

LAMPIRAN 1

MODUL AJAR IPAS KELAS IV BAB 5 TOPIK B SIKLUS I

INFORMASI UMUM	
A.IDENTITAS	
Penyusun	: Vedro Exlesia Kassa
Instansi	: SDK 015 Bujung Manurung
Tahun Penyusun	: 2024/2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas	: B/IV
BAB / Topik	: 5 / B
Materi	: Daerahku dan Kekayaan Alamnya
Alokasi Waktu	: 4x Pertemuan
B.TUJUAN PEMBELAJARAN	
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.	
C.KOMPETENSI AWAL	
1. Peserta didik telah mengetahui lokasi tempat mereka berada 2. Menceritakan perkembangan kekayaan alam daerah tempat tinggal. 3. Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya	

D. PROPEFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
2. Berkebinekaan global
3. Bergotong-royong
4. Mandiri
5. Bernalar kritis
6. Kreatif.

E. Sarana Prasarana

1. Sumber Belajar :
(Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet)
2. Perlengkapan peserta didik: Alat tulis, buku tulis.

F. Target Peserta Didik

1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

G. Jumlah Peserta Didik

1. 15 orang siswa

G. Model Pembelajaran

1. *Game Based Learning*

KOMPETENSI INTI		
A.URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN		
SIKLUS I PERTEMUAN 1		
PERTANYAAN PEMANTIK		
1. Apa saja kekayaan alam di daerah tempat tinggalmu?		
Kegiatan Awal		
Langkah-langkah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menyapa dan menanyakan kabar siswa 2. Guru menginstruksikan untuk bernyanyi dari sabbang sampai merauke dilanjut berdoa sebelum belajar, dan dilanjut mengecek kehadiran siswa 3. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada	1. Siswa menjawab salam dari guru. 2. Siswa bernyanyi bersama dilanjutkan dengan doa dipimpin ketua kelas dan siswa mengonfirmasi kehadiran. 3. Siswa menjawab pertanyaan pemantik guru. 4. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang dijelaskan guru 5. Siswa melakukan <i>ice breaking</i>

	siswa 4. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai 5. Guru mengarahkan siswa melakukan <i>ice breaking</i> sebelum kegiatan inti	
Kegiatan Inti		
Langkah-langkah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Langkah 1	1. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok tim dan menjelaskan bahwa kelompok ini akan digunakan dalam bermain <i>game</i> seputar topik materi yang akan dipelajari.	1. Siswa mendengarkan instruksi dan penjelasan guru. 2. Siswa menjawab pilihan nama jenis kekayaan alam sesuai gambar yang ditampilkan kemudian siswa mendengarkan dan memperhatikan
Langkah 2	2. Guru menampilkan gambar jenis-jenis	

Langkah 3	kekayaan alam menggunakan Kahoot dengan beberapa pilihan jawaban selanjutnya guru menyampaikan materi kekayaan alam berdasarkan letak geografisnya sesuai gambar yang di tampilkan. 3. Guru memastikan apakah siswa telah memahami materi pembelajaran yang telah dijelaskanya, pada kesempatan ini guru membuka sesi tanya jawab mengenai materi pembelajaran. 4. Guru mengarahkan siswa duduk berdasarkan teman kelompok yang telah dibagi sebelumnya kemudian guru menyampaikan	materi yang dijelaskan oleh guru. 3. Siswa bertanya mengenai materi yang kurang dimengerti (proses tanya jawab). 4. Siswa duduk berdasarkan tim kelompoknya dan mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan yang akan dilakukan 5. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai peraturan permainan 6. Siswa mendengarkan dan memperhatikan arahan guru. 7. Siswa bersama teman kelompoknya
-----------	---	--

Langkah 4	jenis permainan yang akan digunakan dalam bermain dengan memanfaatkan Kahoot. 5. Guru menjelaskan cara bermain serta peraturan yang ditetapkan dalam permainan tersebut.	bermain game rebutan dengan menjawab pertanyaan pilihan ganda dalam aplikasi kahoot yang ditampilkan pada proyektor. 8. Siswa mendengarkan pengumuman juara.
Langkah 5	6. Guru memfasilitasi siswa dalam permainan dengan menggunakan kahoot dan menjadi moderator hingga permainan selesai.	
Langkah 6	7. Guru memulai permainan . 8. Guru mengumumkan tim pemenang dalam permainan.	

Kegiatan Akhir		
Langkah-langkah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Langkah 7 Langkah 8	1. Guru mengarahkan siswa menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan. a. Materi apa yang telah anak-anak pelajari hari ini? b. Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran ini? c. Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini? 3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dan	1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran . 2. Siswa menjawab pertanyaan refleksi dari guru. 3. Siswa merapikan alat tulis 4. Siswa berdoa sesuai keyakinan 5. Siswa mengucapkan salam

	mengarahkan siswa merapikan mejanya. 4. Guru mengarahkan siswa berdoa. 5. Guru mengucapkan salam dan mengakhiri proses pembelajaran.	
--	---	--

SIKLUS I PERTEMUAN 2		
PERTANYAAN PEMANTIK		
1. Bagaimana pengaruh geografis daerah tempat tinggalku terhadap kekayaan alamnya?		
Kegiatan Awal		
Langkah-langkah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menyapa dan menanyakan kabar siswa 2. Guru menginstruksikan untuk bernyayi dari sabbang sampai merauke dilanjut berdoa sebelum belajar, dan dilanjut mengecek kehadiran siswa 3. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada	1. Siswa menjawab salam dari guru. 2. Siswa bernyanyi bersama dilanjutkan dengan doa dipimpin ketua kelas dan siswa mengonfirmasi kehadiran. 3. Siswa menjawab pertanyaan pemantik guru. 4. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang dijelaskan guru 5. Siswa melakukan <i>ice breaking</i>

	siswa 4. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai 5. Guru mengarahkan siswa melakukan <i>ice breaking</i> sebelum kegiatan inti	
Kegiatan Inti		
Langkah-langkah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Langkah 1	1. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok tim dan menjelaskan bahwa kelompok ini akan digunakan dalam bermain <i>game</i> seputar topik materi yang akan dipelajari.	1. Siswa mendengarkan instruksi dan penjelasan guru.
Langkah 2	2. Guru menampilkan gambar letak geografis	2. Siswa menjawab pilihan letak geografis sesuai gambar yang ditampilkan kemudian siswa mendengarkan dan memperhatikan

Langkah 3	menggunakan Kahoot dengan beberapa pilihan jawaban selanjutnya guru menyampaikan materi kekayaan alam berdasarkan letak geografisnya sesuai gambar yang di tampilkan. 3. Guru memastikan apakah siswa telah memahami materi pembelajaran yang telah dijelaskanya, pada kesempatan ini guru membuka sesi tanya jawab mengenai materi pembelajaran. 4. Guru mengarahkan siswa duduk berdasarkan teman kelompok yang telah dibagi sebelumnya kemudian guru menyampaikan jenis permainan	materi yang dijelaskan oleh guru. 3. Siswa bertanya mengenai materi yang kurang dimengerti (proses tanya jawab). 4. Siswa duduk berdasarkan tim kelompoknya dan mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan yang akan dilakukan 5. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai peraturan permainan 6. Siswa mendengarkan dan memperhatikan arahan guru. 7. Siswa bersama teman kelompoknya
-----------	---	--

Langkah 4	yang akan digunakan dalam bermain dengan memanfaatkan Kahoot. 5. Guru menjelaskan cara bermain serta peraturan yang ditetapkan dalam permainan tersebut.	bermain game rebutan dengan menjawab pertanyaan pilihan ganda dalam aplikasi kahoot yang ditampilkan pada proyektor.
Langkah 5	6. Guru memfasilitasi siswa dalam permainan dengan menggunakan kahoot dan menjadi moderator hingga permainan selesai.	8. Siswa mendengarkan pengumuman juara.
Langkah 6	7. Guru memulai permainan . 8. Guru mengumumkan tim pemenang dalam permainan. 9. Guru membagikan LKPD kepada setiap siswa dan mengarahkan	9. Setiap siswa mengerjakan LKPD. 10. Siswa mengumpulkan LKPD.

	siswa mengerjakannya. 10. Guru mengarahkan siswa mengumpulkan LKPD.	
Kegiatan Akhir		
Langkah-langkah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Langkah 7 Langkah 8	1. Guru mengarahkan siswa menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan. a. Materi apa yang telah anak-anak pelajari hari ini? b. Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran ini? c. Apa yang	1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran . 2. Siswa menjawab pertanyaan refleksi dari guru. 3. Siswa merapikan alat tulis 4. Siswa berdoa sesuai keyakinan 5. Siswa mengucapkan salam

	belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini? 3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dan mengarahkan siswa merapikan mejanya. 4. Guru mengarahkan siswa berdoa. 5. Guru mengucapkan salam dan mengakhiri proses pembelajara.	
--	---	--

SIKLUS 1 PERTEMUAN 3		
PERTANYAAN PEMANTIK		
1. Bagaimana cara bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalmu? 2.		
Kegiatan Awal		
Langkah-langkah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menyapa dan menanyakan kabar siswa. 2. Guru menginstruksikan siswa untuk bernyanyi dari sabbang sampai merauke dilanjut berdoa sebelum belajar, dilanjut mengecek kehadiran siswa. 3. Guru memberikan pertanyaan	1. Siswa menjawab salam dari guru. 2. Siswa bernyanyi bersama dilanjutkan dengan doa dipipimpin ketua kelas, selanjutnya siswa mengonfirmasi kehadirannya. 3. Siswa menjawab pertanyaan pemantik dari guru. 4. Siswa mendengarkan penjelasan tujuan

	pemantik pada kepada siswa. 4. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 5. Guru Guru mengarahkan siswa melakukan <i>ice breaking</i> sebelum kegiatan inti.	pembelajaran dari guru. 5. Siswa melakukan <i>ice breaking</i>
--	--	--

Kegiatan Inti		
Langkah-langkah Penerapan <i>Model Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Langkah 1	1. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok tim dan menjelaskan bahwa kelompok ini akan digunakan dalam bermain <i>game</i> seputar topik materi yang akan dipelajari.	1. Siswa mendengarkan instruksi dan penjelasan guru
Langkah 2	2. Guru menampilkan gambar kegiatan masyarakat mengelola kekayaan alam menggunakan Kahoot dengan beberapa pilihan jawaban selanjutnya guru menyampaikan materi kekayaan alam dan cara memanfaatkanya sesuai gambar yang di tampilkan.	2. Siswa menjawab pilihan letak geografis sesuai gambar yang di tampilkan kemudian siswa mendengarkan dan memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. 3. Siswa dipersilahkan untuk bertanya mengenai materi yang kurang dimengerti (proses tanya

	3. Guru memastikan apakah siswa telah memahami materi pembelajaran yang telah dijelaskanya, pada kesempatan ini guru membuka sesi tanya jawab mengenai materi pembelajarannya.	jawab).
Langkah 3	4. Guru mengarahkan siswa duduk berdasarkan teman kelompok yang telah dibagi sebelumnya kemudian guru menyampaikan jenis permainan yang akan digunakan dalam bermain dengan memanfaatkan Kahoot.	4. Siswa duduk berdasarkan tim kelompoknya dan mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan yang akan dilakukan.
Langkah 4	5. Guru menjelaskan cara bermain serta peraturan yang ditetapkan dalam permainan tersebut.	5. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai peraturan permainan.
Langkah 5	6. Guru memfasilitasi siswa dalam	6. Siswa memperhatikan dan mendengarkan arahan guru. 7. Siswa bersama teman kelompoknya bermain game rebutan dengan menjawab pertanyaan pilihan ganda

Langkah 6	permainan dengan menggunakan kahoot dan menjadi moderator hingga permainan selesai. 7. Guru memulai permainan. 8. Guru mengumumkan tim pemenang dalam permainan. 9. Guru membagikan LKPD kepada setiap siswa menjelaskan cara dan mengarahkan siswa mengerjakannya. 10. Guru mengarahkan siswa mengumpulkan LKPD.	dalam aplikasi kahoot yang ditampilkan pada proyektor. 8. Siswa mendengarkan pengumuman juara. 9. Setiap siswa mengerjakan LKPD. 10. Siswa mengumpulkan LKPD.
-----------	--	---

Kegiatan Akhir		
Langkah-langkah Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Langkah 7 Langkah 8	1. Guru mengarahkan siswa menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan. a. Materi apa yang telah anak-anak pelajari hari ini? b. Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran ini? c. Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini? 3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dan	1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Siswa menjawab pertanyaan refleksi dari guru. 3. Siswa merapikan alat tulisnya. 4. Siswa berdoa sesuai keyakinan. 5. Siswa mengucapkan salam.

	mengarahkan siswa merapikan mejanya. 4. Guru mengarahkan siswa berdoa 5. Guru mengucapkan salam dan mengakhiri proses pembelajaran.	
--	--	--

SIKLUS 1 PERTEMUAN 4		
PELAKSANAAN TES EVALUASI		
Kegiatan Awal		
Langkah-langkah Penerapan <i>Model Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	1. Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, dengan menyapa.. 2. Guru menginstruksikan untuk bernyayi selanjutnya berdoa sebelum tes 3. Guru memberikan semangat kepada siswa sebelum mengerjakan tes	1. Siswa menjawab salam dari guru. 2. Siswa bernyanyi bersama selanjutnya siswa mengonfirmasi kehadirannya, dilanjut dengan doa dipimpin ketua kelas. 3. Siswa mendengarkan motivasi dari guru.

Kegiatan Inti		
Langkah-langkah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Langkah 1	1. Guru menjelaskan tata cara pengerjaan tes evaluasi. 2. Guru memfasilitasi siswa dalam mengerjakan tes dengan membagikan kertas untuk menuliskan kunci jawaban. 3. Guru menampilkan pada slide pertanyaan pilihan ganda yang terdapat dalam Kahoot dan mengarahkan siswa mengerjakan soal. 4. Guru mengarahkan siswa mengumpulkan kertas hasil tes.	1. Siswa mendengarkan instruksi dan penjelasan guru. 2. Siswa menerima kertas kunci jawaban. 3. Siswa menuliskan kunci jawaban pada kertas kunci jawaban yang telah di berikan. 4. Siswa mengumpulkan kertas tes

Kegiatan Akhir		
Langkah-langkah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	1. Guru mengarahkan siswa menyimpulkan soal yang terdapat dalam tes. 2. Guru melakukan refleksi terhadap tes yang dilakukan hari ini dengan arahan guru. a. Mana pertanyaan yang paling susah menurut adik-adik 3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dan mengarahkan merapihkan alat tulisnya dilanjut dengan berdoa	1. Siswa menyimpulkan soal tes evaluasi. 2. Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai refleksi kegiatan tes. 3. Siswa merapihkan alat tulisnya dilanjut berdoa sesuai keyakinan. 4. Siswa mengucapkan salam

	4. Guru mengucapkan salam dan mengakhiri proses pembelajaran.	
C.REFLEKSI		
1. Menurut kalian, apa kekayaan daerah kalian yang paling penting? Mengapa? 2. Menurut kalian, adakah keterkaitan antara kenampakan alam/bentang alam daerah tempat tinggalmu dengan potensi kekayaan alam yang dimiliki daerah kalian? 3. Apa saja yang sudah dilakukan masyarakat daerah kalian untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggal kalian? Bervariasi. 4. Menurut kalian, seberapa penting mengelola kekayaan alam dengan bijak? Mengapa?		
C.ASAS MEN/PENILAIAN		
1. Terdapat pada lampiran		
D.PENGAYAAN DAN REMEDIAL		
1. Pengayaan, peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. 2. Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.		

LAMPIRAN

A.LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

1. Terdapat pada lampiran

Rubrik penilaian LKPD PERTEMUAN 2

NO	SOAL	BOBOT	NILAI AKHIR
1	Gambar soal 1	20	
2	Gambar soal 2	20	
3	Gambar soal 3	20	
4	Gambar soal 4	20	
5	Gambar soal 5	20	

Rubrik penilaian LKK PERTEMUAN 3

NO	SOAL	BOBOT	NILAI AKHIR
1	Gambar 1	5	
2	Gambar 2	5	
3	Gambar 3	5	
4	Gambar 4	5	
5	Gambar 5	5	
6	Gambar 6	5	
7	Gambar 7	5	
8	Gambar 8	5	
9	Gambar 9	5	
10	Gambar 10	5	
11	Gambar 11	5	
12	Gambar 12	5	
13	Gambar 13	5	
14	Gambar 14	5	
15	Gambar 15	5	
16	Gambar 16	5	
17	Gambar 17	5	
18	Gambar 18	5	
19	Gambar 19	5	
20	Gambar 20	5	

B.BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Bahan Bacaan Guru

Perbedaan karakteristik ruang di setiap wilayah sangat memengaruhi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, dan pola hidup masyarakat. Misal, karakteristik ruang daerah pegunungan yang permukaan berbukit-bukit, tidak rata tetapi tanahnya subur sangat cocok dimanfaatkan sebagai lahan pertanian. Berikut adalah beberapa pengaruh kenampakan alam terhadap potensi kekayaan alam suatu daerah:

1. Pegunungan

Daerah pegunungan dimanfaatkan sebagai lahan pertanian, perkebunan, dan kehutanan. Selain itu, daerah pegunungan dimanfaatkan untuk sektor pariwisata, rekreasi, dan olahraga. Pemanfaatan daerah pegunungan untuk perekonomian dan usaha meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Misalnya:

Pegunungan Dieng (Jawa Tengah) digunakan oleh masyarakat sebagai lahan pertanian kentang, Puncak Bogor (Jawa Barat) untuk lahan perkebunan teh, Pegunungan Bromo (Jawa Timur) untuk rekreasi, dan Pegunungan Jayawijaya (Papua) untuk jalur pendakian dan tambang emas.

2. Dataran rendah

Dataran rendah dimanfaatkan masyarakat untuk lahan pertanian, peternakan, perikanan, perkebunan, perkantoran, industri, perdagangan dll. Pemanfaatan dataran rendah untuk aktivitas perekonomian misalnya: Karawang (Jawa Barat) sebagai pusat industri, Jakarta untuk pusat perkantoran dan perdagangan, Semarang (Jawa Tengah) untuk perikanan/tambak, dan Provinsi Riau, Jambi, Sumatera Selatan (Pulau Sumatera) untuk perkebunan kelapa sawit.

3. Pantai dan laut

Pantai dan laut dimanfaatkan sebagai tempat pariwisata, perikanan, perdagangan, transportasi, olahraga, industri dll. Contoh pemanfaatan pantai untuk kegiatan perekonomian adalah: Pantai di Pulau Bali untuk pariwisata, perdagangan dan perhotelan, Pantai di Selatan Pulau Jawa (Kebumen) menghasilkan sarang burung walet, Pantai di wilayah Pantura Jawa (Indramayu, Cirebon, Brebes, Tegal) untuk perikanan tambak dan air payau. Contoh pemanfaatan wilayah laut misalnya: Selat Bali sebagai jalur transportasi masyarakat dari Pulau Jawa ke Pulau Bali, laut di Kepulauan Natuna (Kepulauan Riau) untuk pertambangan minyak bumi dll.

4. Sungai

Sungai digunakan masyarakat sebagai jalur transportasi, perdagangan, perikanan, olahraga, irigasi, dan PLTA. Pemanfaatan sungai di Indonesia, misalnya: Sungai Kapuas (Kalimantan Barat) sebagai jalur transportasi, Sungai Musi (Sumatera Selatan) untuk perdagangan, Sungai Opak (DIY) untuk wahana olahraga, Sungai Bengawan Solo untuk irigasi dll.

5. Danau dan Waduk

Danau dan waduk dimanfaatkan untuk perikanan, pariwisata, olahraga, irigasi, PLTA. Pemanfaatan danau dan waduk di Indonesia antara lain: Danau Toba (Sumatera Utara) untuk pariwisata dan irigasi, Waduk Jatiluhur (Jawa Barat) untuk PLTA, Waduk Gajah Mungkur (Jawa Tengah) untuk sarana irigasi.

Pada topik ini peserta didik akan menemukan hubungan potensi kekayaan alam dengan kenampakan alam daerahnya, serta upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga kekayaan alam daerahnya tersebut dengan belajar mengenai potensi kekayaan alam khas daerahnya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui identifikasi kartu serta permainan papan akan melatih kemampuan peserta didik dalam observasi, proses berpikir kritis, dan kreatif. Dari informasi yang didapatkannya, peserta didik akan belajar berdiskusi dan guru dapat membantu dengan menguatkan pemahaman serta meluruskan miskonsepsi.

Bahan Bacaan Peserta Didik



Sumber: twitter.com/kamendag

Tahukah kalian bahwa setiap daerah di Indonesia memiliki ragam bentang alam yang berbeda-beda? Lalu, tahukah kalian, bahwa hal ini pun berpengaruh terhadap potensi sumber daya yang dimiliki oleh masing-masing daerah?

Kabupaten Bima, misalnya, memiliki bentang alam yang terdiri dari dataran tinggi, dataran rendah, dan beberapa daerahnya berbatasan langsung dengan lautan. Curah hujan yang rendah juga, di dataran Kabupaten Bima, bawang merah dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Bambu juga termasuk sumber daya alam yang banyak dimanfaatkan.

Perabotan rumah tangga, perabotan dapur, dan dinding rumah terbuat dari bambu. Bukan hanya itu, bambu juga digunakan sebagai alat musik dan bahan membuat mainan.

Di daerah kalian, pasti ada sesuatu yang bisa dan biasa dimanfaatkan penduduknya. Bisa berupa tumbuhan atau hewan. Bisa juga sungai, danau, rawa, gunung, dan sebagainya.

Jadi penasaran ya, apa saja kekayaan alam yang ada di daerah kita?

Yuk, kita jelajahi bersama!

D.DAFTAR PUSTAKA

Fitri, Amalia dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Jakarta: Kemendikbudristek

https://video.search.yahoo.com/search/video;_ylt=Awr92XVpjK9n8X0jw95XNyoA;_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Nj?type=E210US91215G0&p=cara+memanfaatkan+kekayaan+alam+di+daerah+ku+materi+kelas+4+bab+5&fr=mcafee&turl=https%3A%2F%2Ftse4.mm.bing.net%2Fth%3Fid%3DOVP.C04IBO6TNBEEJj6yzdiaXgHgFo%26pid%3DApi%26w%3D296%26h%3D156%26c%3D7%26p%3D0&rurl=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3D5vN7O0hOp9Y&tit=Materi+IPAS+Kelas+4+Bab+5+Topik+B+%3A+Daerahku+dan+Kekayaan+Alamnya&pos=01&vid=65152230cf7510e157d58a8c23d364bc&sigr=sDHNGlfr6SaF&sigt=upFaSRK.5Ps_&sigi=p_gisQ37Qyl

https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awr92XVpjK9n8X0jyt5XNyoA;_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzIEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1734476650/RO=10/RU=https%3A%2F%2Ffliphtml5.com%2Fckhel%2Fuohq%2FDAERAHku%2FKEKAYAAN%2FALAMNYA%2FKelas%2F4%2F/RK=2/RS=B9iRHuMiz0_25du1S1dgKWk0zPU-

Mambi, 20 Januari 2025

Guru Kelas,



Intan Lidiawati, S.Pd.
NIP. 19970302019032002

Peneliti,



Vedro Exlesia Kassa
NIM. 221118037



Mengetahui,
Kepala Sekolah



Ahmad, S. Pd.I.
NIP. 196807082006041014

LAMPIRAN 2 LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI KEGIATAN MENGAJAR GURU SIKLUS I PERTEMUAN 1

Nama Sekolah : SDK 015 Bujung Manurung

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Rabu, 22 Januari 2025

Petunjuk Pengisian :

Amatilah kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru dengan memberikan tandan centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skor :

1= Jika guru sangat kurang dalam melaksanakan komponen yang diamati

2 = Jika guru kurang dalam melaksanakan komponen yang diamati

3 = Jika guru cukup dalam melaksanakan komponen yang diamati

4 = Jika guru baik dalam melaksanakan komponen yang diamati

5 = Jika guru sangat baik dalam melaksanakan komponen yang diamati

KOMPONEN YANG DIAMATI		TERLAKSANA		SKOR				
NO	KEGIATAN AWAL	YA	TIDAK	1	2	3	4	5
1	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menyapa dan menanyakan kabar siswa	√					√	
2	Guru menginstruksikan untuk bernyayi dari sabbang sampai merauke dilanjut berdoa sebelum belajar, dilanjut mengecek kehadiran siswa	√					√	
3	Guru memberikan pertanyaan pemantik pada kepada siswa	√				√		
4	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta menjelaskan	√				√		

	tujuan pembelajaran yang akan dicapai							
5	Guru mengarahkan siswa melakukan <i>ice breaking</i> sebelum kegiatan inti	√			√			
NO	KEGIATAN INTI			1	2	3	4	5
1	Guru membagi siswa menjadi dua kelompok tim dan menjelaskan bahwa kelompok ini akan digunakan dalam bermain <i>game</i> seputar topik materi yang akan dipelajari	√				√		
2	Guru menampilkan gambar letak geografis menggunakan Kahoot dengan beberapa pilihan jawaban selanjutnya guru menyampaikan materi kekayaan alam berdasarkan letak geografisnya sesuai gambar yang di tampilkan	√			√			
3	Guru memastikan apakah siswa telah memahami materi pembelajaran yang telah dijelaskanya, pada kesempatan ini guru membuka sesi tanya jawab mengenai materi pembelajaran	√			√			
4	Guru mengarahkan siswa duduk berdasarkan teman kelompok yang telah dibagi sebelumnya kemudian guru menyampaikan jenis permainan yang akan digunakan dalam bermain dengan memanfaatkan Kahoot.	√			√			
5	Guru menjelaskan cara bermain serta peraturan yang ditetapkan dalam permainan tersebut	√			√			

6	Guru memfasilitasi siswa dalam permainan dengan menggunakan kahoot dan menjadi moderator hingga permainan selesai	√			√			
7	Guru memulai permainan	√				√		
8	Guru mengumumkan tim pemenang dalam permainan	√					√	
NO	KEGIATAN AKHIR			1	2	3	4	5
1	Guru mengarahkan siswa menyimpulkan materi pembelajaran	√			√			
2	Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan	√			√			
3	Guru menutup kegiatan pembelajaran dan mengarahkan siswa merapikan mejanya	√					√	
4	Guru mengarahkan siswa berdoa	√				√		
5	Guru mengucapkan salam dan mengakhiri proses pembelajara	√				√		
Jumlah skor yang diperoleh				-	7	7	4	-
Total skor perolehan				51				
Skor maksimal				90				
Nilai observasi				56,66%				
Klasifikasi				Cukup				

Jumlah Skor Maksimal = 90

$$\frac{51}{90} \times 100\% = 56,66\%$$

Persentase	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
71% - 80%	Baik
51% - 70%	Cukup
31% - 50%	Kurang
0% - 30%	Sangat Kurang

Observer



Intan Lidiawati, S.Pd.
NIP. 19970302019032002

LAMPIRAN 3 LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI KEGIATAN MENGAJAR GURU SIKLUS I PERTEMUAN 2

Nama Sekolah : SDK 015 Bujung Manurung

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Rabu, 22 Januari 2025

Petunjuk Pengisian :

Amatilah kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru dengan memberikan tandan centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skor :

1= Jika guru sangat kurang dalam melaksanakan komponen yang diamati

2 = Jika guru kurang dalam melaksanakan komponen yang diamati

3 = Jika guru cukup dalam melaksanakan komponen yang diamati

4 = Jika guru baik dalam melaksanakan komponen yang diamati

5 = Jika guru sangat baik dalam melaksanakan komponen yang diamati

KOMPONEN YANG DIAMATI		TERLAKSANA		SKOR				
NO	KEGIATAN AWAL	YA	TIDAK	1	2	3	4	5
1	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menyapa dan menanyakan kabar siswa	√					√	
2	Guru menginstruksikan untuk bernyayi dari sabbang sampai merauke dilanjut berdoa sebelum belajar, dilanjut mengecek kehadiran siswa	√					√	
3	Guru memberikan pertanyaan pemantik pada kepada siswa	√				√		
4	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta menjelaskan	√					√	

	tujuan pembelajaran yang akan dicapai							
5	Guru mengarahkan siswa melakukan <i>ice breaking</i> sebelum kegiatan inti	√					√	
NO	KEGIATAN INTI			1	2	3	4	5
1	Guru membagi siswa menjadi dua kelompok tim dan menjelaskan bahwa kelompok ini akan digunakan dalam bermain <i>game</i> seputar topik materi yang akan dipelajari	√					√	
2	Guru menampilkan gambar letak geografis menggunakan Kahoot dengan beberapa pilihan jawaban selanjutnya guru menyampaikan materi kekayaan alam berdasarkan letak geografisnya sesuai gambar yang di tampilkan	√			√			
3	Guru memastikan apakah siswa telah memahami materi pembelajaran yang telah dijelaskanya, pada kesempatan ini guru membuka sesi tanya jawab mengenai materi pembelajaran	√				√		
4	Guru mengarahkan siswa duduk berdasarkan teman kelompok yang telah dibagi sebelumnya kemudian guru menyampaikan jenis permainan yang akan digunakan dalam bermain dengan memanfaatkan Kahoot.	√				√		
5	Guru menjelaskan cara bermain serta peraturan yang ditetapkan dalam permainan tersebut	√			√			

6	Guru memfasilitasi siswa dalam permainan dengan menggunakan kahoot dan menjadi moderator hingga permainan selesai	√			√			
7	Guru memulai permainan	√				√		
8	Guru mengumumkan tim pemenang dalam permainan	√				√		
9	Guru membagikan LKPD kepada setiap siswa dan mengarahkan siswa mengerjakannya	√				√		
10	Guru mengarahkan mengumpulkan LKPD	√				√		
NO	KEGIATAN AKHIR			1	2	3	4	5
1	Guru mengarahkan siswa menyimpulkan materi pembelajaran	√			√			
2	Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan	√			√			
3	Guru menutup kegiatan pembelajaran dan mengarahkan siswa merapikan mejanya	√					√	
4	Guru mengarahkan siswa berdoa	√					√	
5	Guru mengucapkan salam dan mengakhiri proses pembelajara	√					√	
Jumlah skor yang diperoleh				-	5	7	8	-
Total skor perolehan				63				
Skor maksimal				100				
Nilai observasi				63%				
Klasifikasi				Cukup				

Jumlah Skor Maksimal = 100

$$\frac{63}{100} \times 100\% = 63\%$$

Persentase	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
71% - 80%	Baik
51% - 70%	Cukup
31% - 50%	Kurang
0% - 30%	Sangat Kurang

Observer



Intan Lidiawati, S.Pd.
NIP. 19970302019032002

**LAMPIRAN 4 LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI
KEGIATAN MENGAJAR GURU SIKLUS I PERTEMUAN 3**

Nama Sekolah : SDK 015 Bujung Manurung

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Kamis, 23 Januari 2025

Petunjuk Pengisian :

Amatilah kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru dengan memberikan tandan centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skor :

1= Jika guru sangat kurang dalam melaksanakan komponen yang diamati

2 = Jika guru kurang dalam melaksanakan komponen yang diamati

3 = Jika guru cukup dalam melaksanakan komponen yang diamati

4 = Jika guru baik dalam melaksanakan komponen yang diamati

5 = Jika guru sangat baik dalam melaksanakan komponen yang diamati

KOMPONEN YANG DIAMATI		TERLAKSANA		SKOR				
NO	KEGIATAN AWAL	YA	TIDAK	1	2	3	4	5
1	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menyapa dan menanyakan kabar siswa	√						√
2	Guru menginstruksikan untuk bernyayi dari sabbang sampai merauke dilanjut berdoa sebelum belajar, dilanjut mengecek kehadiran siswa	√					√	
3	Guru memberikan pertanyaan pemantik pada kepada siswa	√				√		
4	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	√				√		

5	Guru mengarahkan siswa melakukan <i>ice breaking</i> sebelum kegiatan inti	√				√		
NO	KEGIATAN INTI			1	2	3	4	5
1	Guru membagi siswa menjadi dua kelompok tim dan menjelaskan bahwa kelompok ini akan digunakan dalam bermain <i>game</i> seputar topik materi yang akan dipelajari	√				√		
2	Guru menampilkan gambar kegiatan masyarakat mengelola kekayaan alam menggunakan Kahoot dengan beberapa pilihan jawaban selanjutnya guru menyampaikan materi kekayaan alam dan cara memanfaatkannya sesuai gambar yang ditampilkan	√			√			
3	Guru memastikan apakah siswa telah memahami materi pembelajaran yang telah dijelaskannya, pada kesempatan ini guru membuka sesi tanya jawab mengenai materi pembelajaran	√			√			
4	Guru mengarahkan siswa duduk berdasarkan teman kelompok yang telah dibagi sebelumnya kemudian guru menyampaikan jenis permainan yang akan digunakan dalam bermain dengan memanfaatkan Kahoot.	√				√		

5	Guru menjelaskan cara bermain serta peraturan yang ditetapkan dalam permainan tersebut	√				√		
6	Guru memfasilitasi siswa dalam permainan dengan menggunakan kahoot dan menjadi moderator hingga permainan selesai	√				√		
7	Guru memulai permainan	√				√		
8	Guru mengumumkan tim pemenang dalam permainan	√					√	
9	Guru membagikan LKPD kepada setiap siswa menjelaskan cara dan mengarahkan siswa mengerjakannya	√					√	
10	Guru mengarahkan siswa mengumpulkan LKPD	√					√	
NO	KEGIATAN AKHIR			1	2	3	4	5
1	Guru mengarahkan siswa menyimpulkan materi pembelajaran	√				√		
2	Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan	√				√		
3	Guru menutup kegiatan pembelajaran dan mengarahkan siswa merapikan mejanya	√						√
4	Guru mengarahkan siswa berdoa	√						√
5	Guru mengucapkan salam dan mengakhiri proses pembelajaran	√						√
Jumlah skor yang diperoleh				-	2	10	4	4
Total skor perolehan				70				
Skor maksimal				100				

Nilai observasi	70%
Klasifikasi	Cukup

Jumlah Skor Maksimal = 100

$$\frac{70}{100} \times 100\% = 70\%$$

Persentase	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
71% - 80%	Baik
51% - 70%	Cukup
31% - 50%	Kurang
0% - 30%	Sangat Kurang

Observer



Intan Lidiawati, S.Pd.
NIP. 19970302019032002

**LAMPIRAN 5 LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI
KEGIATAN MENGAJAR GURU SIKLUS I PERTEMUAN 4**

Nama Sekolah : SDK 015 Bujung Manurung

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Kamis, 23 Januari 2025

Petunjuk Pengisian :

Amatilah kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru dengan memberikan tandan centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skor :

1= Jika guru sangat kurang dalam melaksanakan komponen yang diamati

2 = Jika guru kurang dalam melaksanakan komponen yang diamati

3 = Jika guru cukup dalam melaksanakan komponen yang diamati

4 = Jika guru baik dalam melaksanakan komponen yang diamati

5 = Jika guru sangat baik dalam melaksanakan komponen yang diamati

KOMPONEN YANG DIAMATI		TERLAKSANA		SKOR				
NO	KEGIATAN AWAL	YA	TIDAK	1	2	3	4	5
1	Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, dengan menyapa.	√						√
2	Guru menginstruksikan untuk bernyayi selanjutnya berdoa sebelum tes	√					√	
3	Guru memberikan semangat kepada siswa sebelum mengerjakan tes	√					√	
NO	KEGIATAN INTI			1	2	3	4	5
1	Guru menjelaskan tata cara pengerjaan tes evaluasi	√				√		

2	Guru memfasilitasi siswa dalam mengerjakan tes dengan membagikan kertas untuk menuliskan kunci jawaban	√				√		
3	Guru menampilkan pada slide pertanyaan pilihan ganda yang terdapat dalam Kahoot dan mengarahkan siswa mengerjakan soal	√				√		
4	Guru mengarahkan siswa mengumpulkan kertas hasil tes	√				√		
NO	KEGIATAN AKHIR	√		1	2	3	4	5
1	Guru mengarahkan siswa menyimpulkan soal yang terdapat dalam tes	√			√			
2	Siswa melakukan refleksi terhadap tes yang dilakukan hari ini dengan arahan guru.	√				√		
3	Guru menutup kegiatan pembelajaran dan mengarahkan merapihkan alat tulisnya dilanjut dengan berdoa	√						√
4	Guru mengucapkan salam dan mengakhiri proses pembelajara	√						√
Jumlah skor yang diperoleh				-	2	3	3	3
Total skor perolehan				40				
Total skor maksimal				55				
Nilai observasi				72,72%				
Klasifikasi				Baik				

Jumlah Skor Maksimal = 55

$$\frac{40}{55} \times 100\% = 72,72\%$$

Persentase	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
71% - 80%	Baik
51% - 70%	Cukup
31% - 50%	Kurang
0% - 30%	Sangat Kurang

Observer



Intan Lidiawati, S.Pd.
NIP. 19970302019032002

LAMPIRAN 6 LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI
KEGIATAN BELAJAR SISWA SIKLUS I PERTEMUAN 1

Nama Sekolah : SDK 015 Bujung Manurung

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : IV

Hari/Tanggal : Rabu, 22 Januari 2025

Petunjuk Pengisian :

Amatilah kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dengan memberikan tandan centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skor :

1= Jika 1-8 siswa sangat kurang dalam melakukan komponen yang diamati

2 = Jika 1-8 siswa kurang dalam melakukan komponen yang diamati

3 = Jika 1-8 siswa cukup dalam melakukan komponen yang diamati

4 = Jika 1-8 siswa baik dalam melakukan komponen yang diamati

5 = Jika 1-8 siswa sangat baik dalam melakukan komponen yang diamati

KOMPONEN YANG DIAMATI		MELAKUKAN		SKOR				
NO	KEGIATAN AWAL	YA	TIDAK	1	2	3	4	5
1	Siswa menjawab salam dari guru	√					√	
2	Siswa bernyanyi bersama dilanjutkan dengan doa dipimpin ketua kelas dan siswa mengonfirmasi kehadiran	√					√	
3	Siswa menjawab pertanyaan pemantik guru	√			√			
4	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang dijelaskan guru	√					√	
5	Siswa melakukan <i>ice breaking</i>	√				√		

NO	KEGIATAN INTI			1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan instruksi dan penjelasan guru	√			√			
2	Siswa menjawab pilihan letak geografis sesuai gambar yang di tampilkan kemudian siswa mendengarkan dan memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru	√			√			
3	Siswa bertanya mengenai materi yang kurang dimengerti (proses tanya jawab)	√			√			
4	Siswa duduk berdasarkan tim kelompoknya dan mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan yang akan dilakukan	√				√		
5	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai peraturan permainan	√			√			
6	Siswa mendengarkan dan memperhatikan arahan guru	√			√			
7	Siswa bersama teman kelompoknya bermain game rebutan dengan menjawab pertanyaan pilihan ganda dalam aplikasi kahoot yang ditampilkan pada proyektor	√			√			
8	Siswa mendengarkan pengumuman juara	√				√		
NO	KEGIATAN AKHIR			1	2	3	4	5
1	Siswa menyimpulkan materi pembelajaran	√			√			

2	Siswa menjawab pertanyaan refleksi dari guru	√			√			
3	Siswa merapikan alat tulis	√					√	
4	Siswa berdoa sesuai keyakinan	√					√	
5	Siswa mengucapkan salam	√					√	
Jumlah skor yang diperoleh				-	9	3	6	-
Total skor perolehan				51				
Skor maksimal				90				
Nilai observasi				56,66%				
Klasifikasi				Baik				

Jumlah Skor Maksimal = 90

$$\frac{51}{90} \times 100\% = 56,66\%$$

Persentase	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
71% - 80%	Baik
51% - 70%	Cukup
31% - 50%	Kurang
0% - 30%	Sangat Kurang

Observer



Intan Lidiawati, S.Pd.
NIP. 19970302019032002

LAMPIRAN 7 LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI
KEGIATAN BELAJAR SISWA SIKLUS I PERTEMUAN 2

Nama Sekolah : SDK 015 Bujung Manurung

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : IV

Hari/Tanggal : Rabu, 22 Januari 2025

Petunjuk Pengisian :

Amatilah kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dengan memberikan tandan centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skor :

1= Jika 1-8 siswa sangat kurang dalam melakukan komponen yang diamati

2 = Jika 1-8 siswa kurang dalam melakukan komponen yang diamati

3 = Jika 1-8 siswa cukup dalam melakukan komponen yang diamati

4 = Jika 1-8 siswa baik dalam melakukan komponen yang diamati

5 = Jika 1-8 siswa sangat baik dalam melakukan komponen yang diamati

KOMPONEN YANG DIAMATI		MELAKUKAN		SKOR				
NO	KEGIATAN AWAL	YA	TIDAK	1	2	3	4	5
1	Siswa menjawab salam dari guru	√					√	
2	Siswa bernyanyi bersama dilanjutkan dengan doa dipimpin ketua kelas dan siswa mengonfirmasi kehadiran	√					√	
3	Siswa menjawab pertanyaan pemantik guru	√				√		
4	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang dijelaskan guru	√					√	
5	Siswa melakukan <i>ice breaking</i>	√				√		

NO	KEGIATAN INTI			1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan instruksi dan penjelasan guru	√				√		
2	Siswa menjawab pilihan letak geografis sesuai gambar yang di tampilkan kemudian siswa mendengarkan dan memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru	√			√			
3	Siswa bertanya mengenai materi yang kurang dimengerti (proses tanya jawab)	√			√			
4	Siswa duduk berdasarkan tim kelompoknya dan mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan yang akan dilakukan	√				√		
5	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai peraturan permainan	√			√			
6	Siswa mendengarkan dan memperhatikan arahan guru	√				√		
7	Siswa bersama teman kelompoknya bermain game rebutan dengan menjawab pertanyaan pilihan ganda dalam aplikasi kahoot yang ditampilkan pada proyektor	√			√			
8	Siswa mendengarkan pengumuman juara	√					√	
9	Setiap siswa mengerjakan LKPD	√					√	
10	Siswa mengumpulkan LKPD	√					√	

NO	KEGIATAN AKHIR			1	2	3	4	5
1	Siswa menyimpulkan materi pembelajaran	√			√			
2	Siswa menjawab pertanyaan refleksi dari guru	√			√			
3	Siswa merapikan alat tulis	√					√	
4	Siswa berdoa sesuai keyakinan	√					√	
5	Siswa mengucapkan salam	√					√	
Jumlah skor yang diperoleh				-	6	5	9	-
Total skor perolehan				63				
Skor maksimal				100				
Nilai observasi				63%				
Klasifikasi				Cukup				

Jumlah Skor Maksimal = 100

$$\frac{63}{100} \times 100\% = 63\%$$

Persentase	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
71% - 80%	Baik
51% - 70%	Cukup
31% - 50%	Kurang
0% - 30%	Sangat Kurang

Observer



Intan Lidiawati, S.Pd.
NIP. 19970302019032002

**LAMPIRAN 8 LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI
KEGIATAN BELAJAR SISWA SIKLUS I PERTEMUAN 3**

Nama Sekolah : SDK 015 Bujung Manurung

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Kamis, 23 Januari 2025

Petunjuk Pengisian :

Amatilah kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dengan memberikan tandan centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skor :

1= Jika 1-8 siswa sangat kurang dalam melakukan komponen yang diamati

2 = Jika 1-8 siswa kurang dalam melakukan komponen yang diamati

3 = Jika 1-8 siswa cukup dalam melakukan komponen yang diamati

4 = Jika 1-8 siswa baik dalam melakukan komponen yang diamati

5 = Jika 1-8 siswa sangat baik dalam melakukan komponen yang diamati

KOMPONEN YANG DIAMATI		MELAKUKAN		SKOR				
NO	KEGIATAN AWAL	YA	TIDAK	1	2	3	4	5
1	Siswa menjawab salam dari guru	√						√
2	Siswa bernyanyi bersama dilanjutkan dengan doa dipipimpin ketua kelas, selanjutnya siswa mengonfirmasi kehadirannya	√					√	
3	Siswa menjawab pertanyaan pemantik dari guru	√				√		
4	Siswa mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran dari guru	√					√	
5	Siswa melakukan <i>ice breaking</i>	√					√	

NO	KEGIATAN INTI			1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan instruksi dan penjelasan guru	√				√		
2	Siswa menjawab pilihan letak geografis sesuai gambar yang di tampilkan kemudian siswa mendengarkan dan memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru	√				√		
3	Siswa dipersilahkan untuk bertanya mengenai materi yang kurang dimengerti (proses tanya jawab)	√			√			
4	Siswa duduk berdasarkan tim kelompoknya dan mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan yang akan dilakukan	√				√		
5	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai peraturan permainan	√				√		
6	Siswa memperhatikan dan mendengarkan arahan guru	√				√		
7	Siswa bersama teman kelompoknya bermain game rebutan dengan menjawab pertanyaan pilihan ganda dalam aplikasi kahoot yang ditampilkan pada proyektor	√				√		

8	Siswa mendengarkan pengumuman juara	√					√	
9	Setiap siswa mengerjakan LKPD	√					√	
10	Siswa mengumpulkan LKPD	√					√	
NO	KEGIATAN AKHIR			1	2	3	4	5
1	Siswa menyimpulkan materi pembelajaran	√			√			
2	Siswa menjawab pertanyaan guru	√			√			
3	Siswa merapihkan alat tulisnya	√					√	
4	Siswa berdoa sesuai keyakinan	√					√	
5	Siswa mengucapkan salam	√						√
Jumlah skor yang diperoleh				-	3	7	8	2
Total skor perolehan				69				
Skor maksimal				100				
Nilai observasi				69%				
Klasifikasi				Cukup				

Jumlah Skor Maksimal = 100

$$\frac{69}{100} \times 100\% = 69\%$$

Persentase	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
71% - 80%	Baik
51% - 70%	Cukup
31% - 50%	Kurang
0% - 30%	Sangat Kurang

Observer



Intan Lidiawati, S.Pd.
NIP. 19970302019032002

**LEMBAR 9 LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI
KEGIATAN BELAJAR SISWA SIKLUS I PERTEMUAN 4**

Nama Sekolah : SDK 015 Bujung Manuruung

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Kamis, 23 Januari 2025

Petunjuk Pengisian :

Amatilah kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dengan memberikan tandan centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skor :

1= Jika 1-8 siswa sangat kurang dalam melakukan komponen yang diamati

2 = Jika 1-8 siswa kurang dalam melakukan komponen yang diamati

3 = Jika 1-8 siswa cukup dalam melakukan komponen yang diamati

4 = Jika 1-8 siswa baik dalam melakukan komponen yang diamati

5 = Jika 1-8 siswa sangat baik dalam melakukan komponen yang diamati

KOMPONEN YANG DIAMATI		MELAKUKAN		SKOR				
NO	KEGIATAN AWAL	YA	TIDAK	1	2	3	4	5
1	Siswa menjawab salam dari guru	√					√	
2	Siswa bernyanyi bersama selanjutnya siswa mengonfirmasi kehadirannya, dilanjut dengan doa dipimpin ketua kelas	√					√	
3	Siswa mendengarkan motivasi dari guru	√					√	
NO	KEGIATAN INTI			1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan instruksi dan penjelasan guru	√				√		

2	Siswa menerima kertas kunci jawaban	√					√	
3	Siswa menuliskan kunci jawaban pada kertas kunci jawaban yang telah di berikan	√				√		
4	Siswa mengumpulkan kertas tes	√				√		
NO	KEGIATAN AKHIR			1	2	3	4	5
1	Siswa menyimpulkan soal tes evaluasi	√				√		
2	Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai refleksi kegiatan tes	√				√		
3	Siswa merapihkan alat tulisnya dilanjut berdoa sesuai keyakinan	√					√	
4	Siswa mengucapkan salam	√					√	
Jumlah skor yang diperoleh				-	-	5	6	-
Total skor perolehan				39				
Skor maksimal				55				
Nilai observasi				70,90%				
Klasifikasi				Cukup				

Jumlah Skor Maksimal = 55

$$\frac{39}{55} \times 100\% = 70,90\%$$

Persentase	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
71% - 80%	Baik
51% - 70%	Cukup
31% - 50%	Kurang
0% - 30%	Sangat Kurang

Observer



Intan Lidiawati, S.Pd.
NIP. 19970302019032002

LAMPIRAN 10 LKPD SIKLUS I PERTEMUAN 2

Nama: ada Kelas: 4

**HUBUNGKAN KALIMAT DIBAWA INI
DENGAN GAMBAR YANG SESUAI**

Petunjuk

•Hubungkan dengan menggunakan garis dari titik kolom kalimat ke arah gambar kegiatan yang sesuai

✓ Berjualan sayuran	●	●	
✓ Menanam padi	●	●	
✓ Memanen sayur	●	●	
✓ Memberi makan ternak	●	●	
✓ Memancing ikan	●	●	

60

Nama: Farhan Kelas: 4

**HUBUNGKAN KALIMAT DIBAWA INI
DENGAN GAMBAR YANG SESUAI**

Petunjuk

•Hubungkan dengan menggunakan garis dari titik kolom kalimat ke arah gambar kegiatan yang sesuai

✓ Berjualan sayuran	●	●	
✓ Menanam padi	●	●	
✓ Memanen sayur	●	●	
✓ Memberi makan ternak	●	●	
✓ Memancing ikan	●	●	

60

Nama: Hifki Kelas: 4

**HUBUNGKAN KALIMAT DIBAWA INI
DENGAN GAMBAR YANG SESUAI**

Petunjuk

•Hubungkan dengan menggunakan garis dari titik kolom kalimat ke arah gambar kegiatan yang sesuai

✗ Berjualan sayuran	●	●	
✓ Menanam padi	●	●	
✗ Memanen sayur	●	●	
✓ Memberi makan ternak	●	●	
✓ Memancing ikan	●	●	

60

6 = Benar

Nama: mayori Kelas: kelas empat

**HUBUNGKAN KALIMAT DIBAWA INI
DENGAN GAMBAR YANG SESUAI**

Petunjuk

•Hubungkan dengan menggunakan garis dari titik kolom kalimat ke arah gambar kegiatan yang sesuai

✗ Berjualan sayuran	●	●	
✓ Menanam padi	●	●	
✗ Memanen sayur	●	●	
✓ Memberi makan ternak	●	●	
✓ Memancing ikan	●	●	

60

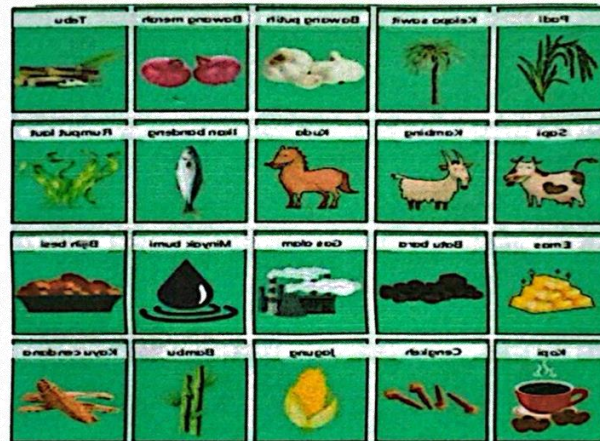
LAMPIRAN 11 LKPD SIKLUS I PERTEMUAN 3

Kelompok : 1

Anggota : asaf Darai
 daa
 arkan
 aspa

Petunjuk

- Perhatikan gambar kekayaan alam dibawah ini bersama kelompokmu
- Kemudian tuliskan kekayaan alam berdasarkan letak geografinya berdasarkan kolom yang tersedia



Pegunungan	Dataran Rendah	Laut dan Pantai
✓ Kuda ✓ bambu ✓ cangkang ✓ minyak bumi ✓ kopi ✓ emas ✓ batu bara	1. ✓ jagung ✓ padi ✓ sapi ✓ kebun 65	1. ✓ ikan ✓ rumput laut

Kelompok : 2

Anggota : Lukman hifki
latifa
haidir

Petunjuk duFah

- Perhatikan gambar kekayaan alam dibawah ini bersama kelompokmu
- Kemudian tuliskan kekayaan alam berdasarkan letak geografinya berdasarkan kolom yang tersedia



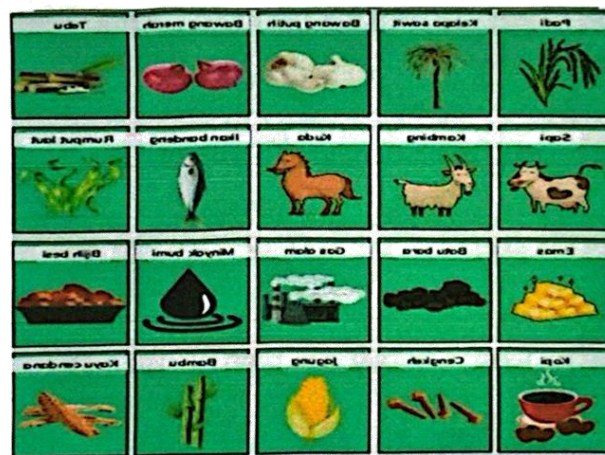
Pegunungan	Dataran Rendah	Laut dan Pantai
1 / cengkeh kelapa sawit / tebu	1. / kambing / kuda / bawang putih / jagung / padi	1. / Minyak / ikan / 38

Kelompok : 3.

Anggota : MYSEL Septian Viona Sheril

Petunjuk

- Perhatikan gambar kekayaan alam dibawah ini bersama kelompokmu
- Kemudian tuliskan kekayaan alam berdasarkan letak geografinya berdasarkan kolom yang tersedia



Pegunungan	Dataran Rendah	Laut dan Pantai
✓ 1. cengkeh ✓ 2. bambu ✓ 3. banyak bumi ✓ 4. batu bara ✓ 5. kelapa sawit ✓ 6. bawang merah ✓ 7. bawang putih	✓ 1. Padi ✓ 2. Jagung ✓ 3. Sapi ✓ 4. tebu ✓ 5. kambing	✓ 1. Rumpun laut ✓ 2. Ikan

LAMPIRAN 12 INSTRUMEN PENILAIAN TES EVALUASI
AKHIR SIKLUS I

Tes Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang benar pada soal pilihan ganda di bawah ini dengan menuliskan jawaban yang benar pada lembar kertas kunci jawaban yang di sediakan.

NO	SOAL
1	Sumber daya alam yang dimiliki suatu wilayah, merupakan definisi dari... a. Kekayaan alam b. Daerah c. Wilayah d. Kekayaan harta
2	Wilayah yang terdiri dari satu kota atau kabupaten, merupakan pengertian dari... a. Wilayah setempat b. Dataran tinggi c. Daerah d. Dataran rendah
3	 perhatikan gambar di atas, yang menjadi ciri khas daerah dataran tinggi adalah..... a. Wilayah yang dilalui oleh sungai b. Wilayah yang memiliki pegunungan c. Wilayah yang terletak di dekat pantai d. Wilayah yang memiliki tanah tandus dan sedikit vegetasi
4	Ciri utama dari daerah dataran rendah adalah..... a. Wilayah yang dilalui oleh sungai b. Wilayah yang memiliki pegunungan c. Wilayah yang terletak di dekat pantai d. Wilayah yang memiliki tanah subur dan cocok untuk pertanian
5	Daerah yang berbatasan langsung dengan laut disebut..... a. Daerah tinggi

	b. Bukit c. Pantai d. Gurun pasir
6	Salah satu hasil utama dari daerah pantai di bawah ini adalah..... a. Padi dan jagung b. Garam dan ikan c. Kopi dan teh d. Minyak dan gas bumi
7	Dibawah ini yang menjadi ciri khas dari daerah dataran rendah adalah.... a. Suhunya cenderung lebih dingin dibandingkan daerah pegunungan b. Banyak ditemukan hutan hujan tropis yang lebat c. Kegiatan ekonomi yang dominan adalah pertanian lahan basah dan perkotaan d. Hanya cocok untuk budidaya tanaman keras
8	Salah satu cara memanfaatkan hutan secara bijak tanpa merusaknya adalah dengan cara... a. Menebang pohon tanpa memperhatikan keseimbangan ekosistem b. Melakukan reboisasi atau penanaman pohon kembali c. Meningkatkan penebangan pohon untuk memenuhi kebutuhan industri d. Membuang sampah sembarangan di hutan
9	Dari beberapa pilihan dibawah ini, cara yang tepat untuk memanfaatkan sumber daya alam di daerah pantai tanpa merusak lingkungan adalah dengan... a. Menebang hutan mangrove untuk dijadikan lahan perkebunan b. Menggunakan metode penangkapan ikan yang ramah lingkungan seperti pancing dan jaring selektif c. Menggali pasir laut untuk kepentingan pembangunan secara besar-besaran d. Menambah jumlah kapal nelayan tanpa pengaturan
10	Salah satu sumber daya alam di dataran rendah yang dapat dimanfaatkan untuk produksi pangan adalah... a. Sumber daya laut b. Tanah subur untuk pertanian dan Perkebunan c. Sumber daya energi terbarukan seperti angin d. Mineral dan batu bara

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI	
NO	JAWABAN SOAL
1	a. Kekayaan alam
2	c. Daerah
3	b. Wilayah yang memiliki pegunungan
4	d. Wilayah yang memiliki tanah subur dan cocok untuk pertanian
5	c. Pantai
6	b. Garam dan ikan
7	c. Kegiatan ekonomi yang dominan adalah pertanian lahan basah dan perkotaan
8	b. Melakukan reboisasi atau penanaman pohon kembali
9	b. Menggunakan metode penangkapan ikan yang ramah lingkungan seperti pancing dan jaring selektif
10	b. Tanah subur untuk pertanian dan Perkebunan

Perhitungan skor dalam instrument tes ini adalah dengan ketentuan 1 skor untuk jawaban yang benar dan 0 skor untuk jawaban yang salah. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung nilai siswa adalah sebagai berikut.

Jumlah Skor Maksimum 10

$$\text{Nilai skor} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

LAMPIRAN 13 LEMBAR TES EVALUASI SISWA

AKHIR SIKLUS I PERTEMUAN 4

Nama : aca

Kelas : 4

Tuliskan kunci jawaban yang benar pada tabel di bawah ini, sesuai nomor pada soal!

No	Jawaban soal
1	A ✓
2	A ✗
3	B ✓
4	A ✗
5	C ✓
6	B ✓
7	C ✓
8	B ✓
9	B ✓
10	B ✓

$8 = \text{Benar}$
 $\frac{8}{10} \times 100 = 80$

Nama : Dai Fah

Kelas : 4

Tuliskan kunci jawaban yang benar pada tabel di bawah ini, sesuai nomor pada soal!

No	Jawaban soal
1	C ✗
2	d ✗
3	b ✓
4	d ✓
5	c ✓
6	b ✓
7	b ✗
8	b ✓
9	B d ✗
10	b ✓

$6 = \text{Benar}$
 $\frac{6}{10} \times 100 = 60$

Nama : ASSAF Ramdon Dahril

Kelas : 4

Tuliskan kunci jawaban yang benar pada tabel di bawah ini, sesuai nomor pada soal!

No	Jawaban soal
1	A ✓
2	A ✗
3	d ✗
4	d ✓
5	c ✓
6	b ✓
7	A ✗
8	b ✓
9	b ✓
10	b ✓

7 = Benar
 $\frac{7}{10} \times 100 = 70\%$

Nama : derel : Fincert Fernando

Kelas : 4

Tuliskan kunci jawaban yang benar pada tabel di bawah ini, sesuai nomor pada soal!

No	Jawaban soal
1	a ✓
2	c ✗
3	c ✗
4	a ✗
5	c ✓
6	b ✓
7	c ✓
8	c ✗
9	c ✗
10	c ✗

5 = Benar
 $\frac{5}{10} \times 100 = 50\%$

LAMPIRAN 14 MODUL SIKLUS II

MODUL AJAR IPAS KELAS IV BAB 5 TOPIK C SIKLUS II

INFORMASI UMUM	
A.IDENTITAS	
Penyusun	: Vedro Exlesia Kassa
Instansi	: SDK 015 Bujung Manurung
Tahun Penyusun	: 2024/2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas	: B/IV
BAB / Topik	: 5 / C
Materi	: Masyarakat di Daerahku
Alokasi Waktu	: 4x Pertemuan
B.TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Peserta didik dapat menunjukkan perbedaan kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini. 2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya. 3. Peserta didik dapat mengidentifikasi dampak dari kehadiran masyarakat pendatang. dapat m 4. Peserta didik dapat menyebutkan sikap terbaik untuk menghadapi dampak kehadiran masyarakat pendatang	
C.KOMPETENSI AWAL	
1. Peserta didik telah mengetahui lokasi tempat mereka berada 2. Menceritakan perkembangan kekayaan alam daerah tempat tinggal. 3. Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya	

D.PROPEFIL PELAJAR PANCASILA
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2. Berkebinekaan global 3. Bergotong-royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis 6. Kreatif.
E. Sarana Prasarana
1. Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet) 2. Perlengkapan peserta didik: Alat tulis, buku tulis.
F.Target Peserta Didik
1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
G.Jumlah Peserta Didik
1. 15 orang siswa
G.Model Pembelajaran
1. <i>Game Based Learning</i>

KOMPETENSI INTI		
A.URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN		
SIKLUS II PERTEMUAN 1		
PERTANYAAN PEMANTIK		
1. Jenis-jenis mata pencaharian masyarakat		
Kegiatan Awal		
Langkah-langkah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menyapa dan menanyakan kabar siswa 2. Guru menginstruksikan untuk bernyanyi dari sabbang sampai merauke dilanjut berdoa sebelum belajar, dan dilanjut mengecek kehadiran siswa 3. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada	1. Siswa menjawab salam dari guru. 2. Siswa bernyanyi bersama dilanjutkan dengan doa dipimpin ketua kelas dan siswa mengonfirmasi kehadiran. 3. Siswa menjawab pertanyaan pemantik guru. 4. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang dijelaskan guru 5. Siswa melakukan <i>ice breaking</i>

	siswa 4. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai 5. Guru mengarahkan siswa melakukan <i>ice breaking</i> sebelum kegiatan inti	
Kegiatan Inti		
Langkah-langkah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Langkah 1	1. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok tim dan menjelaskan bahwa kelompok ini akan digunakan dalam bermain <i>game</i> seputar topik materi yang akan dipelajari.	1. Siswa mendengarkan instruksi dan penjelasan guru.
Langkah 2	2. Guru menampilkan gambar jenis mata	2. Siswa menjawab pilihan sesuai gambar yang di tampilkan kemudian siswa mendengarkan dan memperhatikan materi yang

Langkah 3	pencarian masyarakat menggunakan Kahoot dengan beberapa pilihan jawaban selanjutnya guru menyampaikan materi jenis mata pencarian masyarakat berdasarkan letak geografisnya sesuai gambar yang di tampilkan. 3. Guru memastikan apakah siswa telah memahami materi pembelajaran yang telah dijelaskanya, pada kesempatan ini guru membuka sesi tanya jawab mengenai materi pembelajaran. 4. Guru mengarahkan siswa duduk berdasarkan teman kelompok yang telah dibagi sebelumnya	dijelaskan oleh guru. 3. Siswa bertanya mengenai materi yang kurang dimengerti (proses tanya jawab). 4. Siswa duduk berdasarkan tim kelompoknya dan mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan yang akan dilakukan 5. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai peraturan permainan 6. Siswa mendengarkan dan memperhatikan arahan guru. 7. Siswa bersama teman kelompoknya bermain game
------------------	---	---

	kemudian guru menyampaikan jenis permainan yang akan digunakan dalam bermain dengan memanfaatkan Kahoot.	rebutan dengan menjawab pertanyaan pilihan ganda dalam aplikasi kahoot yang ditampilkan pada proyektor.
Langkah 4	5. Guru menjelaskan cara bermain serta peraturan yang ditetapkan dalam permainan tersebut.	8. Siswa mendengarkan pengumuman juara.
Langkah 5	6. Guru memfasilitasi siswa dalam permainan dengan menggunakan kahoot dan menjadi moderator hingga permainan selesai.	
Langkah 6	7. Guru memulai permainan . 8. Guru mengumumkan tim pemenang dalam permainan.	

Kegiatan Akhir		
Langkah-langkah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Langkah 7 Langkah 8	1. Guru mengarahkan siswa menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan. a. Materi apa yang telah anak-anak pelajari hari ini? b. Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran ini? c. Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini? 3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dan	1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran . 2. Siswa menjawab pertanyaan refleksi dari guru. 3. Siswa merapikan alat tulis 4. Siswa berdoa sesuai keyakinan 5. Siswa mengucapkan salam

	mengarahkan siswa merapikan mejanya. 4. Guru mengarahkan siswa berdoa. 5. Guru mengucapkan salam dan mengakhiri proses pembelajaran.	
--	---	--

SIKLUS II PERTEMUAN II		
PERTANYAAN PEMANTIK		
1. Jenis-jenis mata pencaharian masyarakat berdasarkan letak geografinya		
Kegiatan Awal		
Langkah-langkah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	6. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menyapa dan menanyakan kabar siswa 7. Guru menginstruksikan untuk bernyayi dari sabbang sampai merauke dilanjut berdoa sebelum belajar, dan dilanjut mengecek kehadiran siswa 8. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa	6. Siswa menjawab salam dari guru. 7. Siswa bernyanyi bersama dilanjutkan dengan doa dipipimpin ketua kelas dan siswa mengonfirmasi kehadiran. 8. Siswa menjawab pertanyaan pemantik guru. 9. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang dijelaskan guru 10. Siswa melakukan <i>ice breaking</i>

	9. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai 10. Guru mengarahkan siswa melakukan <i>ice breaking</i> sebelum kegiatan inti	
Kegiatan Inti		
Langkah-langkah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Langkah 1	1. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok tim dan menjelaskan bahwa kelompok ini akan digunakan dalam bermain <i>game</i> seputar topik materi yang akan dipelajari.	1. Siswa mendengarkan instruksi dan penjelasan guru.
Langkah 2	2. Guru menampilkan gambar jenis mata pencaharian	2. Siswa menjawab pilihan sesuai gambar yang di tampilkan kemudian siswa mendengarkan dan memperhatikan materi yang dijelaskan oleh

Langkah 3	masyarakat berdasarkan letak geografinya menggunakan Kahoot dengan beberapa pilihan jawaban selanjutnya guru menyampaikan materi jenis mata pencaharian masyarakat berdasarkan letak geografisnya sesuai gambar yang di tampilkan. 3. Guru memastikan apakah siswa telah memahami materi pembelajaran yang telah dijelaskanya, pada kesempatan ini guru membuka sesi tanya jawab mengenai materi pembelajaran. 4. Guru mengarahkan siswa duduk berdasarkan teman kelompok yang telah dibagi	guru. 3. Siswa bertanya mengenai materi yang kurang dimengerti (proses tanya jawab). 4. Siswa duduk berdasarkan tim kelompoknya dan mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan yang akan dilakukan 5. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai peraturan permainan 6. Siswa mendengarkan dan memperhatikan arahan guru. 7. Siswa bersama teman kelompoknya bermain game rebutan dengan
------------------	--	--

	sebelumnya kemudian guru menyampaikan jenis permainan yang akan digunakan dalam bermain dengan memanfaatkan Kahoot.	menjawab pertanyaan pilihan ganda dalam aplikasi kahoot yang ditampilkan pada proyektor.
Langkah 4	5. Guru menjelaskan cara bermain serta peraturan yang ditetapkan dalam permainan tersebut.	8. Siswa mendengarkan pengumuman juara.
Langkah 5	6. Guru memfasilitasi siswa dalam permainan dengan menggunakan kahoot dan menjadi moderator hingga permainan selesai.	9. Setiap siswa mengerjakan LKPD.
Langkah 6	7. Guru memulai permainan . 8. Guru mengumumkan tim pemenang dalam permainan. 9. Guru membagikan LKPD kepada setiap siswa	10. Siswa mengumpulkan LKPD.

	f. Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini? 8. Guru menutup kegiatan pembelajaran dan mengarahkan siswa merapikan mejanya. 9. Guru mengarahkan siswa berdoa. 10. Guru mengucapkan salam dan mengakhiri proses pembelajara.	
--	--	--

SIKLUS 1 PERTEMUAN 3		
PERTANYAAN PEMANTIK		
1. Apa pengaruh masyarakat pendatang terhadap kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggal kalian?		
Kegiatan Awal		
Langkah-langkah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menyapa dan menanyakan kabar siswa. 2. Guru menginstruksikan siswa untuk bernyanyi dari sabbang sampai merauke dilanjut berdoa sebelum belajar, dilanjut mengecek kehadiran siswa. 3. Guru memberikan pertanyaan pemantik pada	1. Siswa menjawab salam dari guru. 2. Siswa bernyanyi bersama dilanjutkan dengan doa dipimpin ketua kelas, selanjutnya siswa mengonfirmasi kehadirannya. 3. Siswa menjawab pertanyaan pemantik dari guru. 4. Siswa mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran dari guru.

	kepada siswa. 4. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 5. Guru Guru mengarahkan siswa melakukan <i>ice breaking</i> sebelum kegiatan inti.	5. Siswa melakukan <i>ice breaking</i>
--	--	---

Kegiatan Inti		
Langkah-langkah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Langkah 1	1. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok tim dan menjelaskan bahwa kelompok ini akan digunakan dalam bermain <i>game</i> seputar topik materi yang akan dipelajari.	1. Siswa mendengarkan instruksi dan penjelasan guru
Langkah 2	2. Guru menampilkan gambar pengaruh yang disebabkan pendatang luar terhadap kehidupan masyarakat menggunakan Kahoot dengan beberapa pilihan jawaban selanjutnya guru menyampaikan materi sesuai gambar yang di tampilkan.	2. Siswa menjawab pilihan pengaruh yang di sebabkan pendatang dalam kehidupan masyarakat sesuai gambar yang di tampilkan kemudian siswa mendengarkan dan memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. 3. Siswa dipersilahkan untuk bertanya

	3. Guru memastikan apakah siswa telah memahami materi pembelajaran yang telah dijelaskanya, pada kesempatan ini guru membuka sesi tanya jawab mengenai materi pembelajaran.	mengenai materi yang kurang dimengerti (proses tanya jawab).
Langkah 3	4. Guru mengarahkan siswa duduk berdasarkan teman kelompok yang telah dibagi sebelumnya kemudian guru menyampaikan jenis permainan yang akan digunakan dalam bermain dengan memanfaatkan Kahoot.	4. Siswa duduk berdasarkan tim kelompoknya dan mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan yang akan dilakukan.
Langkah 4	5. Guru menjelaskan cara bermain serta peraturan yang ditetapkan dalam permainan tersebut.	5. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai peraturan permainan.
Langkah 5	6. Guru memfasilitasi siswa dalam	6. Siswa memperhatikan dan mendengarkan arahan guru. 7. Siswa bersama teman kelompoknya bermain game

Langkah 6	permainan dengan menggunakan kahoot dan menjadi moderator hingga permainan selesai. 7. Guru memulai permainan. 8. Guru mengumumkan tim pemenang dalam permainan. 9. Guru membagikan LKPD kepada setiap siswa menjelaskan cara dan mengarahkan siswa mengerjakannya. 10. Guru mengarahkan siswa mengumpulkan LKPD.	rebutan dengan menjawab pertanyaan pilihan ganda dalam aplikasi kahoot yang ditampilkan pada proyektor. 8. Siswa mendengarkan pengumuman juara. 9. Setiap siswa mengerjakan LKPD. 10. Siswa mengumpulkan LKPD.
------------------	--	--

Kegiatan Akhir		
Langkah-langkah Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Langkah 7	1. Guru mengarahkan siswa menyimpulkan materi pembelajaran.	1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran.
Langkah 8	2. Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan. a. Materi apa yang telah anak-anak pelajari hari ini? b. Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran ini? c. Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini? 3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dan	2. Siswa menjawab pertanyaan refleksi dari guru. 3. Siswa merapikan alat tulisnya. 4. Siswa berdoa sesuai keyakinan. 5. Siswa mengucapkan salam.

	mengarahkan siswa merapikan mejanya. 4. Guru mengarahkan siswa berdoa 5. Guru mengucapkan salam dan mengakhiri proses pembelajaran.	
--	--	--

SIKLUS 1 PERTEMUAN 4		
PELAKSANAAN TES EVALUASI		
Kegiatan Awal		
Langkah-langkah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	1. Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, dengan menyapa.. 2. Guru menginstruksikan untuk bernyayi selanjutnya berdoa sebelum tes 3. Guru memberikan semangat kepada siswa sebelum mengerjakan tes	1. Siswa menjawab salam dari guru. 2. Siswa bernyanyi bersama selanjutnya siswa mengonfirmasi kehadirannya, dilanjut dengan doa dipimpin ketua kelas. 3. Siswa mendengarkan motivasi dari guru.

Kegiatan Inti		
Langkah-langkah Penerapan <i>Model Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Langkah 1	1. Guru menjelaskan tata cara pengerjaan tes evaluasi. 2. Guru memfasilitasi siswa dalam mengerjakan tes dengan membagikan kertas untuk menuliskan kunci jawaban. 3. Guru menampilkan pada slide pertanyaan pilihan ganda yang terdapat dalam Kahoot dan mengarahkan siswa mengerjakan soal. 4. Guru mengarahkan siswa mengumpulkan kertas hasil tes.	1. Siswa mendengarkan instruksi dan penjelasan guru. 2. Siswa menerima kertas kunci jawaban. 3. Siswa menuliskan kunci jawaban pada kertas kunci jawaban yang telah di berikan. 4. Siswa mengumpulkan kertas tes

Kegiatan Akhir		
Langkah-langkah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kahoot	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	1. Guru mengarahkan siswa menyimpulkan soal yang terdapat dalam tes. 2. Guru melakukan refleksi terhadap tes yang dilakukan hari ini dengan arahan guru. a. Mana pertanyaan yang paling susah menurut adik-adik 3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dan mengarahkan merapihkan alat tulisnya dilanjut dengan berdoa	1. Siswa menyimpulkan soal tes evaluasi. 2. Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai refleksi kegiatan tes. 3. Siswa merapihkan alat tulisnya dilanjut berdoa sesuai keyakinan. 4. Siswa mengucapkan salam

	4. Guru mengucapkan salam dan mengakhiri proses pembelajaran.	
C.REFLEKSI		
1. Menurut kalian, apa kekayaan daerah kalian yang paling penting? Mengapa? 2. Menurut kalian, adakah keterkaitan antara kenampakan alam/bentang alam daerah tempat tinggalmu dengan potensi kekayaan alam yang dimiliki daerah kalian? 3. Apa saja yang sudah dilakukan masyarakat daerah kalian untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggal kalian? Bervariasi. 4. Menurut kalian, seberapa penting mengelola kekayaan alam dengan bijak? Mengapa?		

C.ASAS MEN/PENILAIAN

1. Terdapat pada lampiran tes evaluasi

2. Rubrik penilaian LKPD pertemuan 2

NO	GAMBAR PERTANYAAN	BOBOT	NILAI AKHIR
1	Gambar soal 1	20	
2	Gambar soal 2	20	
3	Gambar soal 3	30	
4	Gambar soal 4	30	

3. Rubrik penilaian LKK pertemuan 3

NO	KETERANGAN	NILAI AKHIR
1	Setiap matha pencaharian masyarakat yang di tulisakan siswa dengan benar mendapatkan nilai 5	

D.PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan, peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.
2. Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mecapai CP.

LAMPIRAN

A.LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

1. Terdapat pada lampiran

B.BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Bahan Bacaan Guru

Mamusia harus bekerja atau mencari mata pencaharian mereka sendiri untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. **Mata pencaharian** adalah pekerjaan utama yang digunakan untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari. Mata pencaharian penduduk menyesuaikan dengan kondisi alam. Indonesia memiliki kondisi alam yang sangat beraneka ragam, menyebabkan lapangan pekerjaan beragam pula yang disesuaikan kondisi dan kebutuhan masing-masing. Kenampakan alam/bentang alam Indonesia, ada yang berupa dataran rendah, dataran tinggi, dan pantai. Berikut ini akan kita pelajari lebih jelas beberapa mata pencaharian yang ada di Indonesia, berdasarkan kenampakan alam suatu daerah:

1. Mata Pencaharian Daerah Pantai

Daerah pantai berdekatan dengan laut. Pantai yang landai merupakan tempat yang kaya akan ikan, karena lautnya cenderung tenang. Umumnya penduduk akan bekerja sebagai nelayan. Mereka menangkap ikan, menyelam untuk mengambil mutiara, budi daya rumput laut, dan kerang mutiara. Sedangkan, di daratan pantai, nelayan membudidayakan tambak ikan dengan komoditi unggulan bandeng dan udang. Sebagian penduduk juga memiliki usaha tambak garam dan sawah pasang surut. Ada pula, bagian pantai yang digunakan untuk pelabuhan kapal, kawasan industri, dan perdagangan. Ketika daerah tersebut menjadi perkotaan, banyak penduduk yang bekerja sebagai sopir, karyawan pabrik, dan pedagang.

2. Mata Pencaharian Daerah Dataran Rendah

Daerah dataran rendah banyak dialiri sungai, tanahnya gembur, dan suhu udaranya panas. Daerah rendah yang landai merupakan lahan yang baik untuk pembudidayaan pertanian, perkebunan, palawija, dan lain-lain. Kondisi yang demikian makin mendukung karena iklim Indonesia yang tropis menyebabkan lamanya penyinaran sinar matahari terhadap bumi, banyak menyebabkan turunnya curah hujan, dan banyaknya proses pelapukan, baik yang terjadi pada tumbuh-tumbuhan maupun yang terjadi pada bebatuan. Pada umumnya, penduduk daerah dataran rendah bagian pedesaan, melakukan kegiatan pertanian dengan cara bersawah, budi daya ikan, dan beternak itik. Sedangkan di bagian perkotaan, sebagian besar melakukan kegiatan perdagangan dan industri.

3. Mata Pencaharian Daerah Dataran Tinggi

Daerah dataran tinggi berupa tanah pegunungan dan berbukit-bukit. Penduduk yang berada di pedesaan bekerja di perkebunan. Mereka menanam tanaman industri, antara lain: teh, kopi, kina dan kakao. Selain itu, ada yang menanam sayuran dan bermacam-macam bunga. Karena udaranya sejuk dan segar, banyak penduduk di wilayah perkotaan mendirikan usaha perhotelan dan tempat peristirahatan.

Berikut jenis mata pencaharian berdasarkan hasilnya:

Jenis Mata Pencaharian	Hasil Mata Pencaharian Berupa
Pertanian	Jagung, padi, kacang, kedelai, umbi-umbian, sayur-sayuran, buah-buahan, dll
Perdagangan	Pedagang bahan makanan, pedagang sandang, pedagang perhiasan, pedagang hewan, dll
Perikanan	Macam-macam jenis ikan, misalnya: kakap, bandeng, lele, gurami, dll
Peternakan	Sapi, kerbau, ayam, kelinci, dll
Industri kerajinan	Sepatu, jaket, pakaian, dll
Jasa	Pengacara, asuransi, dokter, bengkel, dll

Pada topik ini peserta didik akan menemukan pengaruh masyarakat pendatang terhadap kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya, serta menemukan hubungan antara kenampakan alam dengan mata pencaharian masyarakat di daerah tempat tinggalnya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui wawancara, akan melatih kemampuan peserta didik dalam komunikasi dan berpikir kritis. Setelah itu, peserta didik akan bermain peran untuk memberikan usulan kepada pemerintah setempat yang akan membantu peserta didik melatih proses berpikir kritis dan kreatif. Kegiatan ini bertujuan untuk memberi pengalaman pada peserta didik bahwa mereka mampu untuk memberi sumbangsih terhadap daerah terdekat dari mereka dengan memikirkan ide dari permasalahan yang muncul di sekitar. Oleh karenanya, di awal kegiatan guru akan didorong untuk bermain peran.

Bahan Bacaan Peserta Didik



Sumber: shutterstock.com/raufal image

Ternyata perkembangan dan kekayaan alam di suatu daerah membuat orang dari daerah lain datang untuk mencari pekerjaan atau ditugaskan di daerah tersebut. Orang yang datang bisa jadi berasal dari tempat yang jauh. Bahkan mungkin pula dari luar pulau.

Ada juga yang berasal dari luar negeri.

Coba kita bayangkan, pendatang pasti turut membawa budayanya juga, seperti logat bahasa dan bahasa daerahnya. Lalu, kira-kira apa yang terjadi? Ternyata budaya para pendatang tersebut kemudian bercampur dengan budaya asli daerah di sana.

Perkembangan suatu daerah, ternyata juga memengaruhi kehidupan masyarakat. Mata pencaharian penduduk dapat berubah seiring perkembangan daerahnya. Misalnya, daerah yang dahulu lahan pertanian atau perkebunan lalu berkembang menjadi kawasan industri. Maka umumnya sebagian penduduknya akan berganti profesi. Dari petani menjadi karyawan pabrik.

Perkembangan dan pembangunan daerah juga membuat adanya kesempatan membuka usaha baru.

Usaha yang dilakukan dapat menjual produk, seperti membuka toko, warung, restoran, atau kafe. Dapat juga menyediakan jasa, seperti jasa transportasi, penginapan, dan juga pemandu wisata.

Selain itu, perkembangan daerah juga memengaruhi perilaku masyarakat. Hal ini bisa dilihat dari cara berbicara, gaya berpakaian, dan gaya hidup yang berubah.

Jadi penasaran ya, bagaimana dengan masyarakat di daerah kita?

Yuk, kita coba amati!

D.DAFTAR PUSTAKA

Fitri, Amalia dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Jakarta: Kemendikbudristek

https://video.search.yahoo.com/search/video;_ylt=Awr92XVpjk9n8X0jw95XNyoA;_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Nj?type=E210US91215G0&p=cara+memanfaatkan+kekayaan+alam+di+daerah+ku+materi+kelas+4+bab+5&fr=mcafee&turl=https%3A%2F%2Ftse4.mm.bing.net%2Fth%3Ffid%3DOVP.C04IBO6TNBEEJj6yzdiaXgHgFo%26pid%3DApi%26w%3D296%26h%3D156%26c%3D7%26p%3D0&rurl=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3D5vN7O0hOp9Y&tit=Materi+IPAS+Kelas+4+Bab+5+Topik+B+%3A+Daerahku+dan+Kekayaan+Alamnya&pos=01&vid=65152230cf7510e157d58a8c23d364bc&sigr=sDHNGlfr6SaF&sig=upFaSRK.5Ps&sigi=p.gisQ37Qyl
https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awr92XVpjk9n8X0jyt5XNyoA;_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzIEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1734476650/RO=10/RU=https%3a%2f%2ffliphtml5.com%2fckhel%2fuohq%2fDAERAHku_DAN_KEKAYAAN_ALAMNYA_Kelas_4%2f/RK=2/RS=B9iRHuMiz0_25du1S1dgKWk0zPU-

Mambi, 28 Januari 2025

Guru Kelas,



Intan Lidiawati, S.Pd.
NIP. 19970302019032002

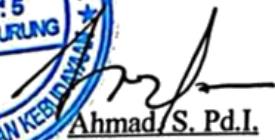
Peneliti,



Vedro Exlesia Kassa
NIM. 221118037



Mengetahui,
Kepala Sekolah



Ahmad S. Pd.I.
NIP. 196807082006041014

**LAMPIRAN 15 LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI
KEGIATAN MENGAJAR GURU SIKLUS II PERTEMUAN 1**

Nama Sekolah : SDK 015 Bujung Manurung

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Rabu, 5 Februari 2025

Petunjuk Pengisian :

Amatilah kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru dengan memberikan tandan centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skor :

1= Jika guru sangat kurang dalam melaksanakan komponen yang diamati

2 = Jika guru kurang dalam melaksanakan komponen yang diamati

3 = Jika guru cukup dalam melaksanakan komponen yang diamati

4 = Jika guru baik dalam melaksanakan komponen yang diamati

5 = Jika guru sangat baik dalam melaksanakan komponen yang diamati

KOMPONEN YANG DIAMATI		TERLAKSANA		SKOR				
NO	KEGIATAN AWAL	YA	TIDAK	1	2	3	4	5
1	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menyapa dan menanyakan kabar siswa	√						√
2	Guru menginstruksikan untuk bernyayi dari sabbang sampai merauke dilanjut berdoa sebelum belajar, dilanjut mengecek kehadiran siswa	√						√
3	Guru memberikan pertanyaan pemantik pada kepada siswa	√						√
4	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta menjelaskan	√						√

	tujuan pembelajaran yang akan dicapai							
5	Guru mengarahkan siswa melakukan <i>ice breaking</i> sebelum kegiatan inti	√					√	
NO	KEGIATAN INTI			1	2	3	4	5
1	Guru membagi siswa menjadi dua kelompok tim dan menjelaskan bahwa kelompok ini akan digunakan dalam bermain <i>game</i> seputar topik materi yang akan dipelajari	√					√	
2	Guru menampilkan jenis mata pencaharian masyarakat menggunakan Kahoot dengan beberapa pilihan jawaban selanjutnya guru menyampaikan materi kekayaan alam berdasarkan letak geografisnya sesuai gambar yang di tampilkan	√					√	
3	Guru memastikan apakah siswa telah memahami materi pembelajaran yang telah dijelaskanya, pada kesempatan ini guru membuka sesi tanya jawab mengenai materi pembelajaran	√				√		
4	Guru mengarahkan siswa duduk berdasarkan teman kelompok yang telah dibagi sebelumnya kemudian guru menyampaikan jenis permainan yang akan digunakan dalam bermain dengan memanfaatkan Kahoot.	√				√		
5	Guru menjelaskan cara bermain serta peraturan yang ditetapkan dalam permainan tersebut	√				√		

6	Guru memfasilitasi siswa dalam permainan dengan menggunakan kahoot dan menjadi moderator hingga permainan selesai	√				√		
7	Guru memulai permainan	√					√	
8	Guru mengumumkan tim pemenang dalam permainan	√					√	
NO	KEGIATAN AKHIR			1	2	3	4	5
1	Guru mengarahkan siswa menyimpulkan materi pembelajaran	√				√		
2	Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan	√				√		
3	Guru menutup kegiatan pembelajaran dan mengarahkan siswa merapikan mejanya	√						√
4	Guru mengarahkan siswa berdoa	√						√
5	Guru mengucapkan salam dan mengakhiri proses pembelajara	√						√
Jumlah skor yang diperoleh				-	-	6	5	7
Total skor perolehan				73				
Skor maksimal				90				
Nilai observasi				81,11				
Klasifikasi				Sangat Baik				

Jumlah Skor Maksimal = 90

$$\frac{73}{90} \times 100\% = 81,11\%$$

Persentase	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
71% - 80%	Baik
51% - 70%	Cukup
31% - 50%	Kurang
0% - 30%	Sangat Kurang

Observer



Intan Lidiawati, S.Pd.
NIP. 19970302019032002

**LAMPIRAN 16 LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI
KEGIATAN MENGAJAR GURU SIKLUS II PERTEMUAN 2**

Nama Sekolah : SDK 015 Bujung Manurung

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Rabu, 5 Februari 2025

Petunjuk Pengisian :

Amatilah kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru dengan memberikan tandan centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skor :

1= Jika guru sangat kurang dalam melaksanakan komponen yang diamati

2 = Jika guru kurang dalam melaksanakan komponen yang diamati

3 = Jika guru cukup dalam melaksanakan komponen yang diamati

4 = Jika guru baik dalam melaksanakan komponen yang diamati

5 = Jika guru sangat baik dalam melaksanakan komponen yang diamati

KOMPONEN YANG DIAMATI		TERLAKSANA		SKOR				
NO	KEGIATAN AWAL	YA	TIDAK	1	2	3	4	5
1	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menyapa dan menanyakan kabar siswa	√						√
2	Guru menginstruksikan untuk bernyayi dari sabbang sampai merauke dilanjut berdoa sebelum belajar, dilanjut mengecek kehadiran siswa	√						√
3	Guru memberikan pertanyaan pemantik pada kepada siswa	√						√
4	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta	√						√

	menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai							
5	Guru mengarahkan siswa melakukan <i>ice breaking</i> sebelum kegiatan inti	√						√
NO	KEGIATAN INTI			1	2	3	4	5
1	Guru membagi siswa menjadi dua kelompok tim dan menjelaskan bahwa kelompok ini akan digunakan dalam bermain <i>game</i> seputar topik materi yang akan dipelajari	√					√	
2	Guru menampilkan jenis mata pencaharian masyarakat menggunakan Kahoot dengan beberapa pilihan jawaban selanjutnya guru menyampaikan materi kekayaan alam berdasarkan letak geografisnya sesuai gambar yang di tampilkan	√					√	
3	Guru memastikan apakah siswa telah memahami materi pembelajaran yang telah dijelaskanya, pada kesempatan ini guru membuka sesi tanya jawab mengenai materi pembelajaran	√					√	
4	Guru mengarahkan siswa duduk berdasarkan teman kelompok yang telah dibagi sebelumnya kemudian guru menyampaikan jenis permainan yang akan digunakan dalam bermain dengan memanfaatkan Kahoot.	√					√	
5	Guru menjelaskan cara bermain serta peraturan yang ditetapkan dalam permainan tersebut	√				√		

6	Guru memfasilitasi siswa dalam permainan dengan menggunakan kahoot dan menjadi moderator hingga permainan selesai	√					√	
7	Guru memulai permainan	√					√	
8	Guru mengumumkan tim pemenang dalam permainan	√					√	
9	Guru membagikan LKPD kepada setiap siswa dan mengarahkan siswa mengerjakannya	√					√	
10	Guru mengarahkan mengumpulkan LKPD	√					√	
NO	KEGIATAN AKHIR			1	2	3	4	5
1	Guru mengarahkan siswa menyimpulkan materi pembelajaran	√					√	
2	Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan	√					√	
3	Guru menutup kegiatan pembelajaran dan mengarahkan siswa merapikan mejanya	√						√
4	Guru mengarahkan siswa berdoa	√						√
5	Guru mengucapkan salam dan mengakhiri proses pembelajaran	√						√
Jumlah skor yang diperoleh				-	-	1	11	8
Total skor perolehan				87				
Skor maksimal				100				
Nilai observasi				87%				
Klasifikasi				Sangat Baik				

Jumlah Skor Maksimal = 100

$$\frac{87}{100} \times 100\% = 87\%$$

Persentase	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
71% - 80%	Baik
51% - 70%	Cukup
31% - 50%	Kurang
0% - 30%	Sangat Kurang

Observer



Intan Lidiawati, S.Pd.
NIP. 19970302019032002

**LAMPIRAN 17 LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI
KEGIATAN MENGAJAR GURU SIKLUS II PERTEMUAN 3**

Nama Sekolah : SDK 015 Bujunng Manurung

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Kamis, 6 Februari 2025

Petunjuk Pengisian :

Amatilah kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru dengan memberikan tandan centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skor :36

1= Jika guru sangat kurang dalam melaksanakan komponen yang diamati

2 = Jika guru kurang dalam melaksanakan komponen yang diamati

3 = Jika guru cukup dalam melaksanakan komponen yang diamati

4 = Jika guru baik dalam melaksanakan komponen yang diamati

5 = Jika guru sangat baik dalam melaksanakan komponen yang diamati

KOMPONEN YANG DIAMATI		TERLAKSANA		SKOR				
NO	KEGIATAN AWAL	YA	TIDAK	1	2	3	4	5
1	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menyapa dan menanyakan kabar siswa	√						√
2	Guru menginstruksikan untuk bernyayi dari sabang sampai merauke dilanjut berdoa sebelum belajar, dilanjut mengecek kehadiran siswa	√						√
3	Guru memberikan pertanyaan pemantik pada kepada siswa	√						√
4	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta	√						√

	menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai							
5	Guru mengarahkan siswa melakukan <i>ice breaking</i> sebelum kegiatan inti	√						√
NO	KEGIATAN INTI			1	2	3	4	5
1	Guru membagi siswa menjadi dua kelompok tim dan menjelaskan bahwa kelompok ini akan digunakan dalam bermain <i>game</i> seputar topik materi yang akan dipelajari	√						√
2	Guru menampilkan gambar pengaruh masyarakat luar menggunakan Kahoot dengan beberapa pilihan jawaban selanjutnya guru menyampaikan materi kekayaan alam dan cara memanfaatkannya sesuai gambar yang di tampilkan	√						√
3	Guru memastikan apakah siswa telah memahami materi pembelajaran yang telah dijelaskanya, pada kesempatan ini guru membuka sesi tanya jawab mengenai materi pembelajaran	√						√
4	Guru mengarahkan siswa duduk berdasarkan teman kelompok yang telah dibagi sebelumnya kemudian guru menyampaikan jenis permainan yang akan digunakan dalam bermain dengan memanfaatkan Kahoot.	√						√

5	Guru menjelaskan cara bermain serta peraturan yang ditetapkan dalam permainan tersebut	√					√	
6	Guru memfasilitasi siswa dalam permainan dengan menggunakan kahoot dan menjadi moderator hingga permainan selesai	√						√
7	Guru memulai permainan	√					√	
8	Guru mengumumkan tim pemenang dalam permainan	√						√
9	Guru membagikan LKPD kepada setiap siswa menjelaskan cara dan mengarahkan siswa mengerjakannya	√						√
10	Guru mengarahkan siswa mengumpulkan LKPD	√						√
NO	KEGIATAN AKHIR			1	2	3	4	5
1	Guru mengarahkan siswa menyimpulkan materi pembelajaran	√					√	
2	Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan	√					√	
3	Guru menutup kegiatan pembelajaran dan mengarahkan siswa merapikan mejanya	√						√
4	Guru mengarahkan siswa berdoa	√						√
5	Guru mengucapkan salam dan mengakhiri proses pembelajaran	√						√
Jumlah skor yang diperoleh				-	-	-	4	16
Total skor perolehan				96				

Skor maksimal	100
Nilai observasi	96%
Klasifikasi	Sangat Baik

Jumlah Skor Maksimal = 100

$$\frac{96}{100} \times 100\% = 96\%$$

Persentase	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
71% - 80%	Baik
51% - 70%	Cukup
31% - 50%	Kurang
0% - 30%	Sangat Kurang

Observer



Intan Lidiawati, S.Pd.
NIP. 19970302019032002

**LAMPIRAN 18 LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI
KEGIATAN MENGAJAR GURU SIKLUS II PERTEMUAN 4**

Nama Sekolah : SDK 015 Bujung Manurung

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Kamis, 6 Februari 2025

Petunjuk Pengisian :

Amatilah kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru dengan memberikan tandan centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skor :

1 = Jika guru sangat kurang dalam melaksanakan komponen yang diamati

2 = Jika guru kurang dalam melaksanakan komponen yang diamati

3 = Jika guru cukup dalam melaksanakan komponen yang diamati

4 = Jika guru baik dalam melaksanakan komponen yang diamati

5 = Jika guru sangat baik dalam melaksanakan komponen yang diamati

KOMPONEN YANG DIAMATI		TERLAKSANA		SKOR				
NO	KEGIATAN AWAL	YA	TIDAK	1	2	3	4	5
1	Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, dengan menyapa.	√						√
2	Guru menginstruksikan untuk bernyayi selanjutnya berdoa sebelum tes	√						√
3	Guru memberikan semangat kepada siswa sebelum mengerjakan tes	√						√
NO	KEGIATAN INTI			1	2	3	4	5
1	Guru menjelaskan tata cara pengerjaan tes evaluasi	√						√

2	Guru memfasilitasi siswa dalam mengerjakan tes dengan membagikan kertas untuk menuliskan kunci jawaban	√						√
3	Guru menampilkan pada slide pertanyaan pilihan ganda yang terdapat dalam Kahoot dan mengarahkan siswa mengerjakan soal	√						√
4	Guru mengarahkan siswa mengumpulkan kertas hasil tes	√						√
NO	KEGIATAN AKHIR			1	2	3	4	5
1	Guru mengarahkan siswa menyimpulkan soal yang terdapat dalam tes	√					√	
2	Melakukan refleksi terhadap tes yang dilakukan hari ini dengan arahan guru.	√						√
3	Guru menutup kegiatan pembelajaran dan mengarahkan merapihkan alat tulisnya dilanjut dengan berdoa	√						√
4	Guru mengucapkan salam dan mengakhiri proses pembelajara	√						√
Jumlah skor yang diperoleh				-	-	-	1	10
Total skor perolehan				54				
Skor maksimal				55				
Nilai observasi				98,18				
Klasifikasi				Sangat Baik				

Jumlah Skor Maksimal = 55

$$\frac{54}{55} \times 100\% = 98,18\%$$

Persentase	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
71% - 80%	Baik
51% - 70%	Cukup
31% - 50%	Kurang
0% - 30%	Sangat Kurang

Observer



Intan Lidiawati, S.Pd.
NIP. 19970302019032002

**LAMPIRAN 19 LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI
KEGIATAN BELAJAR SISWA SIKLUS II PERTEMUAN 1**

Nama Sekolah : SDK 015 Bujung Manurung

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Rabu, 5 Februari 2025

Petunjuk Pengisian :

Amatilah kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru dengan memberikan tandan centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skor :

1 = Jika 1-8 siswa sangat kurang dalam melakukan komponen yang diamati

2 = Jika 1-8 siswa kurang dalam melakukan komponen yang diamati

3 = Jika 1-8 siswa cukup dalam melakukan komponen yang diamati

4 = Jika 1-8 siswa baik dalam melakukan komponen yang diamati

5 = Jika 1-8 siswa sangat baik dalam melakukan komponen yang diamati

KOMPONEN YANG DIAMATI		MELAKUKAN		SKOR				
NO	KEGIATAN AWAL	YA	TIDAK	1	2	3	4	5
1	Siswa menjawab salam dari guru	√						√
2	Siswa bernyanyi bersama dilanjutkan dengan doa dipimpin ketua kelas dan siswa mengonfirmasi kehadiran	√						√
3	Siswa menjawab pertanyaan pemantik guru	√				√		
4	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang dijelaskan guru	√						√
5	Siswa melakukan <i>ice breaking</i>	√						√

NO	KEGIATAN INTI			1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan instruksi dan penjelasan guru	√					√	
2	Siswa menjawab pilihan jenis mata pencaharian masyarakat sesuai gambar yang di tampilkan kemudian siswa mendengarkan dan memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru	√				√		
3	Siswa bertanya mengenai materi yang kurang dimengerti (proses tanya jawab)	√				√		
4	Siswa duduk berdasarkan tim kelompoknya dan mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan yang akan dilakukan	√					√	
5	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai peraturan permainan	√				√		
6	Siswa mendengarkan dan memperhatikan arahan guru	√				√		
7	Siswa bersama teman kelompoknya bermain game rebutan dengan menjawab pertanyaan pilihan ganda dalam aplikasi kahoot yang ditampilkan pada proyektor	√				√		
8	Siswa mendengarkan pengumuman juara	√				√		
NO	KEGIATAN AKHIR			1	2	3	4	5
1	Siswa menyimpulkan materi pembelajaran	√				√		

2	Siswa menjawab pertanyaan refleksi dari guru	√				√		
3	Siswa merapikan alat tulis	√						√
4	Siswa berdoa sesuai keyakinan	√						√
5	Siswa mengucapkan salam	√						√
Jumlah skor yang diperoleh			-	-	9	2	7	
Total skor perolehan			70					
Skor maksimal			90					
Nilai observasi			77,77					
Klasifikasi			Baik					

Jumlah Skor Maksimal = 90

$$\frac{70}{90} \times 100\% = 77,77$$

Persentase	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
71% - 80%	Baik
51% - 70%	Cukup
31% - 50%	Kurang
0% - 30%	Sangat Kurang

Observer



Intan Lidiawati, S.Pd.
NIP. 19970302019032002

LAMPIRAN 20 LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI
KEGIATAN BELAJAR SISWA SIKLUS II PERTEMUAN 2

Nama Sekolah : SDK 015 Bujung Manurung

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Rabu, 5 Februari 2025

Petunjuk Pengisian :

Amatilah kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru dengan memberikan tandan centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skor :

1= Jika 1-8 siswa sangat kurang dalam melakukan komponen yang diamati

2 = Jika 1-8 siswa kurang dalam melakukan komponen yang diamati

3 = Jika 1-8 siswa cukup dalam melakukan komponen yang diamati

4 = Jika 1-8 siswa baik dalam melakukan komponen yang diamati

5 = Jika 1-8 siswa sangat baik dalam melakukan komponen yang diamati

KOMPONEN YANG DIAMATI		MELAKUKAN		SKOR				
NO	KEGIATAN AWAL	YA	TIDAK	1	2	3	4	5
1	Siswa menjawab salam dari guru	√						√
2	Siswa bernyanyi bersama dilanjutkan dengan doa dipimpin ketua kelas dan siswa mengonfirmasi kehadiran	√						√
3	Siswa menjawab pertanyaan pemantik guru	√						√
4	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang dijelaskan guru	√						√
5	Siswa melakukan <i>ice breaking</i>	√						√

NO	KEGIATAN INTI			1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan instruksi dan penjelasan guru	√					√	
2	Siswa menjawab pilihan jenis mata pencaharian masyarakat sesuai gambar yang di tampilkan kemudian siswa mendengarkan dan memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru	√				√		
3	Siswa bertanya mengenai materi yang kurang dimengerti (proses tanya jawab)	√				√		
4	Siswa duduk berdasarkan tim kelompoknya dan mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan yang akan dilakukan	√					√	
5	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai peraturan permainan	√					√	
6	Siswa mendengarkan dan memperhatikan arahan guru	√				√		
7	Siswa bersama teman kelompoknya bermain game rebutan dengan menjawab pertanyaan pilihan ganda dalam aplikasi kahoot yang ditampilkan pada proyektor	√				√		
8	Siswa mendengarkan pengumuman juara	√						√
9	Setiap siswa mengerjakan LKPD	√						√

10	Siswa mengumpulkan LKPD	√						√
NO	KEGIATAN AKHIR			1	2	3	4	5
1	Siswa menyimpulkan materi pembelajaran	√				√		
2	Siswa menjawab pertanyaan refleksi dari guru	√				√		
3	Siswa merapikan alat tulis	√						√
4	Siswa berdoa sesuai keyakinan	√						√
5	Siswa mengucapkan salam	√						√
Jumlah skor yang diperoleh				-	-	6	3	11
Total skor perolehan				85				
Skor maksimal				100				
Nilai observasi				85%				
Klasifikasi				Sangat Baik				

Jumlah Skor Maksimal = 100

$$\frac{85}{100} \times 100\% = 85\%$$

Persentase	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
71% - 80%	Baik
51% - 70%	Cukup
31% - 50%	Kurang
0% - 30%	Sangat Kurang

Observer



Intan Lidiawati, S.Pd.
NIP. 19970302019032002

**LAMPIRAN 21 LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI
KEGIATAN BELAJAR SISWA SIKLUS II PERTEMUAN 3**

Nama Sekolah : SDK 015 Bujung Manurung

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Kamis, 6 Februari 2025

:

Petunjuk Pengisian :

Amatilah kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dengan memberikan tandan centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skor :

1= Jika 1-8 siswa sangat kurang dalam melakukan komponen yang diamati

2 = Jika 1-8 siswa kurang dalam melakukan komponen yang diamati

3 = Jika 1-8 siswa cukup dalam melakukan komponen yang diamati

4 = Jika 1-8 siswa baik dalam melakukan komponen yang diamati

5 = Jika 1-8 siswa sangat baik dalam melakukan komponen yang diamati

KOMPONEN YANG DIAMATI		MELAKUKAN		SKOR				
NO	KEGIATAN AWAL	YA	TIDAK	1	2	3	4	5
1	Siswa menjawab salam dari guru	√						√
2	Siswa bernyanyi bersama dilanjutkan dengan doa dipimpin ketua kelas, selanjutnya siswa mengonfirmasi kehadirannya	√						√
3	Siswa menjawab pertanyaan pemantik dari guru	√						√
4	Siswa mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran dari guru	√						√
5	Siswa melakukan <i>ice breaking</i>	√						√

NO	KEGIATAN INTI			1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan instruksi dan penjelasan guru	√						√
2	Siswa menjawab pilihan pengaruh masyarakat luar sesuai gambar yang di tampilkan kemudian siswa mendengarkan dan memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru	√						√
3	Siswa dipersilahkan untuk bertanya mengenai materi yang kurang dimengerti (proses tanya jawab)	√						√
4	Siswa duduk berdasarkan tim kelompoknya dan mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan yang akan dilakukan	√						√
5	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai peraturan permainan	√					√	
6	Siswa memperhatikan dan mendengarkan arahan guru	√						√
7	Siswa bersama teman kelompoknya bermain game rebutan dengan menjawab pertanyaan pilihan ganda dalam aplikasi kahoot yang ditampilkan pada proyektor	√					√	

8	Siswa mendengarkan pengumuman juara	√						√
9	Setiap siswa mengerjakan LKPD	√						√
10	Siswa mengumpulkan LKPD	√						√
NO	KEGIATAN AKHIR			1	2	3	4	5
1	Siswa menyimpulkan materi pembelajaran	√					√	
2	Siswa menjawab pertanyaan refleksi dari guru	√					√	
3	Siswa merapihkan alat tulisnya	√						√
4	Siswa berdoa sesuai keyakinan	√						√
5	Siswa mengucapkan salam	√						√
Jumlah skor yang diperoleh				-	-	-	4	16
Total skor perolehan				100				
Skor maksimal				96				
Nilai observasi				96%				
Frekuensi				Sangat Baik				

Jumlah Skor Maksimal = 100

$$\frac{96}{100} \times 100\% = 96$$

Persentase	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
71% - 80%	Baik
51% - 70%	Cukup
31% - 50%	Kurang
0% - 30%	Sangat Kurang

Observer



Intan Lidiawati, S.Pd.
NIP. 19970302019032002

**LEMBAR 22 INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI
KEGIATAN BELAJAR SISWA SIKLUS II PERTEMUAN 4**

Nama Sekolah : SDK 015 Bujung Manurung

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Kamis, 6 Februari 2025

Petunjuk Pengisian :

Amatilah kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dengan memberikan tandan centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skor :

1= Jika 1-8 siswa sangat kurang dalam melakukan komponen yang diamati

2 = Jika 1-8 siswa kurang dalam melakukan komponen yang diamati

3 = Jika 1-8 siswa cukup dalam melakukan komponen yang diamati

4 = Jika 1-8 siswa baik dalam melakukan komponen yang diamati

5 = Jika 1-8 siswa sangat baik dalam melakukan komponen yang diamati

KOMPONEN YANG DIAMATI		MELAKUKAN		SKOR				
NO	KEGIATAN AWAL	YA	TIDAK	1	2	3	4	5
1	Siswa menjawab salam dari guru	√						√
2	Siswa bernyanyi bersama selanjutnya siswa mengonfirmasi kehadirannya, dilanjut dengan doa dipimpin ketua kelas	√						√
3	Siswa mendengarkan motivasi dari guru	√						√
NO	KEGIATAN INTI			1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan instruksi dan penjelasan guru	√						√

2	Siswa menerima kertas kunci jawaban	√						√
3	Siswa menuliskan kunci jawaban pada kertas kunci jawaban yang telah di berikan	√						√
4	Siswa mengumpulkan kertas tes	√						√
NO	KEGIATAN AKHIR			1	2	3	4	5
1	Siswa menyimpulkan soal tes evaluasi	√					√	
2	Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai refleksi kegiatan tes	√					√	
3	Siswa merapihkan alat tulisnya dilanjut berdoa sesuai keyakinan	√						√
4	Siswa mengucapkan salam	√						√
Jumlah skor yang diperoleh				-	-	-	2	9
Total skor perolehan				53				
Skor maksimal				55				
Nilai observasi				96,6%				
Frekuensi				Sangat Baik				

Jumlah Skor Maksimal = 55

$$\frac{53}{55} \times 100\% = 96,36$$

Persentase	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
71% - 80%	Baik
51% - 70%	Cukup
31% - 50%	Kurang
0% - 30%	Sangat Kurang

Observer



Intan Lidiawati, S.Pd.
NIP. 19970302019032002

LAMPIRAN 23 LKPD
SIKLUS II PERTEMUAN 2

Nama : ad9 Kelas : 4 Tanggal :

Mengenal Profesi

Tariklah garis, hubungkan pekerjaan dengan tempatnya bekerja!

RUMAH SAKIT
 SEKOLAH
 RUMAH MAKAN
 KANTOR POLISI

Nama : Farhan Kelas : 9 Tanggal :

Mengenal Profesi

Tariklah garis, hubungkan pekerjaan dengan tempatnya bekerja!

RUMAH SAKIT
 SEKOLAH
 RUMAH MAKAN
 KANTOR POLISI

Nama : Artan Kelas : 4 Tanggal :

Mengenal Profesi

Tariklah garis, hubungkan pekerjaan dengan tempatnya bekerja!

RUMAH SAKIT
 SEKOLAH
 RUMAH MAKAN
 KANTOR POLISI

Nama : 85525 Rizma Rizki Kelas : 4 Tanggal :

Mengenal Profesi

Tariklah garis, hubungkan pekerjaan dengan tempatnya bekerja!

RUMAH SAKIT
 SEKOLAH
 RUMAH MAKAN
 KANTOR POLISI

LAMPIRAN 24 LKPD
SIKLUS II PERTEMUAN 3

NAMA KELOMPOK : 2

KELAS :

ANGGOTA : haidy aulah
lukman
latifa
hifki

KERJAKAN BERSAMA TEMAN KELOMPOKMU

TULISKAN 20 JENIS MATA PENCAHARIAN MASYARAKAT

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| ✓ 1 Polisi | |
| ✓ 2 tentara | ✓ 17 Penjahit |
| ✓ 3 dokter | ✓ 18 Penjual hp |
| ✓ 4 guru | ✓ 19 Penjual laptop |
| ✓ 5 Penjual kue | ✓ 20 Penjual sayuran |
| ✓ 6 Penjual baju | |
| ✓ 7 Penjual minuman | |
| ✓ 8 Petani | |
| ✓ 9 Penjual ayam & ikan | |
| ✓ 10 Penjual sayur | |
| ✓ 11 Penjual es krim | |
| ✓ 12 Penjual gorengan | |
| ✓ 13 Penjual telur | |
| ✓ 14 Penjual mainan | |
| ✓ 15 Penjual buah | |
| ✓ 16 servis komputer | |



NAMA KELOMPOK : 2

KELAS :

ANGGOTA : haidit aulfa
lukman
latifa
hifki

KERJAKAN BERSAMA TEMAN KELOMPOKMU

TULISKAN 20 JENIS MATA PENCAHARIAN MASYARAKAT

- ✓ 1 Polisi
- ✓ 2 tentara
- ✓ 3 dokter
- ✓ 4 guru
- ✓ 5 Penjual kue
- ✓ 6 penjual baju
- ✓ 7 penjual minuman
- ✓ 8 Petani
- ✓ 9 Penjual ayam & ikan
- ✓ 10 penjual sayur
- ✓ 11 Penjual es krim
- ✓ 12 Penjual gorengan
- ✓ 13 penjual telur
- ✓ 14 Penjual mainan
- ✓ 15 Penjual buah
- ✓ 16 servis komputer
- ✓ 17 Penjahit
- ✓ 18 Penjual hp
- ✓ 19 Penjual laptop
- ✓ 20 Penjual tujian



NAMA KELOMPOK : 3

KELAS :

ANGGOTA : Myzel Septian Viona Sherin

KERJAKAN BERSAMA TEMAN KELOMPOKMU

TULISKAN 20 JENIS MATA PENCAHARIAN MASYARAKAT

- ✓ 1. guru
- ✓ 2. bidan
- ✓ 3. Polisi
- ✓ 4. Penjual sayur
- ✓ 5. Penjual buah
- ✓ 6. Petani
- ✓ 7. Penjual bunga
- ✓ 8. Penjual gorengan
- ✓ 9. Penjual hp
- ✓ 10. Penjual sikon
- ✓ 11. Penjual bakso
- ✓ 12. Penjual baju
- ✓ 13. Penjual tas
- ✓ 14. Penjual sepatu
- ✓ 15. Penjual celana
- ✓ 16. Penjual tv
- ✓ 17. tentara
- ✓ 18. Penjual mainan
- ✓ 19. Pramugari
- ✓ 20. Penjual buku



LAMPIRAN 25 INSTRUMEN PENILAIAN TES EVALUASI
AKHIR SIKLUS II

Tes Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang benar pada soal pilihan ganda di bawah ini dengan menuliskan jawaban yang benar pada lembar kertas kunci jawaban yang di sediakan.

NO	SOAL
1	Pekerjaan utama yang digunakan untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari, merupakan definisi dari.... a. Memanfaatkan alam b. Beraktivitas c. Mata pencaharian d. Kekayaan harta
2	Masyarakat yang bekerja sebagai penangkap ikan di Pantai disebut? a. Pekerja kantoran b. Petani c. Pertambangan d. Nelayan
3	Penduduk yang masyarakatnya dominan bekerja sebagai penjahal ikan dan pembuat garam biasanya tinggal di daerah..... a. Bukit b. Pinggir pantai c. Persawahan d. Perumahan
4	Dibawah ini yang dominan menjadi mata pencaharian masyarakat di daerah dataran rendah adalah.... a. Berburu b. Penambang c. Nelayan d. Bekerja di kantor, peternak, petani
5	Masyarakat yang bekerja di sawah dan ladang disebut? a. Penambang b. Pendulang c. Petani d. Supir

6	Masyarakat yang bekerja memelihara ternak atau hewan dan dikembangkan biakkan untuk diperdagangkan disebut? a. Penambang b. Peternak c. Pengusaha d. Petani
7	Adanya masyarakat luar yang datang kesuatu daerah dan menetap disebut? a. Teman b. Penyelundup c. Orang lama d. Pendatang
8	Adanya perubahan yang terjadi disuatu Masyarakat atau daerah dikarenakan adanya pendatang luar disebut? a. Pengaruh b. Memanfaatkan c. Penggunaan d. Penerapan
9	Percampuran dua kebudayaan atau lebih. dan biasanya muncul karena masuknya unsur kebudayaan asing di suatu daerah disebut a. Akulturasi b. Asimilasi c. Kultur d. Imigran
10	Penyatuan atau pembauran dua kebudayaan asli menjadi kebudayaan baru disebut... a. Kesamaan b. Akulturasi c. Kultur d. Asimilasi

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI	
NO	JAWABAN SOAL
1	c. Mata pencaharian
2	d. Nelayan
3	b. Pinggir pantai
4	d. Bekerja di kantor, peternak dan petani
5	c. Petani
6	c. Peternak
7	d. Pendatang
8	a. Pengaruh
9	d. Akulturasi
10	d. Asimilasi

Perhitungan skor dalam instrument tes ini adalah dengan ketentuan 1 skor untuk jawaban yang benar dan 0 skor untuk jawaban yang salah. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung nilai siswa adalah sebagai berikut.

Jumlah Skor Maksimum 10

$$\text{Nilai skor} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

LAMPIRAN 26
TES EVALUASI AKHIR SIKLUS II PERTEMUAN 4

Nama : acq

Kelas : 4

Tuliskan kunci jawaban yang benar pada tabel di bawah ini, sesuai nomor pada soal!

No	Jawaban soal
1	c ✓
2	D ✓
3	B ✓
4	B ✓
5	c ✓
6	c ✓
7	D ✓
8	A ✓
9	D ✓
10	D ✓

$10 = \text{Benar}$

$\frac{10}{10} \times 100 = \underline{\underline{100}}$

Nama : Far Fah

Kelas : 4

Tuliskan kunci jawaban yang benar pada tabel di bawah ini, sesuai nomor pada soal!

No	Jawaban soal
1	c. ✓
2	d. ✓
3	b. ✓
4	d. ✓
5	c. ✓
6	c. ✓
7	d. ✓
8	A. ✓
9	c. X
10	d. ✓

$9 = \text{Benar}$

$\frac{9}{10} \times 100 = \underline{\underline{90}}$

Nama : Arhan

Kelas : 4

Tuliskan kunci jawaban yang benar pada tabel di bawah ini, sesuai nomor pada soal!

No	Jawaban soal
1	C ✓
2	D ✓
3	B ✓
4	D ✓
5	C ✓
6	C ✓
7	D ✓
8	a ✓
9	B ✗
10	B ✗

8 = Benar

8 x 100 = 800

Nama : dereel: Fincent Fernando

Kelas :

Tuliskan kunci jawaban yang benar pada tabel di bawah ini, sesuai nomor pada soal!

No	Jawaban soal
1	C ✓
2	d ✓
3	b ✓
4	d ✓
5	C ✓
6	C ✓
7	d ✓
8	a ✓
9	C ✗
10	d ✓

9 = Benar

9 x 100 = 900

LAMPIRAN 27
HASIL LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK SIKLUS I

LKPD Pertemuan 2

No	Nama Siswa	J/K	Jumlah Benar	Nilai
1	ANS	P	10	100
2	AH	L	10	100
3	ATD	L	8	80
4	ARD	L	10	100
5	DVF	L	10	100
6	H	L	10	100
7	KL	L	6	60
8	LLS	P	10	100
9	MA	L	10	100
10	MR	L	6	60
11	OM	L	6	60
12	QG	P	6	60
13	SAS	L	10	100
14	S	P	10	100
15	VW	P	10	100

LKK Pertemuan 3

No	Nama Kelompok	J/K	Jumlah Benar	Nilai
	Kelompok 1			
1	ANS	P	13	65
2	AH	L	13	65
3	ATD	L	13	65
4	ARD	L	13	65
5	DFF	L	13	65
	Kelompok 2			
6	H	L	7	35
7	KL	L	7	35
8	LLS	P	7	35
9	MA	L	7	35
10	MR	L	7	35
	Kelompok 3			
11	OM	L	14	70
12	QG	P	14	70
13	SAS	L	14	70
14	S	P	14	70
15	VW	P	14	70

LAMPIRAN 28
HASIL LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK SIKLUS II

LKPD Pertemuan 2

No	Nama Siswa	J/K	Jumlah Benar	Nilai
1	ANS	P	10	100
2	AH	L	10	100
3	ATD	L	10	100
4	ARD	L	10	100
5	DVF	L	10	100
6	H	L	10	100
7	KL	L	10	100
8	LLS	P	10	100
9	MA	L	10	100
10	MR	L	10	100
11	OM	L	10	100
12	QG	P	10	100
13	SAS	L	10	100
14	S	P	10	100
15	VW	P	10	100

LKK Pertemuan 3

No	Nama Kelompok	J/K	Jumlah Benar	Nilai
	Kelompok 1			
1	ANS	P	20	100
2	AH	L	20	100
3	ATD	L	20	100
4	ARD	L	20	100
5	DFF	L	20s	100
	Kelompok 2			
6	H	L	20	100
7	KL	L	20	100
8	LLS	P	20	100
9	MA	L	20	100
10	MR	L	20	100
	Kelompok 3			
11	OM	L	20	100
12	QG	P	20	100
13	SAS	L	20	100
14	S	P	20	100
15	VW	P	20	100

LAMPIRAN 29
HASIL TES EVALUASI SIKLUS I

Hasil Tes Evaluasi Siklus I

No	Nama Siswa	J/K	No Soal & Kunci Jawaban										Jumlah Benar	Nilai	Ket
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
			A	C	B	D	C	B	C	B	B	B			
1	ANS	P	a	a	b	a	c	b	c	b	b	b	8	80	T
2	AH	L	a	d	b	d	a	b	a	b	b	a	6	60	TT
3	ATD	L	c	d	b	d	c	b	b	b	d	b	6	60	TT
4	ARD	L	a	a	d	d	c	b	a	b	b	b	7	70	T
5	DVF	L	a	c	c	a	c	b	c	c	c	c	5	50	TT
6	H	L	a	a	b	a	b	b	c	b	b	b	7	70	T
7	KL	L	a	c	b	d	a	d	a	b	c	b	6	60	TT
8	LLS	P	c	c	b	d	a	b	c	b	c	b	7	70	T
9	MA	L	a	c	c	d	a	b	a	b	c	a	5	50	TT
10	MR	L	a	c	b	a	b	b	d	c	d	a	4	40	TT
11	OM	L	a	c	c	b	c	a	a	d	c	a	3	30	TT
12	QG	P	a	c	b	d	c	b	a	b	b	b	9	90	T
13	SAS	L	a	c	b	a	c	a	c	c	c	a	5	50	TT
14	S	P	a	c	c	d	a	b	c	c	b	b	7	70	T
15	VW	P	a	c	c	a	a	b	c	c	c	a	4	40	TT
Jumlah Skor													890		
Rata-rata													59,33		
Presentase Tuntas													40%		
Presentase Tidak Tuntas													50%		

LAMPIRAN 30
HASIL TES EVALUASI SIKLUS II

Haasil Tes Evaluasi Siklus II

No	Nama Siswa	J/K	No Soal & Kunci Jawaban										Jumlah Benar	Nilai	Ket
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
			A	C	B	D	C	B	C	B	B	B			
1	ANS	P	c	d	b	d	c	c	d	a	d	d	10	100	T
2	AH	L	c	d	b	d	c	c	d	a	c	d	8	80	T
3	ATD	L	c	d	b	d	c	c	d	a	b	b	9	90	T
4	ARD	L	c	d	b	d	c	c	d	a	d	d	10	100	T
5	DFF	L	c	d	b	d	c	c	d	a	c	d	9	90	T
6	H	L	c	d	b	d	c	c	d	a	d	d	10	100	T
7	KL	L	c	d	b	d	c	c	d	a	c	d	9	90	T
8	LLS	P	c	d	b	d	c	c	d	a	c	d	9	90	T
9	MA	L	c	d	b	d	c	c	d	a	c	d	9	90	T
10	MR	L	c	d	b	d	c	c	d	a	d	d	10	100	T
11	OM	L	c	d	b	d	c	c	a	b	c	b	6	60	TT
12	QG	P	c	d	b	d	c	c	d	a	d	d	10	100	T
13	SAS	L	c	d	b	d	c	c	a	b	c	d	7	70	T
14	S	P	c	d	b	d	c	c	d	a	d	d	10	100	T
15	VW	P	a	d	b	d	c	c	a	b	c	b	5	50	TT
Jumlah Skor													1310		
Rata-rata													87,33		
Presentase Tuntas													86,66%		
Presentase Tidak Tuntas													13,33%		

LAMPIRAN 31

HASIL WAWANCARA KEGIATAN MENGAJAR GURU

Sekolah : SDK 015 Bujung Manurung

Nama : Intan Lidiawati S.Pd

Jabatan : Guru Kelas VI

Hari/Tanggal :

Peneliti : Apakah siswa memahami dengan baik materi yang telah diberikan dalam proses pembelajaran melalui penerapan model GBL berbantuan media Kahoot?

Guru : Dari hasil pengamatan yang saya lakukan melalui penggunaan model GBL dengan bantuan Khoot pemahaman siswa terhadap materi itu sudah jauh lebih meningkat, itu terbukti ketika siswa mampu menjawab pertanyaan dalam permainan yang telah dilakukan sebelumnya.

Peneliti : Dari proses pembelajaran dengan model GBL berbantuan media Kahoot yang telah dilaksanakan, apakah siswa lebih fokus dan merasa senang dalam belajar ?

Guru : Dari proses pembelajaran yang berlangsung siswa sangat memperhatikan tampilan Kahoot yang dijelaskan, kemudian pada saat bermain siswa terlihat sangat senang mengikuti permainan tersebut bersama teman kelompoknya.

Peneliti : Apakah siswa aktif dalam mengikuti permainan dan mampu menggunakan media Kahoot melalui penerapan model GBL?

Guru : Dalam proses pembelajaran siswa begitu aktif mengikuti permainan yang dilakukan bersama temanya, serta antusias dan mampu memilih jawaban yang menurut mereka benar pada aplikasi Kahoot

- Peneliti : Menurut Bapak/Ibu, apa kelebihan dan kekurangan penerapan model GBL berbantuan media Kahoot yang sudah dilaksanakan di kelas?
- Guru : kelebihan dari penerapan model dan media ini yaitu dapat menghidupkan suasana kelas dan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan kekurangannya adalah peneliti harus benar-benar ekstra dalam mengatur jalanya proses permainan.
- Peneliti : Apa yang harus diperbaiki terkait dengan penerapan model GBL berbantuan media Kahoot yang sudah dilaksanakan di kelas?
- Guru : Hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaanya yaitu manajemen waktu.
- Peneliti : Apa saran dan masukan dari Bapak/ibu terkait dengan penerapan model GBL berbantuan media Kahoot yang sudah dilaksanakan di kelas?
- Grur : Dalam tampilan aplikasi kahoot tambahkan lebih banyak gambar

HASIL WAWANCARA SISWA YANG TUNTAS

Sekolah : SDK 015 Bujung Manurung

Nama : ANS

Kelas : IV

Hari/Tanggal :

Peneliti : Apakah kamu memahami materi dengan baik melalui penerapan model GBL berbantuan media kahoot yang telah dilaksanakan?

ANS : Yaa, saya memahami materi yang telah di pelajari sebelumnya.

Peneliti : Melalui pembelajaran dengan model GBL berbantuan media Kahoot yang telah dilaksanakan, apakah kamu lebih fokus dan merasa senang dalam belajar ?

ANS : Saya senang melakukan permainan yang telah dilakukan sebelumnya dan tampilan dilayar sangat menarik.

Peneliti : Apakah mampu menggunakan media Kahoot melalui penerapan model GBL?

ANS : Saya bisa menggunakannya, karena telah diberitahu cara menggunakannya.

Peneliti : Menurut kamu apa kelebihan dan kekurangan penerapan model GBL berbantuan media Kahoot yang sudah dilaksanakan di kelas?

ANS : Kelebihannya tidak membuat saya bosan dalam belajar.

Kekurangannya waktu bermainnya sebentar

Peneliti : Apa yang harus diperbaiki terkait dengan penerapan model GBL berbantuan media Kahoot yang sudah dilaksanakan di kelas?

ANS : Buat waktu bermain menjadi lebih lama

HASIL WAWANCARA SISWA YANG TIDAK TUNTAS

Sekolah : SDK 015 Bujung Manurung

Nama : VW

Kelas : IV

Hari/Tanggal :

Peneliti : Apakah kamu memahami materi dengan baik melalui penerapan model GBL berbantuan media kahoot yang telah dilaksanakan?

VW : Materi yang telah di pelajari sebelumnya cukup susah.

Peneliti : Melalui pembelajaran dengan model GBL berbantuan media Kahoot yang telah dilaksanakan, apakah kamu lebih fokus dan merasa senang dalam belajar ?

VW : Saya senang melakukan permainan yang telah dilakukan sebelumnya dan tampilan dilayar sangat menarik.

Peneliti : Apakah mampu menggunakan media Kahoot melalui penerapan model GBL?

VW : Saya bisa menggunakannya dengan arahan dari guru.

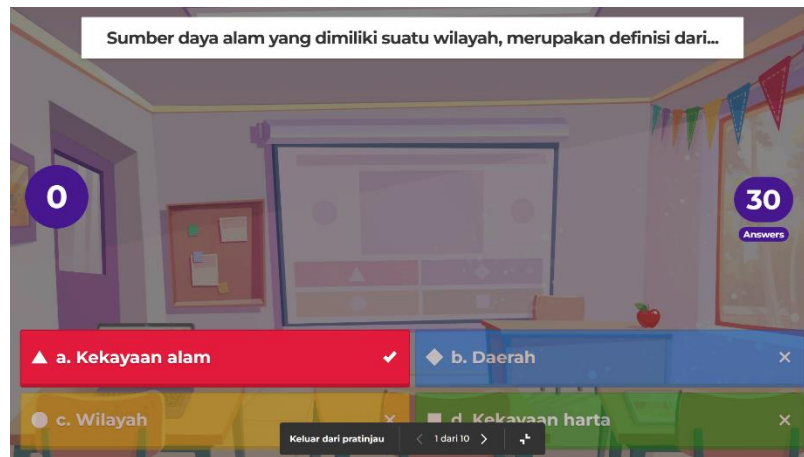
Peneliti : Menurut kamu apa kelebihan dan kekurangan penerapan model GBL berbantuan media Kahoot yang sudah dilaksanakan di kelas?

VW : Kelebihannya tidak membuat saya bosan dalam belajar.
Kekurangannya soal yang terdapat di dalamnya lumayan susah

Peneliti : Apa yang harus diperbaiki terkait dengan penerapan model GBL berbantuan media Kahoot yang sudah dilaksanakan di kelas?

VW : Soal yang ada di dalamnya dibuat lebih gampang.

LAMPIRAN 32 MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT





UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(FKIP - UKI TORAJA)

Jl. Jenderal Sudirman Nomor 9, Makale, Tana Toraja 91811
 ☎ (0423) 22468, 22887, ☎ (0423) 22073, (E-mail) fkpaktoraja@gmail.com

Nomor : TA.00.03/61/UKI Toraja.DFKIP/2025
 Lampiran : -
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada
 Yth. **Kepala SDK 015 Bujung Manurung**
 Di
 Tempat

Dengan Hormat,

Perkenankan kami menyampaikan bahwa salah satu tugas akhir yang harus diselesaikan mahasiswa(i) UKI Toraja adalah penyusunan Skripsi. Sehubungan dengan itu, bersama ini dimohon kesediaan Bapak/Ibu menerima dan memberikan izin/rekomendasi kepada mahasiswa berikut untuk melaksanakan penelitian pada instansi/jawatan/dinas/perusahaan/lembaga/tempat usaha yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa yang dimaksud :

Nama : Vedro Exlesia Kassa
 NIM : 221118037
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media Kohoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDK 015 Bujung Manurung.
 Pembimbing : 1. Irene Hendrika R., S.Psi., M.Psi.
 2. Weryanti Lean Langi, S.Pd., M.Pd.

Demikianlah surat permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik disampaikan terima kasih.



Makale, 16 Januari 2025

Daud Rodi Palimbong, S.Pd., M.Pd.
 NIDN 0930098202



PEMERINTAH KABUPATEN MAMASA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR KECIL 015 BUJUNG MANURUNG
Alamat: Kel.Bujung Manurung, Kec. Mambi, Kab. Mamasa, Sulawesi Barat

SURAT KETERANGAN
 Nomor: 421.2/19/SDK-015-BJ/II/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SDK 015 Bujung Manurung menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Vedro Exlesia Kassa
 NIM : 221118037
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDK 015 Bujung Manurung

Nama yang tertulis di atas telah melaksanakan penelitian tindakan kelas di SDK 015 Bujung Manurung Kel.Bujung Manurung, Kec. Mambi, Kab. Mamasa, Sulawesi Barat pada tanggal 23 Januari 2024 s/d 6 Februari 2025.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Mambi, 8 Februari 2025
 Kepala SDK 015 Bujung Manurung

Ahmad, S. Pd.I.
 NIP. 196807082006041014

LAMPIRAN BUKU KONSUL

PEMBIMBING I DAN II

BUKU KEGIATAN

BIMBINGAN PENELITIAN DAN PENULISAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (SI)

Nama Mahasiswa : Vedro Exlosia Kassa
 NIM : 221 118 032
 Alamat di Mkle/Rpao : Makale , kampung Baru
 Tlp. 082 224 041 128
 Alamat Tetap : Terpedo Jaya
 Tlp.
 Tim Pembimbing
 1. Pembimbing I : Irene Hendrika R., S.Psi., M.Psi
 Alamat :
 Tlp. :
 2. Pembimbing II : Weryanti Lean Langi', S.pd., MPd.
 Alamat :
 Tlp. :

Judul Skripsi
 Penerapan Model Pembelajaran Game Based
 Learning Berbantuan Media Kahoot
 untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS
 Siswa Kelas IV SDK 015 Bujung Manurung

Catatan:

1. Buku bimbingan ini berlaku satu semester
2. Buku bimbingan ini sah dipergunakan jika ada stempel dari Prodi PGSD
3. Buku bimbingan ini harus dibawa setiap kali konsultasi dengan Dosen pembimbing

PEMBIMBING I

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	24/10	11.00	Konsul Judul	
2.	25/10	09.00	ACC Judul	
3.	7/11	10.00	Konsul Bab 1-3	
4.	14/11	12.30	— 11 —	
5.	19/11	09.00	Konsul Bab 1-3	
6.	25/11	10.00	Konsul Bab 1-3	

PEMBIMBING I

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	2/11	16.00	Konsul Bab 1-3 Modul Ajar	Pg
2.	4/11	14.00	Konsul Bab 1-3 Modul Ajar	Pg
3.	5/12	10.00	ACC Semipro	Pg
	18/12	10.00	Konsul setelah Semipro	Pg
4.	13/1	10.00	Konsul setelah Semipro	Pg
5.	14/1	10.00	Konsul setelah semipro	Pg
6.	15/1	11.00	Konsul setelah Semipro	Pg

PEMBIMBING I

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	8/1	10.00	Acc Penelitian	Pg
2.	13/2	10.00	Konsul Setelah Penelitian	Pg
3.	17/2	13.00	Konsul Setelah Penelitian	Pg
4.	18/2	10.00	— — —	Pg
5.	19/2	13.00	Acc Ujian Skripsi	Pg
6.				

PEMBIMBING II

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	19/10	11.00	konsul judul	
2.	23/10	08.00	acc judul	
3.	16/11	09.00	konsul proposal bab 1-3	
4.	20/11	11.00	konsul bab 1-3	
5.	30/11	12.00	konsul instrumen penelitian	
6.	02/12	16.00	konsul instrumen penelitian	

PEMBIMBING I

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	04/12	09.00	ACC u/ sumpro	
2.	20/12 2024	12.00	konsul revisi setelah sumpro	
3.	18/12	09.00	konsul persetujuan untuk penelitian	
4.	5/2/2025	10.00	ACC u/ penelitian	
5.	6/2/25	09.00	forum Bab 4-5	
6.	10/2/25	13.00	konsul bab 4-5 dan lampiran	

PEMBIMBING II

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	15/ 2/ 25	09.00	konsul skripsi	
2.	17/ 2/ 25	10.00	konsul skripsi	
3.	18/ 2/ 25	12.00	konsul skripsi	
4.	19/ 2/ 25	19.00	Ace ujian skripsi	
5.				
6.				

DOKUMENTASI



Gambar 1. Lingkungan SDK 015 Bujung Manurung



Gambar 2. Ruang Kelas IV



Gambar 3. Ruang Guru SDK 015 Bujung Manurung



Gambar 4. Persiapan Proses Pembelajaran



Gambar 5. Proses Penerapan Model GBL Berbantuan Media Kahoot



Gambar 6. Guru Menjelaskan Materi dan Pengerjaan LKPD



Gambar 7. Tes Evaluasi Menggunakan Kahoot

RIWAYAT HIDUP



Vedro Exlesia Kassa, lahir pada tanggal 21 Juli 2003 di Pasuruan, Jawa Timur. Anak bungsu dari dua bersaudara pasangan suami istri Bapak Serda Emor Kassa dan Ibu Riska. Peneliti menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar di SD 012 Buntu Terpedo di Kecamatan Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara pada tahun 2015. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Sabbang Kecamatan Sabbang Kabupaten Luwu Utara dan tamat pada tahun 2018. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 7 Luwu Utara pada tahun 2018 dan selesai pada tahun 2021. Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi swasta tepatnya di Universitas Kristen Indonesia Toraja (UKI Toraja) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Sampai dengan penulisan skripsi ini peneliti masih terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Kristen Indonesia Toraja (UKI Toraja) pada tahun 2025.