSIMAL}} \times 100$$

## G. PENGAYAAN & REMEDIAL

**Pengayaan :**

Peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran dalam evaluasi penilaian harian akan mengulas kembali materi yang telah dipelajari dan diberikan materi tambahan untuk menambah wawasan.

**Remedial :**

Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi nilai tempat yang belum mencapai tujuan pembelajaran

## H. REFLEKSI

### B.1 Masa Sebelum Uang Ditemukan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Semua pertanyaan pada refleksi topik ini bervariasi karena berdasarkan pengalaman peserta didik pada simulasi kegiatan barter.
2. Pandu peserta didik melakukan refleksi sesuai Panduan Umum Buku Guru.
3. Instruksikan pada peserta didik untuk menuliskan hasil refleksi mereka menjadi sebuah mind map sederhana seperti pada contoh ilustrasi di Buku Siswa.

### B.2 Aku Membutuhkanmu

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Menurut kalian, apa sebenarnya fungsi uang?

**Bervariasi, namun jawaban akan berkaitan sebagai alat tukar.**

2. Apa jenis uang yang beredar di sekitar kalian?

**Bervariasi, namun umumnya uang kertas dan logam.**

3. Apa saja yang biasanya kamu lakukan dengan uangmu?

**Bervariasi.**

4. Mengapa kita harus berhati-hati dalam menerima dan mengeluarkan uang?

**Bervariasi, bisa karena adanya uang palsu, agar tidak boros, dsb.**

5. Bagaimana cara mengatur uang yang baik?

**Bervariasi, ingatkan kembali peserta didik pada tabel prioritas yang mereka buat di topik sebelumnya.**

## I. LAMPIRAN

### ❖ Bahan Bacaan Guru

Salah satu cara manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya adalah dengan bekerja.

Nelayan bekerja di tengah laut untuk mendapatkan ikan. Petani bekerja membajak sawah untuk menghasilkan padi yang dapat dikonsumsi atau dimakan bersama keluarga. Namun ada kalanya kebutuhan manusia tidak dapat terpenuhi. Ada beberapa faktor yang memengaruhi terbatasnya pemenuhan kebutuhan manusia.

#### 1. Kondisi geografis

Letak suatu daerah sangat memengaruhi bentuk aktivitas pemenuhan kebutuhan manusia. Contoh untuk orang yang tinggal di daerah pantai, secara geografis berbatasan dengan laut. Hal ini menyebabkan orang-orang yang tinggal di daerah ini mayoritas hanya dapat menghasilkan kebutuhan yang bersumber pada daya alam laut seperti ikan, kerang, rumput laut, dan sebagainya. Kebutuhan pangan orang yang tinggal di laut seperti padi, jagung, atau hasil pertanian pasti akan terbatas mengingat kebutuhan ini banyak terdapat di daerah dataran rendah. Begitu juga dengan orang yang tinggal dataran tinggi mungkin cukup sulit untuk mendapatkan kebutuhan lauk pauk seperti ikan karena kondisi geografisnya yang jauh dari pantai atau laut.

## **2. Sumber Daya Alam**

Sumber daya alam yang dimiliki setiap daerah pasti berbeda-beda dan cukup beragam tergantung dengan kondisi geografis yang dimiliki daerah tersebut. Bagi orang yang tinggal di daerah dataran rendah sumber daya alam hasil tanah akan melimpah ruah, sementara orang yang tinggal di daerah dataran tinggi memiliki keterbatasan itu

## **3. Sumber Daya Manusia**

Tidak semua orang memiliki keahlian yang mumpuni dalam melakukan pengolahan sumber daya alam yang dimiliki daerahnya. Sehingga butuh orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidup tersebut.

Pada topik ini peserta didik akan diperkenalkan bagaimana manusia memenuhi kebutuhan hidupnya dan uang sebagai alat tukar. Kegiatan pembelajaran diawali dengan bermain peran seolah-olah peserta didik berada pada suatu kondisi terbatas. Guru akan berperan sebagai narator yang mengarahkan daya berpikir kritis mereka untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut. Peserta didik dapat bergotong royong dalam membangun dan menciptakan situasi yang mendukung permainan peran. Kegiatan diskusi, wawancara, dan literasi yang dilakukan secara mandiri merupakan kegiatan selanjutnya peserta didik dalam mencari informasi pada topik ini. Guru dapat membantu dengan menguatkan pemahaman serta meluruskan miskonsepsi. Kemudian dari pemahaman tersebut peserta didik akan diajak berpikir kritis berupa peta pikiran dalam kegiatan refleksi.

### **B.1 Masa Sebelum Uang Ditemukan**

Sistem barter adalah sistem tukar barang yang digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan manusia pada masa sebelum uang ditemukan. Pada awalnya setiap orang berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya melalui usaha sendiri. Usaha yang dilakukan antara lain adalah berburu, membuat pakaian sendiri dari bahan-bahan sederhana, serta mencari buah-buahan untuk dikonsumsi sendiri. Perkembangan selanjutnya manusia dihadapkan pada kenyataan bahwa apa yang dilakukannya tidak cukup memenuhi seluruh kebutuhannya. Keterbatasan kebutuhan, kondisi geografis, dan sumber daya alam memaksa manusia untuk bertukar barang kebutuhan pada

masa itu.

Pada tahap awal manusia melakukan pertukaran antara barang dengan barang dari kelompok yang saling membutuhkan. Inilah yang menjadi cikal bakal sistem barter, yaitu sistem jual beli barang ditukar dengan barang.

**Kelebihan sistem barter:**

1. Cukup mudah karena hanya bertukar suatu barang dengan barang jenis lainnya.
2. Mendapat barang bernilai di atas barang yang ditukar.
3. Adanya keinginan yang sama (keinginan saling bertukar barang)
4. Barang dapat ditukar berdasarkan kesepakatan.

**B.2 Aku Membutuhkanmu**

**Ada dua jenis fungsi uang**

1. Fungsi asli

- Uang sebagai nilai tukar  $\Rightarrow$  digunakan sebagai nilai yang dapat ditukarkan untuk mendapat suatu barang atau kebutuhan.
- Uang sebagai alat ukur  $\Rightarrow$  digunakan sebagai nilai hitung besaran suatu barang atau kebutuhan. Contoh Anton ingin membeli sebuah tas senilai Rp50.000,00, ini menunjukkan Anton cukup membayar uang sejumlah Rp50.000,00 untuk sebuah tas.

2. Fungsi turunan

- Uang sebagai alat pembayaran  $\Rightarrow$  untuk membayar tanpa ditukar dengan benda, jasa, atau barang apa pun. Contohnya membayar pajak kendaraan bermotor, pajak bumi dan bangunan.
- Uang sebagai penunjuk harga  $\Rightarrow$  menunjukkan harga/nilai dari suatu barang.  
Contoh ketika di supermarket bisa kita lihat harga 1 kg mangga adalah Rp11.500,00, harga pensil adalah Rp5.600,00.
- Uang sebagai alat pembayaran hutang.
- Uang sebagai alat penimbun kekayaan. Contoh seperti menabung yang dapat digunakan saat ada keperluan mendesak.

**Jenis uang**

Berdasarkan pengelompokannya, jenis uang dibagi menjadi 4 yaitu:

1. Berdasarkan bahan pembuatnya

- Uang logam terbuat dari logam, emas, atau perak dan nominalnya kecil seperti Rp100,00, Rp200,00, Rp500,00, dan Rp1.000,00
  - Uang kertas dibuat agar tidak mudah robek, luntur, dan tahan terhadap air.  
Nominalnya besar contohnya Rp10.000,00, Rp20.000,00, atau Rp100.000,00
2. Berdasarkan nilai
- Full bodied money (bernilai penuh) merupakan uang yang nilai intrinsiknya sama dengan nilai nominal, misalnya nilai emas pada uang logam Rp500 bernilai sama dengan nominalnya.
  - Representative full bodied money (tidak bersifat penuh) yaitu nilai intrinsik lebih kecil dari nilai nominal. Biasanya terdapat pada jenis uang kertas.
3. Berdasarkan lembaga yang menerbitkan
- Uang kartal diterbitkan oleh Bank Sentral yaitu Bank Indonesia serta digunakan oleh seluruh masyarakat dalam bentuk logam dan kertas.
  - Uang giral diterbitkan oleh bank umum dalam bentuk cek atau bilyet giro

➤ Media Pembelajaran







Uang Kartal

Uang Giral

Berlaku dan digunakan di seluruh lapisan masyarakat.	Berlaku dan hanya digunakan di kalangan masyarakat tertentu saja.
Nominal sudah tertera dan terbatas.	Nominal harus ditulis lebih dahulu sesuai dengan kebutuhan, dan nominalnya tidak terbatas
Dijamin oleh pemerintah.	Hanya dijamin oleh bank yang mengeluarkan saja.
Ada kepastian pembayaran seperti yang tertera dalam nominal uang.	Belum ada kepastianpembayaran dan lembaga yang mengeluarkannya

#### 4. Berdasarkan kawasan

- Uang lokal hanya berlaku disuatu negara tertentu, misalnya mata uang peso hanya dapat digunakan di negara Filipina.
- Uang regional berlaku di suatu kawasan yang lebih luas daripada uang lokal, misalnya mata uang euro dapat digunakan untuk beberapa negara yang ada di benua Eropa seperti Jerman, Spanyol, Austria, Spanyol, dan lain-lain.
- Uang internasional berlaku di seluruh dunia sebagai standar pembayaran, contohnya US dollar.

#### **Syarat uang**

Uang yang telah disepakati oleh masyarakat harus memenuhi 7 syarat sebagai berikut.

- a. Diterima secara umum (acceptability) yakni kegunaannya harus diterima sebagai alat tukar, penimbun kekayaan, atau pembayar utang.
- b. Ada jaminan artinya harus dijamin pemerintah sehingga penggunaannya untuk berbagai keperluan dapat dipercaya oleh masyarakat.
- c. Nilainya stabil (stability of value) artinya tidak naik-turun (fluktuatif) agar orang bersedia menjadikannya alat tukar.
- d. Mudah disimpan (storable), yaitu bentuk fisik uang tidak terlalu besar atau membutuhkan tempat penyimpanan yang besar.
- e. Mudah dibawa (portability), yaitu uang mudah dipindah alihkan dan tidak menyulitkan pengguna untuk membawanya bepergian.
- f. Tidak mudah rusak (durability) agar dapat digunakan atau tahan untuk jangka waktu yang lama.

- g. Mudah dibagi (divisibility), yaitu memiliki pecahan nominal yang senilai dan dapat dibagi. Contohnya uang Rp100.000,00 dapat dipecah menjadi 2 lembar uang Rp50.000,00 atau 1 lembar uang Rp50.000,00, 2 lembar uang Rp20.000,00 dan 1 lembar uang Rp10.000,00. Fungsi pecahan nominal ini untuk memudahkan pengembalian uang dalam suatu transaksi.

## J. GLOSARIUM

### ❖ **Capaian pembelajaran**

Adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman belajar peserta didik.

### ❖ **Metode pembelajaran**

Merupakan cara yang dilakukan guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat **indikator yang telah ditetapkan.**

### ❖ **Model pembelajaran**

Merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

### ❖ **Pembelajaran**

Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

### ❖ **Pengayaan**

Adalah kegiatan yang diberikan kepada peserta didik kelompok cepat agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal dengan memanfaatkan sisa waktu yang dimilikinya.

### ❖ **Penilaian**

Proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.

### ❖ **Refleksi**

Aktifitas pikir dan rasa dalam rangka menilasi situasi diri atau situasi lingkungan untuk menumbuhkan kesadaran yang lebih baik dalam mengaktualisasikan diri.

## K. DAFTAR PUSTAKA

- Ash, Doris. 1999. *The Process Skills of Inquiry*. National Science Foundation, USA.
- Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. *Teaching Primary Science*. Pearson Education Limited.
- Murdoch, Kath. 2015. *The Power of Inquiry: Teaching and Learning with Curiosity, Creativity, and Purpose in the Contemporary Classroom*. Melbourne, Australia.

Seastar Education.

Pearson Education Indonesia. 2004. New Longman Science 4. Hongkong: Longman Hong Kong Education.

<https://online.kidsdiscover.com/infographic/photosynthesis/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.

<https://www.dkfindout.com/us/animals-and-nature/plants/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.

<https://ssec.si.edu/stemvisions-blog/what-photosynthesis/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.

<https://ipm.missouri.edu/ipcm/2012/7/corn-pollination-the-good-the-bad-and-the-uglypt-3/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.

<https://online.kidsdiscover.com/unit/bees/topic/bees-and-pollination/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.

<https://www.britannica.com/browse/Plants/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.

<https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/desert-biome/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.

<https://kids.britannica.com/scholars/article/root/83899/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.

<https://www.britannica.com/science/pollination/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.

<https://www.britannica.com/science/propagation-ofplants/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.

<https://www.britannica.com/science/seed-plant-reproductive-part/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.

<https://kids.britannica.com/students/article/leaf/275410/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.

<https://www.nationalgeographic.org/activity/save-the-plankton-breathe-freely/>.

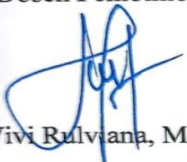
Diunduh pada 31 Oktober 2020.

<https://www.nationalgeographic.com/animals/mammals/a/african-elephant/>. Diunduh pada 5 November 2020.

<https://www.researchgate.net/publication/324505764> Gardeners of the forest effects of seed handling and ingestion by orangutans on germination success of peat forest plants/. Diunduh pada 5 November 2020.

Madiun, 28 Mei 2024

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

  
Vivi Rullyana, M.Pd.  
NIDN.0720108902

Guru Model

  
Nanda Amelia Aghista  
NIM. 2002101205

**Lampiran 2. Instrumen Uji Coba Soal****SOAL POST-TEST**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SDN 01 Nambangan Kidul</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)</b>
<b>Kelas/ Semester</b>	<b>: IV/ II</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Bab 7. Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita? : Topik B. Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?</b>
<b>Tahun Ajaran</b>	<b>: 2023/2024</b>

---

**A. Pilihan Ganda**

**Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!**

1. Ada kalanya kebutuhan manusia tidak dapat terpenuhi. Berikut ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terbatasnya pemenuhan kebutuhan manusia yaitu....
  - a. Adanya uang
  - b. Sumber daya manusia
  - c. Munculnya perdagangan
  - d. Hasil alam melimpah
2. Untuk mendapatkan uang dan memenuhi kebutuhan sehari- hari manusia harus....
  - e. Bekerja
  - f. Bermain di taman
  - g. Mendapatkan uang untuk membeli barang dan jasa yang diperlukan
  - h. Berbicara dengan teman-teman
3. Sebelum uang ditemukan manusia memperoleh makanan dengan cara....
  - a. Membayar dengan koin
  - b. Berburu, menangkap ikan, atau mengumpulkan buah-buahan dan tanaman liar
  - c. Membeli di supermarket
  - d. Meminta kepada tetangga

4. Kelemahan utama dari sistem barter adalah...
  - e. Ketersediaan barang
  - f. Kesulitan dalam menemukan pasangan barter yang tepat
  - g. Penggunaan teknologi
  - h. Biaya transaksi yang tinggi
5. Zidan dan Nefan melakukan barter. Keuntungan yang bisa didapatkan oleh Zidan atau Nefan yaitu...
  - a. Mendapat barang bernilai di atas barang yang ditukar
  - b. Dapat dilakukan dalam skala besar
  - c. Mudah memperoleh barang yang memiliki nilai pertukaran sama
  - d. Tidak ada keinginan saling bertukar barang
6. Berikut cara yang paling mudah dan cepat untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari yaitu...
  - a. Berburu, bertani, membuat pakaian sendiri
  - b. Melakukan pertukaran barang
  - c. Menukarkan perak dengan barang
  - d. Membeli barang dengan uang
7. Pertukaran barang dapat terjadi apabila ada...
  - a. Permintaan dan penawaran yang sama
  - b. Keinginan yang berbeda
  - c. Persediaan barang yang berlebih
  - d. Barang yang tidak bernilai
8. Agar pertukaran barang berjalan lancar, diperlukan...
  - a. Adanya perantara
  - b. Adanya kesepakatan nilai tukar
  - c. Adanya kelebihan produksi
  - d. Adanya persaingan
9. Fungsi uang dalam pertukaran barang adalah...
  - a. Sebagai alat pengukur berat
  - b. Sebagai alat pembayaran yang sah
  - c. Sebagai barang yang dipertukarkan

- d. Sebagai alat transportasi
10. Pertukaran barang sering kali dilakukan di....
- a. Bank
  - b. Pasar
  - c. Sekolah
  - d. Rumah sakit
11. Pertukaran barang terjadi ketika....
- a. Ada produsen dan konsumen
  - b. Ada kesepakatan nilai tukar antara kedua belah pihak
  - c. Ada promosi barang secara besar-besaran
  - d. Ada iklan yang menarik
12. Keberhasilan pertukaran barang sangat dipengaruhi oleh....
- a. Keberadaan bank
  - b. Kepercayaan antara pihak yang terlibat
  - c. Keberadaan internet
  - d. Keberadaan lembaga pemerintah
13. Dalam sejarah, masyarakat menggunakan.... sebagai alat tukar sebelum uang ditemukan.
- a. Batu bata
  - b. Logam mulia dan barang berharga lainnya
  - c. Kertas
  - d. Plastik
14. Dalam barter, jika seseorang menukar 5 apel dengan 3 jeruk, ini disebut....
- a. Pembelian
  - b. Penjualan
  - c. Pertukaran
  - d. Investasi
15. Sebelum ada uang, masyarakat zaman dahulu bertukar barang dengan cara....
- a. Menukar barang dengan uang
  - b. Mencuri barang milik orang lain



- c. Merampas orang lain
  - d. Menukar barang dengan barang
16. Contoh barter yang benar adalah....
- a. Menukar uang dengan barang
  - b. Menukar layanan dengan uang
  - c. Menukar sayuran dengan buah-buahan
  - d. Menukar barang dengan layanan
17. Manakah dari berikut ini yang bukan contoh barter....
- a. Menukar pakaian dengan makanan
  - b. Menukar jasa dengan uang
  - c. Menukar mainan dengan buku
  - d. Menukar layanan dengan barang
18. Dalam sejarah, barter digunakan sebelum adanya....
- a. Internet
  - b. Telepon
  - c. Uang
  - d. Mesin
19. Barter mengharuskan kedua belah pihak....
- a. Setuju pada nilai barang yang ditukar
  - b. Membayar pajak
  - c. Menggunakan kartu kredit
  - d. Mendapatkan pinjaman
20. Di masa lalu, barter sering dilakukan karena....
- a. Ketiadaan mata uang yang berlaku
  - b. Ketidakmampuan membaca
  - c. Ketidakmampuan menghitung
  - d. Ketidakmampuan berkomunikasi
21. Pada zaman dulu, orang-orang menggunakan barang sebagai alat tukar yang disebut....
- a. Koin
  - b. Uang kertas

- c. Barter
  - d. Cek
22. Contoh alat tukar dalam sistem barter adalah....
- a. Sepatu
  - b. Komputer
  - c. Padi
  - d. Mobil
23. Mengapa barter menjadi sulit dilakukan ketika masyarakat semakin berkembang....
- a. Sulit menemukan orang yang membutuhkan barang yang kita miliki
  - b. Tidak ada barang yang bisa dipertukarkan
  - c. Semua orang sudah memiliki uang
  - d. Tidak ada orang yang mau menukar barang
24. Setelah sistem barter, alat tukar yang pertama kali digunakan adalah....
- a. Emas dan perak
  - b. Plastik
  - c. Koin logam
  - d. Uang kertas
25. Alat tukar yang terbuat dari logam dan digunakan di zaman dulu disebut....
- a. Uang kertas
  - b. Kartu kredit
  - c. Koin
  - d. Cek
26. Selain emas dan perak, jenis logam lain yang sering digunakan sebagai koin adalah....
- a. Besi
  - b. Tembaga
  - c. Aluminium
  - d. Seng

27. Keuntungan menggunakan uang kertas dibandingkan dengan koin adalah....
- Tidak bisa dipalsukan
  - Lebih berat
  - Lebih ringan dan mudah dibawa
  - Lebih berkilau
28. Sebelum menggunakan uang kertas, orang Tiongkok juga pernah menggunakan....
- Kulit binatang
  - Kerang
  - Kayu
  - Kain
29. Mengapa alat tukar terus berkembang dari waktu ke waktu....
- Untuk mempersulit perdagangan
  - Untuk membuat hidup lebih mudah dan praktis
  - Karena orang suka perubahan
  - Karena barang-barang menjadi lebih mahal
30. Manakah dari berikut ini yang bukan termasuk alat tukar dalam sejarah....
- Koin
  - Uang kertas
  - Kerang
  - Mainan

**Lampiran 3. Kunci Jawaban Uji Coba**

1. B	16. C
2. A	17. B
3. B	18. C
4. B	19. A
5. A	20. A
6. B	21. C
7. A	22. C
8. B	23. A
9. B	24. A
10. B	25. C
11. B	26. B
12. B	27. C
13. B	28. B
14. C	29. B
15. D	30. D

## Lampiran 4. Soal Post-Test

### SOAL POST-TEST

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SDN 01 Nambangan Kidul</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)</b>
<b>Kelas/ Semester</b>	<b>: IV/ II</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Bab 7. Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita? : Topik B. Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?</b>
<b>Tahun Ajaran</b>	<b>: 2023/2024</b>

#### A. Pilihan Ganda

**Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!**

- Ada kalanya kebutuhan manusia tidak dapat terpenuhi. Berikut ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terbatasnya pemenuhan kebutuhan manusia yaitu....
  - Adanya uang
  - Sumber daya manusia
  - Munculnya perdagangan
  - Hasil alam melimpah
- Untuk mendapatkan uang dan memenuhi kebutuhan sehari-hari manusia harus....
  - Bekerja
  - Bermain di taman
  - Mendapatkan uang untuk membeli barang dan jasa yang diperlukan
  - Berbicara dengan teman-teman
- Kelemahan utama dari sistem barter adalah....
  - Ketersediaan barang
  - Kesulitan dalam menemukan pasangan barter yang tepat
  - Penggunaan teknologi
  - Biaya transaksi yang tinggi

4. Zidan dan Nefan melakukan barter. Keuntungan yang bisa didapatkan oleh Zidan atau Nefan yaitu....
  - a. Mendapat barang bernilai di atas barang yang ditukar
  - b. Dapat dilakukan dalam skala besar
  - c. Mudah memperoleh barang yang memiliki nilai pertukaran sama
  - d. Tidak ada keinginan saling bertukar barang
5. Pertukaran barang dapat terjadi apabila ada....
  - a. Permintaan dan penawaran yang sama
  - b. Keinginan yang berbeda
  - c. Persediaan barang yang berlebih
  - d. Barang yang tidak bernilai
6. Agar pertukaran barang berjalan lancar, diperlukan....
  - a. Adanya perantara
  - b. Adanya kesepakatan nilai tukar
  - c. Adanya kelebihan produksi
  - d. Adanya persaingan
7. Fungsi uang dalam pertukaran barang adalah....
  - a. Sebagai alat pengukur berat
  - b. Sebagai alat pembayaran yang sah
  - c. Sebagai barang yang dipertukarkan
  - d. Sebagai alat transportasi
8. Pertukaran barang sering kali dilakukan di....
  - a. Bank
  - b. Pasar
  - c. Sekolah
  - d. Rumah sakit
9. Pertukaran barang terjadi ketika....
  - a. Ada produsen dan konsumen
  - b. Ada kesepakatan nilai tukar antara kedua belah pihak
  - c. Ada promosi barang secara besar-besaran
  - d. Ada iklan yang menarik

10. Keberhasilan pertukaran barang sangat dipengaruhi oleh....
  - a. Keberadaan bank
  - b. Kepercayaan antara pihak yang terlibat
  - c. Keberadaan internet
  - d. Keberadaan lembaga pemerintah
11. Dalam sejarah, masyarakat menggunakan.... sebagai alat tukar sebelum uang ditemukan.
  - a. Batu bata
  - b. Logam mulia dan barang berharga lainnya
  - c. Kertas
  - d. Plastik
12. Dalam barter, jika seseorang menukar 5 apel dengan 3 jeruk, ini disebut....
  - a. Pembelian
  - b. Penjualan
  - c. Pertukaran
  - d. Investasi
13. Sebelum ada uang, masyarakat zaman dahulu bertukar barang dengan cara....
  - a. Menukar barang dengan uang
  - b. Mencuri barang milik orang lain
  - c. Merampas orang lain
  - d. Menukar barang dengan barang
14. Contoh barter yang benar adalah....
  - a. Menukar uang dengan barang
  - b. Menukar layanan dengan uang
  - c. Menukar sayuran dengan buah-buahan
  - d. Menukar barang dengan layanan
15. Dalam sejarah, barter digunakan sebelum adanya....
  - a. Internet
  - b. Telepon
  - c. Uang

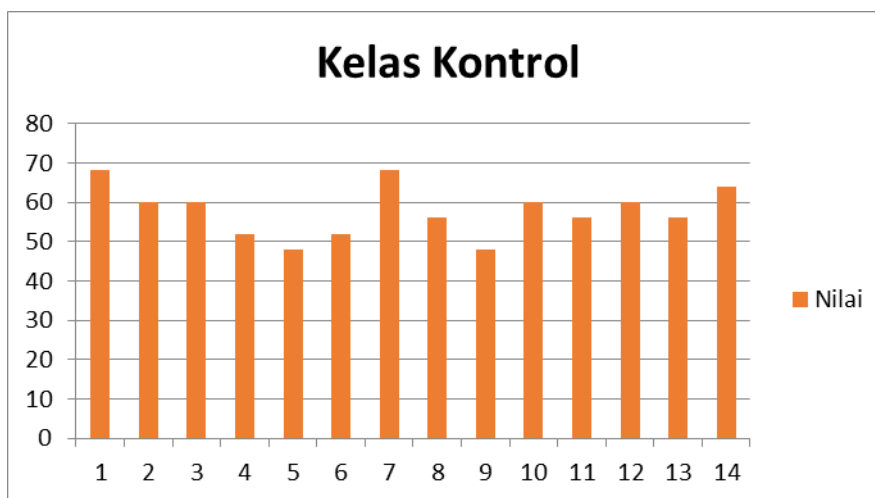
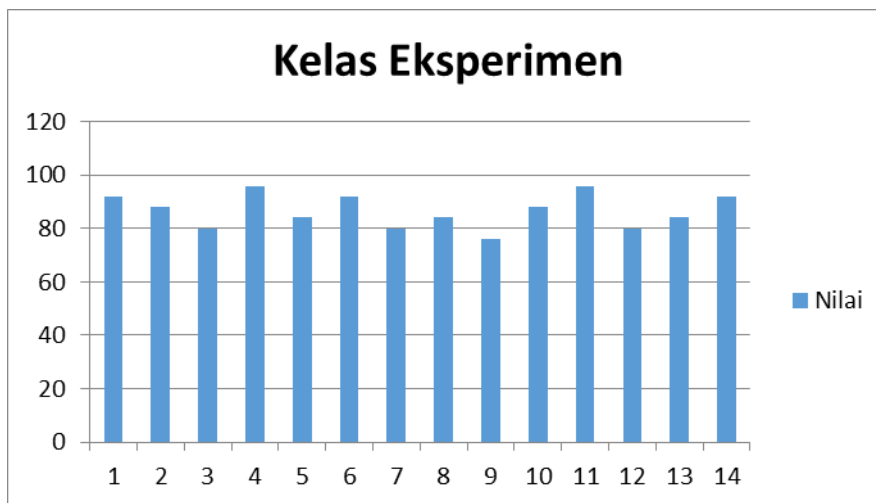
- d. Mesin
16. Barter mengharuskan kedua belah pihak....
- a. Setuju pada nilai barang yang ditukar
  - b. Membayar pajak
  - c. Menggunakan kartu kredit
  - d. Mendapatkan pinjaman
17. Di masa lalu, barter sering dilakukan karena....
- a. Ketiadaan mata uang yang berlaku
  - b. Ketidakmampuan membaca
  - c. Ketidakmampuan menghitung
  - d. Ketidakmampuan berkomunikasi
18. Pada zaman dulu, orang-orang menggunakan barang sebagai alat tukar yang disebut....
- a. Koin
  - b. Uang kertas
  - c. Barter
  - d. Cek
19. Contoh alat tukar dalam sistem barter adalah....
- a. Sepatu
  - b. Komputer
  - c. Padi
  - d. Mobil
20. Setelah sistem barter, alat tukar yang pertama kali digunakan adalah....
- a. Emas dan perak
  - b. Plastik
  - c. Koin logam
  - d. Uang kertas
21. Alat tukar yang terbuat dari logam dan digunakan di zaman dulu disebut....
- a. Uang kertas
  - b. Kartu kredit



- c. Koin
  - d. Cek
22. Selain emas dan perak, jenis logam lain yang sering digunakan sebagai koin adalah....
- a. Besi
  - b. Tembaga
  - c. Aluminium
  - d. Seng
23. Sebelum menggunakan uang kertas, orang Tiongkok juga pernah menggunakan....
- a. Kulit binatang
  - b. Kerang
  - c. Kayu
  - d. Kain
24. Mengapa alat tukar terus berkembang dari waktu ke waktu....
- a. Untuk mempersulit perdagangan
  - b. Untuk membuat hidup lebih mudah dan praktis
  - c. Karena orang suka perubahan
  - d. Karena barang-barang menjadi lebih mahal
25. Manakah dari berikut ini yang bukan termasuk alat tukar dalam sejarah....
- a. Koin
  - b. Uang kertas
  - c. Kerang
  - d. Mainan

**Lampiran 5. Kunci Jawaban Post-test**

- |       |       |
|-------|-------|
| 1. B  | 16. A |
| 2. A  | 17. A |
| 3. B  | 18. C |
| 4. A  | 19. C |
| 5. A  | 20. A |
| 6. B  | 21. C |
| 7. B  | 22. B |
| 8. B  | 23. B |
| 9. B  | 24. B |
| 10. B | 25. D |
| 11. B |       |
| 12. C |       |
| 13. D |       |
| 14. C |       |
| 15. C |       |

**Lampiran 6. Daftar Nilai Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**



## Lampiran 8. Uji Normalitas dan Homogenitas

### Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kontrol	,143	14	,200*	,939	14	,402
Eksperimen	,144	14	,200*	,951	14	,569

a. Lilliefors Significance Correction

### Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	.052	1	26	.821
	Based on Median	.051	1	26	.822
	Based on Median and with adjusted df	.051	1	25.456	.822
	Based on trimmed mean	.052	1	26	.821

## Lampiran 9. Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		Independent Samples Test						
				t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	.052	.821	-11.922	26	.000	-28.85714	2.42048	-33.83251	-23.88178
	Equal variances not assumed			-11.922	26.000	.000	-28.85714	2.42048	-33.83251	-23.88178

## Lampiran 10. Dokumentasi

### Dokumentasi Kelas Kontrol



Memberikan salam sebelum memulai pembelajaran



Mengajar dengan menggunakan metode konvensional



Guru memberikan pertanyaan



Siswa mengerjakan soal Post-test

## Lampiran 11. Dokumentasi

### Dokumentasi Kelas Eksperimen



Siswa mengamati video pembelajaran



Siswa dan guru membagi kelompok



Guru memberikan penjelasan teknis pengerjaan soal



Siswa diminta untuk mengerjakan soal Post-test



## Lampiran 12. Surat Persetujuan Judul



**UNIVERSITAS PGRI MADIUN**  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 Jalan Setiabudi No.85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400  
 Website : [www.unipma.ac.id](http://www.unipma.ac.id) Email: [rektorat@unipma.ac.id](mailto:rektorat@unipma.ac.id)

**Lembar Persetujuan Judul Skripsi**  
**Semester Genap T.A 2023/2024**  
**Prodi. PGSD, FKIP, UNIPMA**

NIM : 2002101205  
 Nama Mahasiswa : Nanda Amelia Aghista  
 Judul : Pengaruh Penggunaan Metode *Discovery Learning* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Nambangan Kidul

Madiun, 3 April 2024

Nanda Amelia Aghista  
 NIM. 2002101205

Dosen Pembimbing I

Dr. Muhammad Hanif, M.M., M.Pd  
 NIDN. 0027126702

Dosen Pembimbing II

Vivi Rulviana, M.Pd  
 NIDN. 0720108902



NIDN. 0701018803

## Lampiran 13. Validasi Instrumen

### LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN *POST-TEST*

Materi : Bab 7. Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?  
Topik B. Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?  
Peneliti : Nanda Amelia Aghista  
Validator : Sri Indiyah, S.Pd

#### A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kevalidan dari instrumen *post-test* serta mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam instrumen *post-test*. Pendapat, kritik, saran, serta penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari instrumen *post-test*.

#### B. Petunjuk

Petunjuk yang dapat membantu Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian lembar validasi instrumen *post-test* adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian dengan cara memberi tanda cetang (✓) pada kolom nilai yang tersedia
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai perbaikan dari instrumen *post-test* pada bagian D yaitu catatan.
3. pedoman penskoran instrumen validasi post test adalah sebagai berikut:  
1 = Kurang Baik            4 = Sangat Baik  
2 = Cukup Baik            3 = Baik

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

## C. Aspek Penilaian

No.	Komponen Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan setiap butir soal			✓	
2.	Kejelasan petunjuk pengisian soal				✓
3.	Ketepatan soal dengan tujuan capaian pembelajaran				✓
4.	Butir soal berkaitan dengan materi				✓
5.	Hanya terdapat satu kunci jawaban				✓
6.	Butir soal dijelaskan dengan jelas dan tegas			✓	
7.	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda			✓	
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
9.	Bahasa yang digunakan efektif				✓
10.	Penulisan soal sesuai dengan EYD			✓	

## D. Catatan

.....

.....

.....

**E. Kesimpulan**

Mohon berikan tanda (✓) sesuai dengan kesimpulan penilaian Bapak/Ibu terhadap instrumen *post-test*

1. Layak digunakan
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan



Nganjuk, 27 Mei 2024



Sri Indiyah, S.Pd

NIP. 197306161998072001

## Lampiran 14. Surat Ijin Uji Coba Penelitian

	<b>UNIVERSITAS PGRI MADIUN</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> Jalan Setiabudi No. 85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax. (0351) 459400 Website: <a href="http://www.unipma.ac.id">www.unipma.ac.id</a> Email: <a href="mailto:rektorat@unipma.ac.id">rektorat@unipma.ac.id</a> Website Fakultas: <a href="http://fkjp.unipma.ac.id">fkjp.unipma.ac.id</a> Email: <a href="mailto:fkjp@unipma.ac.id">fkjp@unipma.ac.id</a>	
	Nomor : 0350.a/N/FKIP/UNIPMA/2024 Lampiran : - Hal : Permohonan Izin Penelitian	Madiun, 6 Juni 2024
Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN 4 Campur Kabupaten Nganjuk di tempat		
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa/i:		
Nama : Nanda Amelia Aghista NIM : 2002101205 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan		
dalam melakukan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dengan judul: "Pengaruh Penggunaan Metode <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media <i>Powtoon</i> Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul".		
Demikian permohonan ini disampaikan. Atas perkenannya, kami mengucapkan terima kasih.		
		 Dekan, Dr. Sardulo Gembong, M.Pd. NIP. 19650922 199303 1 001

## Lampiran 15. Surat Ijin Penelitian



**UNIVERSITAS PGRI MADIUN**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan Setiabudi No. 85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax. (0351) 459400  
 Website: [www.unipma.ac.id](http://www.unipma.ac.id) Email: [rektorat@unipma.ac.id](mailto:rektorat@unipma.ac.id)  
 Website Fakultas: [fkip.unipma.ac.id](http://fkip.unipma.ac.id) Email: [fkip@unipma.ac.id](mailto:fkip@unipma.ac.id)

Nomor : 0224.d/N/FKIP/UNIPMA/2024 Madiun, 05 April 2024  
 Lampiran :-  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN 01 Nambangan Kidul, Kota Madiun  
 di tempat

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama : Nanda Amelia Aghista  
 NIM : 2002101205  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dalam melakukan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dengan judul:  
 “Pengembangan Media *Powtoon* Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Nambangan Kidul”

Demikian permohonan ini disampaikan. Atas perkenannya, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan  
 Wakil Dekan Bidang II,  
  
  
 Nanda Ambarwati, S.S., M.Pd.  
 NIDN. 0713107501

## Lampiran 16. Surat balasan Uji Coba Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN NGANJUK**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SD NEGERI 4 CAMPUR KECAMATAN GONDANG**  
Alamat : Dusun Pulo Desa Campur Kec. Gondang Kab. Nganjuk  
Email : [sdncampur4@gmail.com](mailto:sdncampur4@gmail.com) KodePos : 64451

---

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SDN 4 Campur dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini

Nama : Nanda Amelia Aghista

NIM : 2002101205

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Benar telah melakukan uji coba instrumen di SDN Campur 4 pada tanggal 27 Mei 2024 guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul " Pengaruh Penggunaan Metode *Discovery Learning* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Nambangan Kidul"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Nganjuk, 8 Juni 2024

Kepala SDN 4 Campur



**Sri Indivah, S.Pd**

NIP. 19730616 199807 2 02

## Lampiran 17. Surat Balasan Dari SD Penelitian



PEMERINTAH KOTA MADIUN  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 01 NAMBANGAN KIDUL**  
 Jalan Mliwis No. 26 Kecamatan Manguharjo  
 Kota Madiun, Kode Pos : 63128  
 Telepon (0351) 469032  
 Email : sdn01nambangankidul@gmail.com



### SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor Surat: 900/072/401.101.1.16/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Pangestiningati S.Pd., M.Pd  
 NIP : 196809181991112001  
 Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Nanda Amelia Aghista  
 NIM : 2002101205  
 Semester : Delapan (8)  
 Judul : Pengaruh Penggunaan Metode *Discovery Learning*  
 Berbantuan Media *Powton* Terhadap Hasil Belajar  
 IPAS SiswaKelas IV SDN 01 Nambangan Kidul  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Perguruan Tinggi : Universitas PGRI Madiun  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah selesai melakukan penelitian dan pengambilan data dalam rangka penyusunan skripsi di SDN 01 Nambangan Kidul pada 28-29 Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 11 Juni 2024  
 Kepala Sekolah  
  
 Sri Pangestiningati S.Pd., M.Pd  
 NIP. 196809181991112001



## Lampiran 18. Validasi Daftar Pustaka

### VALIDASI SUMBER PUSTAKA PENULISAN SKRIPSI

Nama : Nanda Amelia Aghista  
 NIM : 2002101205  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Fakultas : FKIP  
 Dosen Pembimbing I : Dr. Muhammad Hanif, M. M., M.Pd  
 Dosen Pembimbing II : Vivi Rulviana, M.Pd  
 Judul : Pengaruh Penggunaan Metode Discovery Learning Berbantuan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul

No.	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Afrizon, R., Ratnawulan, R., & Fauzi, A. (2015). PENINGKATAN PERILAKU BERKARAKTER DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IX MTsN MODEL PADANG PADA MATA PELAJARAN IPA-FISIKA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED INSTRUCTION. <i>Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika</i> , 1(1), 1–16.	13	27	✓	
2	Arikunto, S. (2013). <i>Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik</i> (15th ed.). PT Rineka Cipta.	100	33	✓	
3	Arikunto, S. (2018). <i>Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3</i> (R. Damayanti (ed.); 3rd ed.). PT Bumi Aksara.	193 198 217	30 31 34	✓	
4	Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. <i>Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-</i>	50 1	3 21	✓	

	<i>Inovatif</i> , 10(1), 49–56. <a href="https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534">https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534</a>				
5	Belajar, P. D., & Keluarga, L. (2018). Pengaruh Disiplin Belajar, Lingkungan Keluarga, Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. <i>Economic Education Analysis Journal</i> , 7(1), 341–361.	346	22	✓	
6	Budiarti, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoonberbasis Discoverylearninguntukmeningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri 3 Purwodadi. <i>AL-Ahya</i> , 01(01), 219–232.	16 24	13 17	✓	
7	Chen, H., Xu, H., Yenti Sumarni, Siaha Widodo, A., Pujayanti, D. A., Ishatono, I., Raharjo, S. T., Aristi, N. M., & Pratama, A. R. (2020). M 2 -1,2-. <i>Al Intaj: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah</i> , 6(2), 159. <a href="http://jurnal.umt.ac.id/index.php/nyimak">http://jurnal.umt.ac.id/index.php/nyimak</a>	27	15	✓	
8	Danuri, Maisaroh, S. (2019). <i>Metodelogi Penelitian Pendidikan</i> (1st ed.). Penerbit Samudera Biru.	58	35	✓	
9	Desi Indriyani, Fitria Meilina, Tisrin Maulina Dewi, Z. D. P. (2023). Penggunaan Model Discovery Learning Berbantuan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 4 SD. <i>Jurnal Pendidikan MINDA</i> , 4(2), 1–5.	2	8	✓	
10	Gürbilek, N. (2015). Definisi Pengembangan. <i>Journal of Chemical Information and Modeling</i> , 53(9), 1689–1699.	12	2	✓	
11	Hartina, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smp/Mts. <i>Skripsi UIN Raden Intan Lampung</i> , 30.	10	15	✓	

12	Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahir, T. (2021). Media Pembelajaran. In <i>Tahta Media Group</i> .	43	12	✓	
13	Hasil, M., & Siswa, B. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. <i>EJoES (Educational Journal of Elementary School)</i> , 1(1), 19–24. <a href="https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554">https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554</a>	20	23	✓	
14	Ilmu, F., Dan, T., Negeri, U. I., & Utara, S. (2020). Media pembelajaran. <i>Media Pembelajaran</i> , 8.	19	2	✓	
15	Irdam Idrus, & Sri Irawati. (2019). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi. <i>Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)</i> , 2(2). <a href="https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532">https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532</a>	91	10	✓	
16	Moko, V. T. H., Chamdani, M., & Salimi, M. (2022). Penerapan model Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika. <i>Inovasi Kurikulum</i> , 19(2), 131–142. <a href="https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44974">https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44974</a>	198	8	✓	
17	Nasri Diana. (2022). Implementasi Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Materi Manfaat Energi Mis Tuanku Hasyem Banta Muda. <i>JURNAL EKSPERIMENTAL : Media Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</i> , 9(2), 20–26. <a href="https://doi.org/10.58645/eksperimental.v9i2.135">https://doi.org/10.58645/eksperimental.v9i2.135</a>	21	11	✓	
18	Pamela Musekiwa. (2015). Metadata, citation and similar papers at core.ac.uk 4. <i>Доню</i> , 5(December), 118–138.	7	12	✓	
19	Pujaastwa, I. B. G. (2016). <i>Teknik wawancara dan observasi untuk</i>	7	30	✓	

	<i>pengumpulan bahan informasi.</i> 1–11.				
20	Purwaningrum, J. P. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach. <i>Refleksi Edukatika</i> , 6(2), 145–157. <a href="https://doi.org/10.24176/re.v6i2.613">https://doi.org/10.24176/re.v6i2.613</a>	147	4	✓	
21	Putri, M. S., Tahir, M., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri Semester II Kelas 1 di SDN 25 Ampenan. <i>Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan</i> , 7(2), 236–242. <a href="https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.454">https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.454</a>	45	15	✓	
22	Putri Ningrat, S., Tegeh, I. M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. <i>Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar</i> , 2(3), 257. <a href="https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140">https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140</a>	259	20	✓	
23	Rahayu, D., Muttaqien, M., & Solikha, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Educandy terhadap Hasil Belajar Siswa. <i>Jurnal Edukasi</i> , 1(2), 234–246. <a href="https://doi.org/10.60132/edu.v1i2.149">https://doi.org/10.60132/edu.v1i2.149</a>	93	9	✓	
24	Rahmawati, A. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. <i>Jurnal Ilmiah Kependidikan</i> , 17(1), 1–8.	3-4	16-17	✓	
25	Ramdan, M. (2021). <i>Metode Penelitian</i> (A. Amin Effendy (ed.)).	126	29	✓	
26	Sari, D. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning melalui Game Edukasi LACIKU pada Materi Operasi Aljabar sebagai Learning Exercise bagi Siswa. <i>Seminar Nasional Pascasarjana</i> , 1–181.	3	2	✓	

	<a href="http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/5560">http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/5560</a> .				
27	Sekarsari, F. D. F. P., Wicaksono, A. G., & Sarafuddin. (2023). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. <i>Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)</i> , 3(1), 213–225. <a href="https://doi.org/10.46229/elia.v3i1.648">https://doi.org/10.46229/elia.v3i1.648</a>	213 215	9 11	✓	
28	Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. <i>Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)</i> , 4(02 (Desember)), 162–175.	168	13-14	✓	
29	Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. <i>Jurnal Pendidikan Indonesia</i> , 1(3), 350–361. <a href="https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33">https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33</a>	468	18	✓	
30	Sugiyono. (2016). <i>Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&amp;D</i> (Issue April).	80 140	29 31	✓	
31	Sugiyono. (2017). <i>Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan RnD)</i> (25th ed.). ALFABETA.	154	39	✓	
32	Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In <i>Penerbit Yayasan Kita Menulis</i> .	98	18	✓	
33	Sujarweni V, W. (2014). <i>Metodologi penelitian : lengkap, praktis, dan mudah dipahami</i> . Pustaka baru press.	101	36	✓	
34	Suliyadi, S., Karnan, K., Handayani, S., & Merta, I. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Materi Jaringan Hewan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Biologi Peserta Didik	245	50	✓	

	Kelas XI SMA Negeri 1 Keruak Tahun Ajaran 2023/2024. <i>Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan</i> , 9(1), 242-247. <a href="https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2038">https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2038</a>				
35	Surur, M., Oktavia, S. T., Prodi, D., Ekonomi, P., Prodi, M., & Ekonomi, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning. <i>Jurnal Pendidikan Edutama</i> , 6(1), 11-18.	11	8	✓	
36	Uin, D., Ali, S., & Tulungagung, R. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Powtoon Dalam Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pengetahuan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 2 Kademangan Nur Isroatul Khusna. 4.	224	12	✓	
37	Varamita, N. K. A. P., & Suarjana, I. M. (2022). Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. <i>Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran</i> , 5(1), 109-117. <a href="https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46541">https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46541</a>	110 112	3 15	✓	
38	Yulianto, A., & Muryaningsih, S. (2022). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Materi Bangun Datar. <i>Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)</i> , 3(2), 139. <a href="https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i2.14047">https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i2.14047</a>	142	8	✓	

Catatan Dosen Pembimbing

Layak/~~Tidak Layak~~ untuk diuji (coret yang tidak perlu)

Madiun, 03 Juli 2024



Vivi Rullyana, M.Pd  
NIDN. 0720108902

## Lampiran 19. Riwayat Hidup

### Riwayat Hidup



Nanda Amelia Aghista dilahirkan di Nganjuk pada tanggal 17 Juli 2002, anak pertama dari pasangan Bapak Mardi dan Ibu Sri Indiyah yang bertempat tinggal di Desa Wengkal Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk. Sekolah Dasar ditempuh 6 tahun di SDN Wengkal. Sekolah Menengah Pertama ditempuh 3 tahun di SMPN 1 Rejoso. Sekolah Menengah Atas ditempuh 3 tahun di SMAN 3 Nganjuk. Pendidikan berikutnya di tempuh di Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun.