

Lampiran

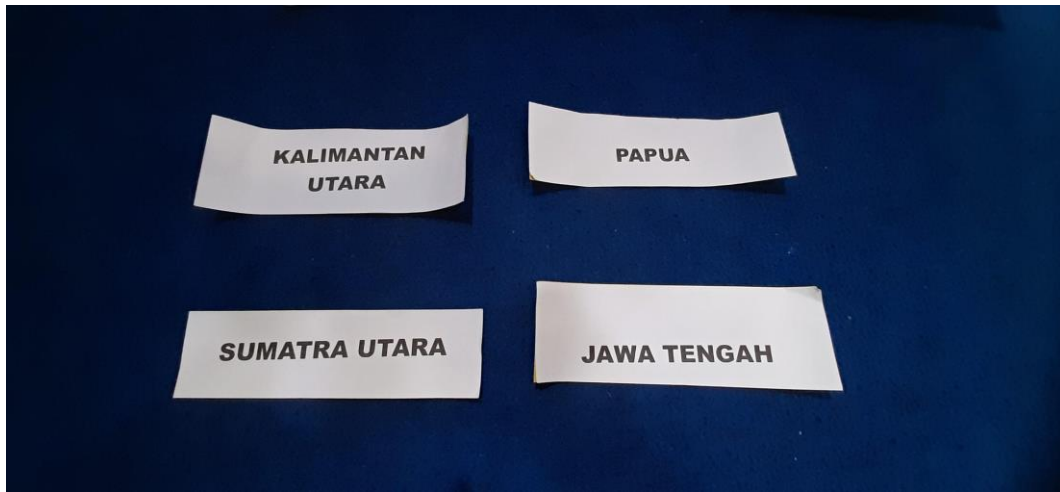














**CAPAIAN PEMBELAJARAN Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
FASE B UNTUK KELAS 4**

Pada Fase B peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/ penyelidikan/ percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.

Fase B Berdasarkan Elemen

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)
Pemahaman IPAS (sains dan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (pancaindra). Peserta didik dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup. • Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitarnya dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup. • Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energy dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energy kalor, listrik, bunyi, cahaya). Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda • Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air. • Di akhir fase ini, peserta didik menjelaskan tugas, peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di

	<p>sekitar tempat tinggal dan sekolah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. • Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. • Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.
Keterampilan proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Dengan panduan, peserta didik membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.

	<ol style="list-style-type: none">4. Memproses, menganalisis data dan informasi Mengorganisasikan data dalam bentuk table dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah.5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan.6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara lisan dan tertulis dalam berbagai format
--	--

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN IPAS FASE B JENJANG SD/MI KELAS 4

Nama Sekolah : SDN BRAHU
Tahun Pelajaran : 2023/2024

FASE B: KELAS 4								
Rasional	<p>Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat dijawab secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Peserta didik juga membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan prosedur tertentu. Peserta didik menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan menggunakan keselamatan serta menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. Peserta didik mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik juga membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah serta mengukuhkan kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Peserta didik mampu menyajikan kesimpulan dan kekurangan proses penyelidikan. Selanjutnya peserta didik mengkomunikasikan hasil penyelidikan secara verbal dan tertulis dalam berbagai format.</p> <p>Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh energi kalor, sinar, bunyi, cahaya). Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari dan mendemonstrasikan bagaimana tenaga jenis gaya memengaruhi gerak benda. Di akhir fase ini peserta didik mampu menjelaskan peran dan tanggung jawab sebagai bagian dari anggota keluarga dan warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggal pada peta konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. Peserta didik mengenal budaya, sejarah (baik tokoh maupun peristiwanya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu memprediksi/memikirkan sesuatu dengan alat dan bahan yang ada di sekitarnya. Peserta didik mengenal kebutuhan atau keinginannya, nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat yang dibutuhkan.</p>							
Elemen	Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan	Zat dan Benda	Energi dan Perubahannya	Bumi dan Alam Semesta	Geografi	Sosiologi	Sejarah	Ekonomi
Capaian Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Hubungan bentuk dan fungsi bagian tubuh manusia (pancaindra dan rangka) • Kebutuhan makhluk hidup • Siklus hidup • Keragaman hayati • Pelestarian Makhluk Hidup • Ekosistem 	<ul style="list-style-type: none"> • Wujud Zat • Perubahan wujud zat 	<ul style="list-style-type: none"> • Sumber dan bentuk energi • Proses perubahan bentuk energi • Gaya dan gerak • Pesawat sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelestarian Sumber Daya Alam • Siklus Air 	<ul style="list-style-type: none"> • Ragam Bentang Alam • Sistem tata kelola masyarakat (RT - Provinsi) • Penggunaan peta konvensional/digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Peran dan tanggung jawab sebagai bagian warga sekolah dan lingkungan tempat tinggal 	<ul style="list-style-type: none"> • Keragaman budaya dan kearifan lokal serta upaya pelestariannya • Peristiwa Penting dan kebutuhan • Nilai mata uang dan kegiatan yang berhubungan dalam kehidupan sehari-hari 	<ul style="list-style-type: none"> • Profesi Masyarakat dan kebutuhan • Nilai mata uang dan kegiatan yang berhubungan dalam kehidupan sehari-hari
Alur Tujuan Pembelajaran dalam setiap fase	<p>4.1. Siswa menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh manusia (panca indra)</p> <p>4.2. Siswa menjelaskan peran dan tanggung jawab manusia dalam kehidupan bermasyarakat</p>	<p>4.3. Siswa mengidentifikasi wujud zat</p> <p>4.4. Siswa menganalisis perubahan wujud zat.</p>	<p>4.5. Siswa mendeskripsikan jenis-jenis gaya dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.6. Siswa mendapatkan teknologi dengan prinsip-prinsip pesawat sederhana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>4.7. Siswa mengidentifikasi urutan siklus air.</p> <p>4.8. Siswa mendeskripsikan pengaruh siklus air dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.9. Siswa menyajikan hasil karya tentang hasil investigasi beberapa ekosistem yang ada di lingkungan sekitarnya (danau, sungai, hutan).</p>	<p>4.11. Siswa menggambar ragam bentang alam di lingkungan sekitar.</p> <p>4.12. Siswa mengaitkan ragam bentang alam dengan profesi masyarakat di daerahnya.</p> <p>4.13. Siswa mendeskripsikan tempat tinggalnya berdasarkan sistem tata kelola masyarakat</p> <p>4.14. Siswa mengidentifikasi siklus hidup dan beberapa hewan yang ada di sekitar serta manfaatnya terhadap lingkungan.</p>	<p>4.17. Siswa menjelaskan adat atau tokoh di wilayahnya yang berperan untuk menjaga kelestarian alam.</p> <p>4.18. Siswa menjelaskan peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.</p> <p>4.19. Siswa mengurutkan kronologi perjuangan rakyat di wilayahnya pada masa lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.</p>	<p>4.15. Siswa menyajikan hasil karya tentang sejarah kegiatan tokoh telu yang ada di daerahnya melalui proses penelusuran informasi dari tokoh atau orang yang ada di lingkungannya yang ada di daerahnya</p> <p>4.16. Siswa mengidentifikasi kegiatan dan kebutuhannya yang dibutuhkan dengan nilai uang</p>	<p>4.15. Siswa menyajikan hasil karya tentang sejarah kegiatan tokoh telu yang ada di daerahnya melalui proses penelusuran informasi dari tokoh atau orang yang ada di lingkungannya yang ada di daerahnya</p> <p>4.16. Siswa mengidentifikasi kegiatan dan kebutuhannya yang dibutuhkan dengan nilai uang</p>
Perkiraan jumlah jam pelajaran	<p>4.1. 15 jam pelajaran</p> <p>4.2. 10 jam pelajaran</p>	<p>4.3. 5 jam pelajaran</p> <p>4.4. 10 jam pelajaran</p>	<p>4.5. 10 jam pelajaran</p> <p>4.6. 20 jam pelajaran</p>	<p>4.7. 5 jam pelajaran</p> <p>4.8. 5 jam pelajaran</p> <p>4.9. 15 jam pelajaran</p> <p>4.10. 10 jam pelajaran</p>	<p>4.11. 5 jam pelajaran</p> <p>4.12. 5 jam pelajaran</p> <p>4.13. 5 jam pelajaran</p> <p>4.14. 5 jam pelajaran</p>	<p>4.17. 5 jam pelajaran</p> <p>4.18. 5 jam pelajaran</p> <p>4.19. 5 jam pelajaran</p> <p>4.20. 5 jam pelajaran</p>	<p>4.15. 10 jam pelajaran</p> <p>4.16. 5 jam pelajaran</p>	<p>4.15. 10 jam pelajaran</p> <p>4.16. 5 jam pelajaran</p>
Katafrasa kunci	Menganalisis, menjelaskan, menganalisis	Mengidentifikasi, mengaitkan	Mendeskripsikan, mengaitkan	Mengidentifikasi, Mendeskripsikan, Menyajikan	Menggambar, mengaitkan, mendeskripsikan, mengidentifikasi	Menjelaskan	Menyebutkan, mengurutkan, mendaurul	Menyajikan, mengidentifikasi
Profil pelajar Pancasila	Bernalar Kritis, Gotong Royong	Bernalar Kritis	Bernalar Kritis, Kreatif	Bernalar Kritis, Kreatif	Kreatif, Bernalar Kritis	Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia	Bernalar Kritis, Berkebinekaan global	Berkebinekaan global, Mandiri
Glosarium	<p>Pada Fase B peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan peserta didik kuharap rasial yang sedang dipelajari ditanyakan dengan menyisipkan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengaitkan ide/memoral, melakukan investigasi penyelidikan/ percobaan, mengkomunikasikan, menyimpulkan, mendeskripsikan, mengaitkan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.</p>							
KESIMPULAN FASE B KELAS 4 Tujuan Pembelajaran disusun secara berurutan dari 4.1. sampai 4.20.	<p>4.1. Siswa menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh manusia (panca indra)</p> <p>4.2. Siswa menjelaskan peran dan tanggung jawab manusia dalam kehidupan bermasyarakat.</p> <p>4.3. Siswa mengidentifikasi wujud zat</p> <p>4.4. Siswa menganalisis perubahan wujud zat.</p> <p>4.5. Siswa mendeskripsikan jenis-jenis gaya dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.6. Siswa mendapatkan teknologi dengan prinsip-prinsip pesawat sederhana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.7. Siswa mengidentifikasi urutan siklus air.</p> <p>4.8. Siswa mendeskripsikan pengaruh siklus air dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.9. Siswa menyajikan hasil karya tentang hasil investigasi beberapa ekosistem yang ada di lingkungan sekitarnya (danau, sungai, hutan).</p> <p>4.10. Siswa mengidentifikasi siklus hidup dari beberapa hewan yang ada di sekitar serta manfaatnya terhadap lingkungan.</p> <p>4.11. Siswa menggambar ragam bentang alam di lingkungan sekitar.</p> <p>4.12. Siswa mengaitkan ragam bentang alam dengan profesi masyarakat di daerahnya.</p> <p>4.13. Siswa mendeskripsikan tempat tinggalnya berdasarkan sistem tata kelola masyarakat</p> <p>4.14. Siswa mengidentifikasi siklus kehidupan kota/kabupaten tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital</p> <p>4.15. Siswa menyajikan hasil karya tentang sejarah kegiatan tokoh bell yang ada di daerahnya melalui proses penelusuran informasi dari tokoh atau orang yang ada di lingkungannya yang ada di daerahnya.</p> <p>4.16. Siswa mengidentifikasi kegiatan dan kebutuhannya yang dibutuhkan dengan nilai uang</p> <p>4.17. Siswa menjelaskan adat atau tokoh di wilayahnya yang berperan untuk menjaga kelestarian alam.</p> <p>4.18. Siswa menjelaskan peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.</p> <p>4.19. Siswa mengurutkan kronologi perjuangan rakyat di wilayahnya pada masa lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.</p> <p>4.20. Siswa menelusuri peningkatan masa penduduk bangsa asing yang terdapat di wilayahnya.</p>							

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

3 April 2024
Mahasiswa

Dr. SUDARMIANI, M.Pd.
NIDN. 0018036706

KHARISMA GALIH WIDIATMAJA
NIM. 2201202035

Lembar Observasi

Siklus : I

Klp	No	Nama Siswa	Indikator penilaian																Jumlah Skor	Nilai			
			Keaktifan siswa dalam mengikuti penerimaan				Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan				Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran				Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan								
			4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1					
I	1																						
	2																						
	3																						
	4																						
	5																						
II	1																						
	2																						
	3																						
	4																						
	5																						
III	1																						
	2																						
	3																						
	4																						
	5																						
IV	1																						
	2																						
	3																						
	4																						
	5																						

Lembar Observasi

Siklus : II

Klp	No	Nama Siswa	Indikator penilaian																Jumlah Skor	Nilai			
			Keaktifan siswa dalam mengikuti penerimaan				Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan				Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran				Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan								
			4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1					
I	1																						
	2																						
	3																						
	4																						
	5																						
II	1																						
	2																						
	3																						
	4																						
	5																						
III	1																						
	2																						
	3																						
	4																						
	5																						
IV	1																						
	2																						
	3																						
	4																						
	5																						

Pedoman Penskoran Aktifitas Siswa Siklus I dan II

1. Keaktifan siswa dalam mengikuti permainan
 - Skor : 4 = Jika mengikuti permainan dengan baik
 - 3 = Jika siswa mengikuti permainan tetapi dengan terpaksa
 - 2 = Jika siswa mengikuti permainan tetapi dengan malas-malasan
 - 1 = Jika siswa tidak mengikuti permainan
2. Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan
 - Skor : 4 = Jika siswa sering mengajukan pertanyaan
 - 3 = Jika siswa cukup sering mengajukan pertanyaan
 - 2 = Jika siswa jarang mengajukan pertanyaan
 - 1 = Jika siswa tidak mengajukan pertanyaan
3. Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran
 - Skor : 4 = Jika siswa mengikuti pelajaran dengan baik
 - 3 = Jika siswa mengikuti pelajaran tetapi tidak serius
 - 2 = Jika siswa mengikuti pelajaran tetapi membuat keributan
 - 1 = Jika siswa tidak mengikuti pelajaran
4. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan
 - Skor : 4 = Jika siswa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar
 - 3 = Jika siswa menjawab dengan benar tetapi kurang sopan
 - 2 = Jika siswa menjawab dengan baik tetapi salah
 - 1 = Jika siswa tidak mengikuti permainan

Kriteria Penilaian:

$$\text{Nilai keaktifan siswa} = \frac{\sum \text{skor yang didapat}}{\sum \text{skor maksimal}}$$

Lembar Hasil Belajar

Siklus : I

No	Nama	Siklus II	
		Nilai	Ket
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
	Jumlah siswa yang tuntas		
	% Siswa yang tuntas		
Indikator pencapaian klasikal 75%			

Kriteria penilaian

70 - 100 = tuntas

0 - 69 = tidak tuntas

$$\text{Prosentase keaktifan siswa} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Lembar Hasil Belajar

Siklus : II

No	Nama	Siklus II	
		Nilai	Ket
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
	Jumlah siswa yang tuntas		
	% Siswa yang tuntas		
Indikator pencapaian klasikal 75%			

Kriteria penilaian

70 - 100 = tuntas
0 - 69 = tidak tuntas

$$\text{Prosentase keaktifan siswa} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPAS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Kharisma Galih Widiatmaja, S.Pd.
Instansi	: SD Negeri Brahu
Jenjang Sekolah	SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / 4
BAB 6	: Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: B. Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	: 5 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. ❖ Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Sumber Belajar : Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Lembar kerja peserta didik <p>Pengenalan Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru bagian Ide Pengajaran • Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah <p>Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video pembelajaran kekayaan budaya indonesia <p>Perlengkapan peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • alat tulis; karton; kardus bekas; (bisa disesuaikan dengan kesediaan bahan); buku tulis; alatmewarnai; gunting; lem kertas; stapler. <p>Persiapan lokasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • area luar kelas (kegiatan wawancara); pengaturan tempat duduk berkelompok 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin 	

F. MODEL PEMBELAJARAN
❖ Pembelajaran Tatap Muka
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>❖ Tujuan Pembelajaran Bab 6 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. 2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia. <p>❖ Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta Peserta didik melakukan aktifitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai perkenalan. 2. Peserta didik menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. 3. Peserta didik membuat rencana belajar. <p>❖ Tujuan Pembelajaran Topik B :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. 2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. 3. Peserta didik dapat menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. <p>❖ Tujuan Proyek Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data. 2. Peserta didik merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<p>Topik Pengenalan tema</p> <p>❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktifitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai perkenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.</p> <p>Topik B :</p> <p>❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. dan menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.</p>

Topik Proyek Pembelajaran :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data. dan merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

C. PERTANYAAN PEMANTIK**Pengenalan Topik Bab 4**

1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian berada?
2. Apakah nama provinsi daerah tempat tinggal kalian?
3. Bagaimanakah sebuah daerah mengalami perkembangan?

Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia

1. Bagaimana kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku?
2. Apa pengaruh kondisi geografis terhadap mata pencaharian penduduknya?
3. Apa saja kesenian kebudayaan di daerah tempat tinggalku?

KEGIATAN PEMBELAJARAN**Kegiatan Pendahuluan****Kegiatan Orientasi**

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.

Kegiatan Apersepsi (1 JP)

1. Guru mengawali pelajaran dengan memberi salam
2. Guru mengulas kembali sedikit materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya yang ada hubungannya dengan materi yang akan dipelajari.

Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti**Pengajaran Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia (3 JP)**

1. Mulailah dengan melakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka bab Topik B pada Buku Siswa.
2. Guru memberi penjelasan materi diselingi Tanya jawab tentang isi video keanekaragaman budaya
3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok

Kegiatan Pendahuluan

4. Guru memberikan pengarahan dan aturan main permainan kartu kejar tangkap kepada siswa
5. Siswa melakukan permainan dengan aturan yang sudah disepakati

Kegiatan Penutup**Kegiatan Penutup (1 JP)**

1. Guru memberikan refleksi
2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini
3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini
4. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta didik (LKPD)
5. Guru bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam
Berikan ruang untuk dapat berkonsultasi dengan guru apabila mengalami hambatan atau kendala dalam melakukan kegiatan-kegiatan di atas.

E. REFLEKSI

Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia



Mari Refleksikan

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

1. Mengapa budaya Indonesia beraneka ragam?
Karena Indonesia memiliki kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.
2. Mengapa perbedaan justru membuat Indonesia unik?
Dengan adanya perbedaan kita akan mengetahui dan saling mengenal keragaman budaya Indonesia sehingga Indonesia menjadi beragam dan memiliki ciri khas sendiri.
3. Bagaimana dengan kondisi keragaman budaya di daerah kalian?
Bervariasi.
4. Faktor apa yang menyebabkan suku bangsa di daerah kalian berbeda dengan daerah lain?
Bervariasi, bisa karena kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.
5. Bagaimana sikap kalian dalam rangka menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelumnya?
Bervariasi, bisa merasa bangga terhadap keberagaman suku, ikut melestarikan keragaman budaya di Indonesia dengan cara menggunakan produk lokal, mempromosikan budaya, mengikuti festival kebudayaan, menjadi duta kebudayaan, mempelajari bahasa daerah.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

Contoh Rubrik Penilaian Keaktifan Siswa

1. Keaktifan siswa dalam mengikuti permainan
 - Skor : 4 = Jika siswa mengikuti permainan dengan baik
 - 3 = Jika siswa mengikuti permainan tetapi dengan terpaksa
 - 2 = Jika siswa mengikuti permainan tetapi dengan malas-malasan
 - 1 = Jika siswa tidak mengikuti permainan
2. Keaktifan siswa dalam mengikuti kelompok
 - Skor : 4 = Jika siswa mengikuti diskusi dengan baik
 - 3 = Jika siswa permainan diskusi tetapi dengan terpaksa
 - 2 = Jika siswa mengikuti diskusi tetapi bercanda dengan temannya
 - 1 = Jika siswa tidak mengikuti diskusi kelompok
3. Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran
 - Skor : 4 = Jika siswa mengikuti pelajaran dengan baik
 - 3 = Jika siswa permainan pelajaran tetapi dengan terpaksa
 - 2 = Jika siswa mengikuti pelajaran tetapi membuat keributan
 - 1 = Jika siswa tidak mengikuti pelajaran
4. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan
 - Skor : 4 = Jika siswa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar
 - 3 = Jika siswa menjawab dengan benar tetapi kurang sopan
 - 2 = Jika siswa menjawab dengan baik tetapi salah
 - 1 = Jika siswa tidak menjawab pertanyaan

Contoh Rubrik Penilaian Hasil Belajar Siswa

Untuk Soal no 1 sampai 10

Jawaban benar = 10

Jawaban salah = 0

86	-	100	= sangat baik
70	-	85	= baik
55	-	69	= cukup baik
40	-	54	= kurang baik
0	-	39	= sangat kurang baik

Mengetahui
Dosen Pembimbing

Ponorogo, 3 April 2024
Mahasiswa

Prof. Dr. Parji, M.Pd.
NIDN. 0006016702

Kharisma Galih Widiatmaja
NIM. 2201202035

LAMPIRAN**A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
LAMPIRAN 6.1**

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar.

1. Apa yang dimaksud dengan kekayaan budaya Indonesia?
2. Sebutkan contoh dua jenis tarian tradisional Indonesia!
3. Apa yang dimaksud dengan wayang kulit, dan dari mana asalnya?
4. Bagaimana peran batik dalam kekayaan budaya Indonesia?
5. Apa yang dimaksud dengan upacara adat, dan mengapa penting dalam kekayaan budaya?
6. Sebutkan dua contoh rumah tradisional Indonesia!
7. Mengapa senjata tradisional, seperti keris, memiliki nilai kebudayaan dan sejarah?
8. Apa yang dapat kita pelajari dari cerita rakyat dalam kekayaan budaya Indonesia?
9. Bagaimana anak-anak dapat berpartisipasi dalam melestarikan kekayaan budaya Indonesia?
10. Mengapa penting untuk merayakan hari-hari besar keagamaan dan kebudayaan di Indonesia?

Nilai

Paraf Orang Tua

B. KUNCI SOAL

1. Kekayaan budaya Indonesia mencakup warisan nilai, tradisi, seni, dan adat istiadat yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia.
2. Contoh dua jenis tarian tradisional Indonesia adalah tari Pendet dari Bali dan tari Saman dari Aceh
3. Wayang kulit adalah seni pertunjukan tradisional Indonesia yang menggunakan boneka kulit yang diproyeksikan pada layar. Wayang kulit berasal dari Jawa.
4. Batik adalah warisan budaya Indonesia yang diakui UNESCO, mencerminkan identitas, tradisi, dan sejarah bangsa, serta digunakan dalam berbagai upacara adat dan acara formal.
5. Upacara adat adalah serangkaian ritual tradisional yang dilakukan oleh masyarakat untuk memperingati peristiwa penting. Upacara ini penting karena menjaga warisan budaya, memperkuat identitas komunitas, dan mempererat hubungan sosial.
6. Dua contoh rumah tradisional Indonesia adalah Rumah Gadang dari Minangkabau dan Rumah Joglo dari Jawa.
7. Senjata tradisional seperti keris memiliki nilai kebudayaan dan sejarah karena mencerminkan kearifan lokal, keterampilan pandai besi, serta simbol kekuasaan dan spiritualitas dalam masyarakat Indonesia.
8. Dari cerita rakyat Indonesia, kita dapat mempelajari nilai-nilai moral, sejarah, tradisi, dan kearifan lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi.
9. Berpartisipasi dalam melestarikan kekayaan budaya Indonesia dengan mengenal, menghargai, dan mempraktikkan budaya lokal seperti belajar tentang tarian tradisional, memahami cerita rakyat, mengunjungi museum, serta ikut serta dalam kegiatan komunitas yang mempromosikan kebudayaan lokal.
10. Merayakan hari-hari besar keagamaan dan kebudayaan di Indonesia penting karena dapat memperkuat identitas nasional, memelihara nilai-nilai tradisional, mempererat hubungan sosial antarwarga, serta melestarikan dan menghormati warisan budaya yang kaya dan beragam di Indonesia.

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPAS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Kharisma Galih Widiatmaja, S.Pd.
Instansi	: SD Negeri Brahu
Jenjang Sekolah	SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / 4
BAB 6	: Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: B. Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	: 5 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. ❖ Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Sumber Belajar : Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Lembar kerja peserta didik <p>Pengenalan Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru bagian Ide Pengajaran • Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah <p>Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video pembelajaran kekayaan budaya indonesia <p>Perlengkapan peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • alat tulis; karton; kardus bekas; (bisa disesuaikan dengan kesediaan bahan); buku tulis; alatmewarnai; gunting; lem kertas; stapler. <p>Persiapan lokasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • area luar kelas (kegiatan wawancara); pengaturan tempat duduk berkelompok 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin 	

F. MODEL PEMBELAJARAN
❖ Pembelajaran Tatap Muka
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>❖ Tujuan Pembelajaran Bab 6 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. 2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia. <p>❖ Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta Peserta didik melakukan aktifitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan. 2. Peserta didik menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. 3. Peserta didik membuat rencana belajar. <p>❖ Tujuan Pembelajaran Topik B :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. 2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. 3. Peserta didik dapat menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. <p>❖ Tujuan Proyek Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data. 2. Peserta didik merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<p>Topik Pengenalan tema</p> <p>❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktifitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.</p> <p>Topik B :</p> <p>❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. dan menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.</p>

Topik Proyek Pembelajaran :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data. dan merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

C. PERTANYAAN PEMANTIK**Pengenalan Topik Bab 4**

1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian berada?
2. Apakah nama provinsi daerah tempat tinggal kalian?
3. Bagaimanakah sebuah daerah mengalami perkembangan?

Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia

1. Bagaimana kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku?
2. Apa pengaruh kondisi geografis terhadap mata pencaharian penduduknya?
3. Apa saja kesenian kebudayaan di daerah tempat tinggalku?

KEGIATAN PEMBELAJARAN**Kegiatan Pendahuluan****Kegiatan Orientasi**

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.

Kegiatan Apersepsi (1 JP)

1. Guru mengawali pelajaran dengan memberi salam
2. Guru mengulas kembali sedikit materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti**Pengajaran Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia (3 JP)**

1. Mulailah dengan melakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka bab Topik B pada Buku Siswa.
2. Guru memberi penjelasan materi diselingi Tanya jawab tentang isi video keanekaragaman budaya
3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok

Kegiatan Pendahuluan

4. Guru memberikan pengarahan dan aturan main permainan kartu kejar tangkap kepada siswa
5. Siswa melakukan permainan dengan aturan yang sudah disepakati

Kegiatan Penutup**Kegiatan Penutup (1 JP)**

1. Guru memberikan refleksi
2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini
3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini
4. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta didik (LKPD)
5. Guru bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam
Berikan ruang untuk dapat berkonsultasi dengan guru apabila mengalami hambatan atau kendala dalam melakukan kegiatan-kegiatan di atas.

E. REFLEKSI

Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia



Mari Refleksikan

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

1. Mengapa budaya Indonesia beraneka ragam?
Karena Indonesia memiliki kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.
2. Mengapa perbedaan justru membuat Indonesia unik?
Dengan adanya perbedaan kita akan mengetahui dan saling mengenal keragaman budaya Indonesia sehingga Indonesia menjadi beragam dan memiliki ciri khas sendiri.
3. Bagaimana dengan kondisi keragaman budaya di daerah kalian?
Bervariasi.
4. Faktor apa yang menyebabkan suku bangsa di daerah kalian berbeda dengan daerah lain?
Bervariasi, bisa karena kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.
5. Bagaimana sikap kalian dalam rangka menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelumnya?
Bervariasi, bisa merasa bangga terhadap keberagaman suku, ikut melestarikan keragaman budaya di Indonesia dengan cara menggunakan produk lokal, mempromosikan budaya, mengikuti festival kebudayaan, menjadi duta kebudayaan, mempelajari bahasa daerah.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

Contoh Rubrik Penilaian Keaktifan Siswa

1. Keaktifan siswa dalam mengikuti permainan
 - Skor : 4 = Jika siswa mengikuti permainan dengan baik
 - 3 = Jika siswa mengikuti permainan tetapi dengan terpaksa
 - 2 = Jika siswa mengikuti permainan tetapi dengan malas-malasan
 - 1 = Jika siswa tidak mengikuti permainan
2. Keaktifan siswa dalam mengikuti kelompok
 - Skor : 4 = Jika siswa mengikuti diskusi dengan baik
 - 3 = Jika siswa permainan diskusi tetapi dengan terpaksa
 - 2 = Jika siswa mengikuti diskusi tetapi bercanda dengan temannya
 - 1 = Jika siswa tidak mengikuti diskusi kelompok
3. Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran
 - Skor : 4 = Jika siswa mengikuti pelajaran dengan baik
 - 3 = Jika siswa permainan pelajaran tetapi dengan terpaksa
 - 2 = Jika siswa mengikuti pelajaran tetapi membuat keributan
 - 1 = Jika siswa tidak mengikuti pelajaran
4. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan
 - Skor : 4 = Jika siswa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar
 - 3 = Jika siswa menjawab dengan benar tetapi kurang sopan
 - 2 = Jika siswa menjawab dengan baik tetapi salah
 - 1 = Jika siswa tidak menjawab pertanyaan

Contoh Rubrik Penilaian Hasil Belajar Siswa

Untuk Soal no 1 sampai 10

Jawaban benar = 10

Jawaban salah = 0

86	-	100	= sangat baik
70	-	85	= baik
55	-	69	= cukup baik
40	-	54	= kurang baik
0	-	39	= sangat kurang baik

Mengetahui
Dosen Pembimbing

Ponorogo, 4 April 2024
Mahasiswa

Prof. Dr. Parji, M.Pd.
NIDN. 0006016702

Kharisma Galih Widiatmaja
NIM. 2201202035

LAMPIRAN**A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
LAMPIRAN 6.1**

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar.

1. Apa yang dimaksud dengan kesenian tradisional Indonesia, dan mengapa penting untuk dilestarikan?
2. Bagaimana cara budaya dan tradisi lokal dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia?
3. Mengapa pembelajaran tentang kekayaan budaya Indonesia penting untuk anak-anak sejak dini?
4. Apa yang dimaksud dengan seni ukir tradisional, dan sebutkan contoh dari berbagai daerah di Indonesia?
5. Bagaimana sejarah dan mitologi mempengaruhi cerita rakyat Indonesia?
6. Apa yang dapat kita pelajari dari arsitektur Candi Borobudur dan Candi Prambanan?
7. Mengapa seni rupa dan kriya tradisional Indonesia memiliki nilai estetika dan kegunaan yang tinggi?
8. Apa yang dimaksud dengan kebudayaan material dan non-material dalam konteks kekayaan budaya Indonesia?
9. Bagaimana cara generasi muda dapat berperan aktif dalam melestarikan budaya Indonesia?
10. Apa yang dapat kita pelajari dari tarian tradisional Indonesia, seperti tari Pendet dari Bali?

Nilai

Paraf Orang Tua

B. KUNCI SOAL

1. Kesenian tradisional Indonesia meliputi seni pertunjukan seperti wayang, tari, dan musik tradisional. Penting untuk dilestarikan karena menggambarkan identitas budaya bangsa dan mengajarkan nilai-nilai moral serta sejarah kepada generasi muda.
2. Budaya dan tradisi lokal mempengaruhi kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia melalui pola-pola perilaku, pakaian adat, upacara adat, serta jenis makanan dan minuman yang dikonsumsi.
3. Pembelajaran tentang kekayaan budaya Indonesia penting untuk anak-anak sejak dini agar mereka mengembangkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya sendiri, serta memahami nilai-nilai kultural yang menjadi dasar pembentukan karakter.
4. Seni ukir tradisional adalah karya seni yang dihasilkan dengan teknik mengukir pada berbagai media seperti kayu, batu, atau logam. Contohnya adalah ukiran pada rumah adat Toraja, ukiran kayu Bali, dan ukiran batu candi di Jawa Tengah.
5. Sejarah dan mitologi mempengaruhi cerita rakyat Indonesia dengan menyediakan latar belakang historis dan nilai-nilai spiritual yang membentuk cerita-cerita tersebut, seperti kisah Ramayana dan Mahabharata.
6. Dari arsitektur Candi Borobudur dan Candi Prambanan, kita dapat mempelajari tentang keahlian konstruksi bangunan masa lampau, penggunaan relief untuk menceritakan kisah-kisah agama, serta simbol-simbol keagamaan yang terkait dengan kepercayaan masyarakat pada masa itu.
7. Seni rupa dan kriya tradisional Indonesia memiliki nilai estetika karena keindahan visualnya dan nilai kegunaan karena sering kali digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam kerajinan tangan, peralatan rumah tangga, dan pakaian adat.
8. Kebudayaan material adalah hasil karya manusia yang dapat dilihat atau diraba, seperti bangunan, senjata, dan perabot rumah tangga. Sedangkan kebudayaan non-material adalah praktik, keyakinan, nilai-nilai, serta tradisi yang diwariskan secara lisan atau melalui praktik kehidupan sehari-hari.
9. Generasi muda dapat berperan aktif dengan mengikuti kursus seni tradisional, mengambil bagian dalam festival budaya, mendokumentasikan cerita rakyat dari para tetua, dan menggunakan media sosial untuk mempromosikan kekayaan budaya Indonesia.
10. Dari tarian tradisional Indonesia seperti tari Pendet, kita dapat mempelajari gerakan-gerakan yang khas, kostum yang digunakan, serta makna-makna simbolis yang terkandung dalam tarian tersebut sebagai bagian dari ekspresi budaya dan kepercayaan masyarakat setempat.

Lembar Observasi

Siklus : I

Klp	No	Nama Siswa	Indikator penilaian																Jumlah Skor	Ket
			Keaktifan siswa dalam mengikuti permainan				Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan				Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran				Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan					
			4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
I	1	Fajar Gusti A		√					√				√				√	8	Cukup aktif	
	2	Elsa Yuana		√				√			√				√			12	Aktif	
	3	Anggi Arista I	√				√				√				√			14	Sangat Aktif	
	4	Arya Dwi S		√				√				√					√	8	Cukup aktif	
	5	Bunga Ayu S		√				√			√				√			12	Aktif	
II	1	Dymas Andi W			√			√				√				√	7	Cukup aktif		
	2	Dea Natasya S		√				√			√				√		12	Aktif		
	3	Ellen Anggela	√				√				√				√		14	Sangat Aktif		
	4	Ema Asharia O			√			√				√				√	7	Cukup aktif		
	5	Fantiladinda P	√				√				√				√		14	Sangat Aktif		
III	1	Heri Setiawan		√				√				√				√	8	Cukup aktif		
	2	Kartika Yunita P	√				√				√				√		14	Sangat Aktif		
	3	Lilia Irawati		√			√				√				√		12	Aktif		
	4	Luthfi Mufrihatul		√				√				√				√	8	Cukup aktif		
	5	Miftahul Fitri N		√			√				√				√		12	Aktif		
IV	1	Suci Indah Sari		√			√				√				√		12	Aktif		
	2	Vina Rulianti		√			√				√				√		12	Aktif		
	3	Giri Darma D			√			√				√				√	7	Cukup aktif		
	4	Salma			√			√			√				√		8	Cukup aktif		
	5	Reni Padmawati		√			√				√				√		12	Aktif		
Jumlah skor																	213			
Rata – rata																	10,65			

Keterangan :

1. Keaktifan siswa dalam mengikuti permainan
 - Skor : 4 = Jika mengikuti permainan dengan baik
 - 3 = Jika siswa mengikuti permainan tetapi dengan terpaksa
 - 2 = Jika siswa mengikuti permainan tetapi dengan malas-malasan
 - 1 = Jika siswa tidak mengikuti permainan
2. Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan
 - Skor : 4 = Jika siswa sering mengajukan pertanyaan
 - 3 = Jika siswa cukup sering mengajukan pertanyaan
 - 2 = Jika siswa jarang mengajukan pertanyaan
 - 1 = Jika siswa tidak mengajukan pertanyaan
3. Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran
 - Skor : 4 = Jika siswa mengikuti pelajaran dengan baik
 - 3 = Jika siswa mengikuti pelajaran tetapi tidak serius
 - 2 = Jika siswa mengikuti pelajaran tetapi membuat keributan
 - 1 = Jika siswa tidak mengikuti pelajaran
4. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan
 - Skor : 4 = Jika siswa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar
 - 3 = Jika siswa menjawab dengan benar tetapi kurang sopan
 - 2 = Jika siswa menjawab dengan baik tetapi salah
 - 1 = Jika siswa tidak mengikuti permainan

Kriteria penilaian

13 - 16	= Sangat aktif
9 - 12	= Aktif
5 - 8	= Cukup aktif
0 - 4	= Kurang aktif

$$\begin{aligned} \text{Prosentase Keaktifan Siswa} &= \frac{\sum \text{siswa yang memperoleh nilai aktif + sangat aktif}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{12}{20} \times 100\% \\ &= 60\% \end{aligned}$$

REKAPITULASI KEAKTIFAN SISWA PADA SIKLUS I

No	Nama	Siklus I	
		Jumlah Skor	Ket
1	Fajar Gusti Andrian	8	Cukup aktif
2	Elsa Yuana	12	Aktif
3	Anggi Arista Indiyani	14	Sangat Aktif
4	Arya Dwi Saputra	8	Cukup aktif
5	Bunga Ayu Safitri	12	Aktif
6	Dymas Andi Wijaya	7	Cukup aktif
7	Dea Natasya Salsa	12	Aktif
8	Ellen Anggela	14	Sangat Aktif
9	Ema Asharia Oktaviani	7	Cukup aktif
10	Fantiladinda Putri	14	Sangat Aktif
11	Heri Setiawan	8	Cukup aktif
12	Kartika Yunita Puspita	14	Sangat Aktif
13	Lilia Irawati	12	Aktif
14	Luthfi Mufrihatul	8	Cukup aktif
15	Miftahul Fitri Nurohmah	12	Aktif
16	Suci Indah Sari	12	Aktif
17	Vina Rulianti	12	Aktif
18	Giri Darma Dienjati	7	Cukup aktif
19	Salma	8	Cukup aktif
20	Reni Padmawati	12	Aktif
	Jumlah siswa yang Aktif & Sangat aktif	12	
	% Siswa yang tuntas	60%	
	Indikator pencapaian klasikal adalah 80%		

Kriteria penilaian

13 - 16	= Sangat aktif
9 - 12	= Aktif
5 - 8	= Cukup aktif
0 - 4	= Kurang aktif

$$\begin{aligned}
 \text{Prosentase Keaktifan Siswa} &= \frac{\sum \text{siswa yang memperoleh nilai aktif + sangat aktif}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{12}{20} \times 100\% \\
 &= 60\%
 \end{aligned}$$

REKAPITULASI HASIL BELAJAR SISWA PADA SIKLUS I

No	Nama	Siklus I	
		Nilai	Ket
1	Fajar Gusti Andrian	50	Tidak Tuntas
2	Elsa Yuana	70	Tuntas
3	Anggi Arista Indiyani	80	Tuntas
4	Arya Dwi Saputra	70	Tuntas
5	Bunga Ayu Safitri	70	Tuntas
6	Dymas Andi Wijaya	50	Tidak Tuntas
7	Dea Natasya Salsa	70	Tuntas
8	Ellen Anggela	80	Tuntas
9	Ema Asharia Oktaviani	60	Tidak Tuntas
10	Fantiladinda Putri	80	Tuntas
11	Heri Setiawan	50	Tidak Tuntas
12	Kartika Yunita Puspita	80	Tuntas
13	Lilia Irawati	70	Tuntas
14	Luthfi Mufrihatul	60	Tidak Tuntas
15	Miftahul Fitri Nurohmah	80	Tuntas
16	Suci Indah Sari	70	Tuntas
17	Vina Rulianti	70	Tuntas
18	Giri Darma Dienjati	50	Tidak Tuntas
19	Salma	60	Tidak Tuntas
20	Reni Padmawati	70	Tuntas
	Jumlah siswa yang tuntas	13	
	% Siswa yang tuntas	65%	
	Indikator pencapaian klasikal 80%		

Kriteria penilaian

70 - 100 = Tuntas

0 - 69 = Tidak tuntas

$$\text{Prosentase Hasil Belajar Siswa} = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas}}{\Sigma \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{13}{20} \times 100\%$$

$$= 65 \%$$

Lembar Observasi

Siklus : II

Klp	No	Nama Siswa	Indikator penilaian																Jumlah Skor	Ket	
			Keaktifan siswa dalam mengikuti permainan				Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan				Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran				Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan						
			4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
I	1	Fajar Gusti A			√				√				√				√		8	Cukup aktif	
	2	Elsa Yuana		√				√			√					√			13	Aktif	
	3	Anggi Arista I	√				√				√					√			15	Sangat aktif	
	4	Arya Dwi S		√				√				√				√			12	Aktif	
	5	Bunga Ayu S		√				√			√					√			13	Aktif	
II	1	Dymas Andi W			√				√				√				√		8	Cukup aktif	
	2	Dea Natasya S		√				√				√				√			12	Aktif	
	3	Ellen Anggela	√				√				√					√			15	Sangat aktif	
	4	Ema Asharia O		√				√				√				√			12	Aktif	
	5	Fantiladinda P	√				√				√					√			15	Sangat aktif	
III	1	Heri Setiawan			√				√			√					√		8	Cukup aktif	
	2	Kartika Yunita P	√				√				√					√			15	Sangat aktif	
	3	Lilia Irawati		√				√			√					√			13	Aktif	
	4	Luthfi Mufrihatul		√				√			√					√			13	Aktif	
	5	Miftahul Fitri N		√				√			√					√			13	Aktif	
IV	1	Suci Indah Sari		√			√					√					√		12	Aktif	
	2	Vina Rulianti		√			√					√					√		12	Aktif	
	3	Giri Darma D			√				√				√				√		8	Cukup aktif	
	4	Salma		√				√				√				√			12	Aktif	
	5	Reni Padmawati		√				√			√					√			13	Aktif	
				Jumlah skor																242	
				Rata - rata																12,1	

Keterangan :

1. Keaktifan siswa dalam mengikuti permainan
 - Skor : 4 = Jika mengikuti permainan dengan baik
 - 3 = Jika siswa mengikuti permainan tetapi dengan terpaksa
 - 2 = Jika siswa mengikuti permainan tetapi dengan malas-malasan
 - 1 = Jika siswa tidak mengikuti permainan
2. Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan
 - Skor : 4 = Jika siswa sering mengajukan pertanyaan
 - 3 = Jika siswa cukup sering mengajukan pertanyaan
 - 2 = Jika siswa jarang mengajukan pertanyaan
 - 1 = Jika siswa tidak mengajukan pertanyaan
3. Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran
 - Skor : 4 = Jika siswa mengikuti pelajaran dengan baik
 - 3 = Jika siswa mengikuti pelajaran tetapi tidak serius
 - 2 = Jika siswa mengikuti pelajaran tetapi membuat keributan
 - 1 = Jika siswa tidak mengikuti pelajaran
4. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan
 - Skor : 4 = Jika siswa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar
 - 3 = Jika siswa menjawab dengan benar tetapi kurang sopan
 - 2 = Jika siswa menjawab dengan baik tetapi salah
 - 1 = Jika siswa tidak mengikuti permainan

Kriteria penilaian

13 - 16	= Sangat aktif
9 - 12	= Aktif
5 - 8	= Cukup aktif
0 - 4	= Kurang aktif

$$\begin{aligned}
 \text{Prosentase Keaktifan Siswa} &= \frac{\sum \text{siswa yang memperoleh nilai aktif + sangat aktif}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{16}{20} \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

REKAPITULASI KEAKTIFAN SISWA PADA SIKLUS II

No	Nama	Siklus II	
		Jumlah Skor	Ket
1	Fajar Gusti Andrian	8	Cukup Aktif
2	Elsa Yuana	13	Aktif
3	Anggi Arista Indiyani	15	Sangat Aktif
4	Arya Dwi Saputra	12	Aktif
5	Bunga Ayu Safitri	13	Aktif
6	Dymas Andi Wijaya	8	Cukup Aktif
7	Dea Natasya Salsa	12	Aktif
8	Ellen Anggela	15	Sangat Aktif
9	Ema Asharia Oktaviani	12	Aktif
10	Fantiladinda Putri	15	Sangat Aktif
11	Heri Setiawan	8	Cukup Aktif
12	Kartika Yunita Puspita	15	Sangat Aktif
13	Lilia Irawati	13	Aktif
14	Luthfi Mufrihatul	13	Aktif
15	Miftahul Fitri Nurohmah	13	Aktif
16	Suci Indah Sari	12	Aktif
17	Vina Rulianti	12	Aktif
18	Giri Darma Dienjati	8	Cukup Aktif
19	Salma	12	Aktif
20	Reni Padmawati	13	Aktif
	Jumlah siswa yang Aktif & Sangat aktif	16	
	% Siswa yang tuntas	80%	
	Indikator pencapaian klasikal adalah 80%		

Kriteria penilaian

13 - 16 = Sangat aktif

9 - 12 = Aktif

5 - 8 = Cukup aktif

0 - 4 = Kurang aktif

$$\text{Prosentase Keaktifan Siswa} = \frac{\sum \text{siswa yang memperoleh nilai aktif + sangat aktif}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{16}{20} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

REKAPITULASI HASIL BELAJAR SISWA PADA SIKLUS II

No	Nama	Siklus II	
		Nilai	Ket
1	Fajar Gusti Andrian	60	Tidak Tuntas
2	Elsa Yuana	80	Tuntas
3	Anggi Arista Indiyani	90	Tuntas
4	Arya Dwi Saputra	80	Tuntas
5	Bunga Ayu Safitri	80	Tuntas
6	Dymas Andi Wijaya	60	Tidak Tuntas
7	Dea Natasya Salsa	80	Tuntas
8	Ellen Anggela	90	Tuntas
9	Ema Asharia Oktaviani	70	Tuntas
10	Fantiladinda Putri	90	Tuntas
11	Heri Setiawan	60	Tidak Tuntas
12	Kartika Yunita Puspita	90	Tuntas
13	Lilia Irawati	80	Tuntas
14	Luthfi Mufrihatul	70	Tuntas
15	Miftahul Fitri Nurohmah	80	Tuntas
16	Suci Indah Sari	70	Tuntas
17	Vina Rulianti	70	Tuntas
18	Giri Darma Dienjati	60	Tidak Tuntas
19	Salma	70	Tuntas
20	Reni Padmawati	80	Tuntas
	Jumlah siswa yang tuntas	16	
	% Siswa yang tuntas	80%	
	Indikator pencapaian klasikal 80%		

Kriteria penilaian

70 - 100 = Tuntas

0 - 69 = Tidak tuntas

$$\text{Prosentase Hasil Belajar Siswa} = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas}}{\Sigma \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{16}{20} \times 100\%$$

$$= 80\%$$



PEMERINTAH KABUPATEN PONOROGO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI BRAHU
Jln Sambirejo No. 89 Desa Brahu Kecamatan Siman
PONOROGO



email : sdnbrahu@gmail.com Kode Pos 63471

SURAT KETERANGAN IJIN PENELITIAN

Nomor: 422/9/405.07.2.87/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri Brahu Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **SRI DARIYANTI, S.Pd.**
NIP : 196901271994032007
Pangkat / Gol.Ruang : Pembina / IVa
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **KHARISMA GALIH WIDIATMAJA**
NIM : 2201202035
Program Studi : S2 Pendidikan IPS
Perguruan Tinggi : Universitas PGRI Madiun
Jenis Produk Penelitian : Penelitian Tindakan Kelas
Nama Produk Penelitian : “Permainan Kartu Kejar Tangkap” dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia

Bahwa produk penelitian tersebut benar-benar telah digunakan sebagai salah satu sumber/bahan dan media pembelajaran oleh guru kelas pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV(empat) semester 2 (dua) tahun pelajaran 2023/2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Ponorogo, 3 April 2024
Kepala Sekolah

SRI DARIYANTI, S.Pd.
NIP. 196901271994032007

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Kharisma Galih Widiatmaja lahir dan dibesarkan di Kelurahan Purbosuman Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo pada tanggal 9 Maret 1988, anak pertama dari tiga bersaudara pasangan Bapak Edy Purwanto dan Ibu Sri Widaningsih. Pendidikan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar ditempuh di Ponorogo. Tamat dari SDN 2 Sekaran lulus tahun 2000, SMPN 4 Ponorogo lulus tahun 2003, SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo lulus tahun 2006, Pendidikan DII ditempuh di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Kanjuruhan Malang lulus tahun 2008, Pendidikan S1 ditempuh di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP IKIP PGRI Madiun lulus tahun 2012, Pendidikan terakhir ditempuh di Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Pascasarjana Universitas PGRI Madiun.